Des dispositifs de contrainte : iconologie interartiale et vidéoludique des corps monstrueux

Guillaume Baychelier

▶ **To cite this version:**

Guillaume Baychelier. Des dispositifs de contrainte : iconologie interartiale et vidéoludique des corps monstrueux. Art et histoire de l'art. Paris 1 - Panthéon-Sorbonne, 2016. Français. NNT : . tel-02377724

HAL Id: tel-02377724
https://hal.science/tel-02377724v1

Submitted on 24 Nov 2019

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
ÉCOLE DOCTORALE ARTS PLASTIQUES, ESTHÉTIQUE ET SCIENCES DE L'ART

Thèse de Doctorat Arts et Sciences de l'art
(Option Esthétique)

DES DISPOSITIFS DE CONTRAINTE
ICONOLOGIE INTERARTIALE ET VIDÉOLUDIQUE DES CORPS MONSTRUEUX

GUILLAUME **BAYCHELIER**

Sous la direction de Mme **Isabelle Rieusset-Lemarié**

MEMBRES DU JURY :

Mme **Catherine Chomarat-Ruiz**
(Professeur en Sciences de l'art, Université de Valenciennes)
Mme **Carole Talon-Hugon**
(Professeur en Esthétique, Université de Nice Sophia Antipolis)
M. **Olivier Schefer**
(Maître de Conférences HDR en Esthétique, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne)
Mme **Isabelle Rieusset-Lemarié**
(Maître de Conférences HDR en Esthétique et Sciences de l'art, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne)

DATE DE SOUTENANCE :
21 juin 2016

REMERCIEMENTS

J'exprime toute ma gratitude à Mme Isabelle Rieusset-Lemarié, qui m'a accordé sa confiance et a dirigé cette thèse en m'encourageant à toujours plus d'exigence et de ténacité, m'incitant à me dépasser. Je suis largement redevable de son formidable travail de maïeutique qui m'a amené à appréhender la véritable dimension de ces recherches. Je suis également redevable des inflexions que Mme Rieusset-Lemarié a su donner à cette thèse, notamment en m'incitant à me confronter à des auteurs dont la rencontre s'est avérée fertile, et en m'orientant avec justesse dans mes recherches.

Je tiens également à remercier ma famille et mes proches pour leur aide et leurs encouragements : tout particulièrement Claude Baychelier pour son expertise médicale et scientifique ; Magalie Latry pour ses conseils, encouragements, partages et sa relecture détaillée ; Marine Guégan pour sa curiosité, son écoute et ses relectures multiples, Émilie Notéris et Etienne Mathieu pour leurs relectures, Marine Le Pennec pour ses encouragements ; Karine Delavault pour ses conseils littéraires ; Mathieu Lalande pour son soutien et les heures de jeu partagées ; Zelda Crottaz pour m'avoir incité à m'engager dans ce travail ; Maguy Alvarez et François Hergaux pour leur soutien chaleureux ; Claire Gallagher pour son aide à la traduction ; et tous les amis qui, de près ou de loin, m'ont soutenu dans ce long travail.

Ma gratitude va à M. Patrick Audiot et Mme Isabelle Couturier pour leur compréhension et leur bienveillance sans lesquelles il ne m'aurait jamais été possible de trouver le temps de faire ces recherches. Mes remerciements vont également à mes collègues.

Enfin, je tiens à remercier Ed Key pour le temps qu'il m'a accordé afin d'échanger sur ses créations et René-Martin Pauze pour ses conseils vidéoludiques.

Je dédie ce texte à Yuki & Louise pour leurs encouragements et leur immense patience pendant ces années de lecture, de rédaction et de jeu.

RÉSUMÉ

DES DISPOSITIFS DE CONTRAINTE : ICONOLOGIE INTERARTIALE ET VIDÉOLUDIQUE DES CORPS MONSTRUEUX

La *contrainte positive* de Barney permet d'aborder la capacité du dispositif à produire des usages qui, parce que contraints, s'avèrent féconds. Les corps monstrueux sont analysés dans le genre vidéoludique horrifique à partir de cette problématique de la fertilité artistique des dispositifs de contrainte développant une nouvelle approche iconologique tant des enjeux de la relation vidéoludique à l'image que du pouvoir générateur des monstres. Les dispositifs sont conçus comme parcours dont la spatialité est étroitement liée aux idées de clôture et d'obstacle. En écho à Jankélévitch, ces entraves se constituent en organes-obstacles engageant à une pratique où le *malgré* est paradoxalement le *grâce-à*. Le recours à l'entrave est souhaité en vue d'un processus génératif ne pouvant prendre corps qu'au risque de l'épreuve d'un déplaisir, d'une « horreur délicieuse » engageant à approfondir l'affinité entre le sublime et la façon dont les dispositifs de contrainte se constituent à travers l'expérience de plaisirs négatifs, d'une disconvenance conduisant, selon Schiller, à une convenance supérieure. Au-delà de la conjuration de la stupeur horrifiée, par l'artialisation de l'image, l'ouverture iconologique interartiale (picturale, vidéoplastique...) et mythologique permet la mise à jour heuristique de la genèse du monstrueux par un dispositif de contrainte (*Tête de Méduse*, Rubens) et de la résistance par impossibilité de la capture (Protée) qui conduit à examiner les dispositifs irréductibles à l'enclosure et la question de l'absence de contrainte comme contrainte paradoxale, induisant l'exercice de la *mètis* qui permet d'éviter l'achoppement dans le clos comme la perte dans l'ouvert.

MOTS-CLEFS : dispositif, contrainte, résistance, génération, jeu vidéo, art vidéo, arts plastiques, iconologie, iconographie, monstre, monstrueux, corps, tératologie, « horreur délicieuse », sublime, parcours, paysage, artialisation, labyrinthe, *locus horribilis*, ruines, affects, expérience, frayage, *mètis*.

ABSTRACT

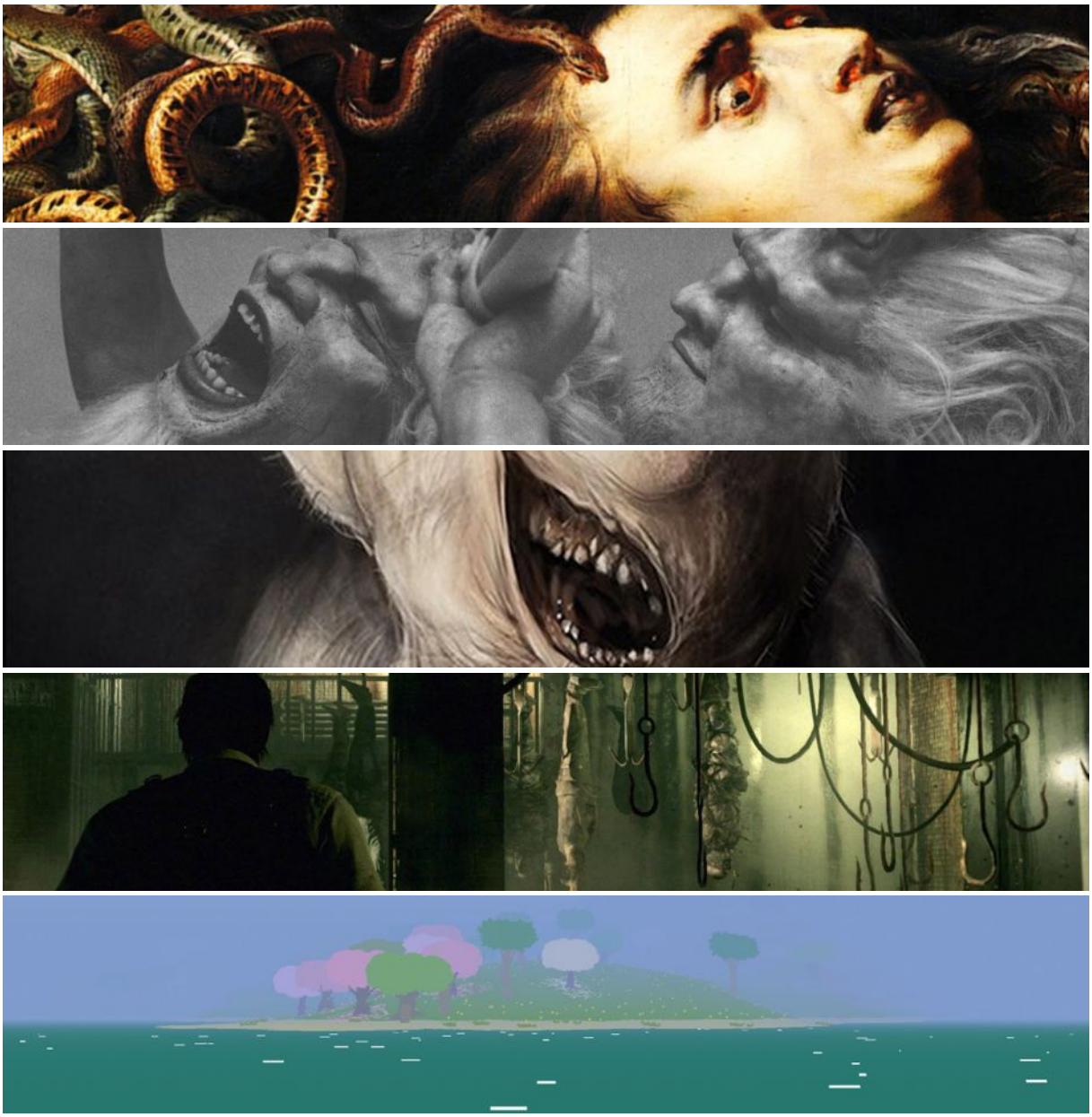
OF RESTRAINT APPARATUS: INTERARTIAL AND VIDEO GAMING ICONOLOGY OF MONSTROUS BODIES

The notion of *positive restraint* (Barney) brings to light the apparatuses' ability to produce practices that prove to be fertile, because restrained. Monstrous bodies in horror video games are analyzed from the perspective of the restraint apparatuses' artistic fertility, thus elaborating a new iconological approach to the image issues in videogames and monsters' generating power. Apparatuses are understood as routes whose spatiality is closely linked to the ideas of enclosure and obstacle. Echoing to Jankélévitch, these constraints establish *organs-obstacles* that set in motion a practice in which *despite* is paradoxically *thanks to*. Submitting to constraint engages a generative process that can only take shape in the presence of a displeasure trial, a "delightful horror" leading us to investigate further the link between sublime and the way restraint apparatuses are grounded in the experience of negative pleasures, of an unsuitability leading, according to Schiller, to a superior suitability. Beyond discharging oneself from horrified stupor by the "artialisation" of the image, the interartial iconological (pictorial, video…) and mythological fields allow us to explore the genesis of monstrosity by restraint apparatuses (Rubens' *Medusa*). It also underlines the idea of resistance by the impossibility of capture (Proteus) that leads us to examine the apparatuses without considering them as necessarily linked to closure, and the question of the lack of restraint considered as a paradoxical restraint, which leads to the practice of *mètis* that enables to avoid stumbling in closed spaces as well as getting lost in wide open spaces.

KEY-WORDS : apparatus, restraint, resistance, generation, video game, video art, fine arts, iconology, iconography, monster, monstrous, body, teratology, "delightful horror", sublime, route, landscape, artialisation, labyrinth, *locus horribilis*, ruins, affects, experience, opening up, *mètis*.

DES DISPOSITIFS DE CONTRAINTE

ICONOLOGIE INTERARTIALE ET VIDÉOLUDIQUE DES CORPS MONSTRUEUX



SOMMAIRE

DES DISPOSITIFS DE CONTRAINTE
ICONOLOGIE INTERARTIALE ET VIDÉOLUDIQUE DES CORPS MONSTRUEUX

AVANT-PROPOS | LE PRINCIPE CONTRAIGNANT DU DISPOSITIF ET SA FERTILITÉ PARADOXALE **P. 10**

A. FERTILITÉ ARTISTIQUE DES DISPOSITIFS DE CONTRAINTE P. 10
B. LE RECOURS CRÉATIF À L'ENTRAVE COMME « ORGANE-OBSTACLE » P. 11
C. DÉPLAISIR ET DISPOSITIFS DE CONTRAINTE (À LA LUMIÈRE DE « L'HORREUR DÉLICIEUSE » D'EDMUND BURKE) P. 13

1. LES JEUX VIDÉO HORRIFIQUES COMME DISPOSITIFS DE CONTRAINTE P. 14
1.1 Du *ludus* comme force de dépassement des obstacles à l'habileté du parcours vidéoludique P. 14
1.2 Sublime et dispositif de contrainte dans le s*urvival horror* P. 17

2. DE L'ICONOGRAPHIE DES MONSTRES VIDÉOLUDIQUES À L'ICONOLOGIE INTERARTIALE DES CORPS MONSTRUEUX P. 20
2.1 L'iconographie du monstrueux comme organe-obstacle ou l'ambivalence du dégoût P. 20
2.2 Iconologie interartiale des figures monstrueuses P. 22
2.3 La *Tête de Méduse* de Rubens comme révélateur de la genèse analogique des figures monstrueuses par les espaces de contrainte clos P. 24

3. LA FIGURE DE PROTÉE COMME RÉVÉLATEUR DES DISPOSITIFS IRRÉDUCTIBLES À L'ENCLOSURE P. 26
3.1 De Protée À *Proteus* : le lâcher prise comme dégagement de la contrainte P. 26
3.2 De l'absence de contrainte comme contrainte paradoxale P. 28
3.3 Frayage et contournement : les dispositifs à l'épreuve de la *mètis* P. 30

I | DES DISPOSITIFS DE CONTRAINTE À LA FABRIQUE DU MONSTRUEUX P. 32

1. CONTRAINTE ET RÉSISTANCE CHEZ MATTHEW BARNEY P. 34
1.1 *Drawing Restraint* : de la création par la contrainte P. 34
1.2 *The Order* : espace de contrainte, performance et jeu vidéo P. 42
1.3 Fonctions iconographique et narratologique du faune dans *Drawing Restraint 7* P. 48
1.4 Des monstres générateurs : monstre monde P. 55

2. DE L'ENTRAVE MONSTRUEUSE COMME GÉNÉRATEUR PLASTIQUE P. 62
2.1 La *Tête de Méduse* de Rubens : de la transsubstantiation métamorphique P. 62
2.2 Enclosure et dispositifs spatiaux : le modèle de *BioShock* P. 70
2.3 Plongée dans le noir : de la substance des environnements horrifiques dans *Dead Space* P. 75
2.4 Des *Labyrinths* de Morris aux *levels* vidéoludiques : des architectures pour contraindre P. 80

3. DISPOSITIFS ARCHITECTURAUX DE CONTRAINTE : DE LA RUINE AUX ORGANES-OBSTACLES P. 90
3.1 *Hybris* et châtiment : de la ruine comme lieu d'expiation P. 90
3.2 Vue subjective éblouie : la ruine comme *locus terribilis* P. 96
3.3 De la ruine comme champ d'expériences P. 102
3.4 De l'architecture désemparée comme organe-obstacle P. 108

4. DU JEU DES MONSTRES À LA FABRIQUE DU MONSTRUEUX P. 115
4.1 *Ludus monstrorum* : le jeu des monstres P. 115
4.2 Ambivalences de la contrainte dans le survival horror P. 122
4.3 Portrait du joueur en belluaire P. 134
4.4 La fabrique des monstres P. 140

5. TÉRATOLOGIE : POUR UNE SCIENCE DE LA DIFFORMITÉ ET DE L'ENTRAVE **P. 149**
5.1 Iconographie tératologique dans les jeux vidéo horrifiques P. 149
5.2 Le monstre et ses monstruosités P. 152
5.3 Du vice de conformité à la monstruosité P. 160
5.4 *Stigmata degenerationis* : trois types tératologiques vidéoludiques P. 166

II | LES DISPOSITIFS DU CORPS À L'ÉPREUVE DU MONSTRE **P. 172**

1. LES CHAIRS DU MONSTRE : LE CORPS EN OBSTACLE **P. 174**
1.1 *Resident Evil* : figure du mort-vivant P. 174
1.2 Le « jeu » du corps : du parasitage formel P. 181
1.3 Iconographie parasitaire P. 188
1.4 La voie de la tératogénie P. 196

2. CORPS ARTIFICIELS : CONSTRUIRE L'ENTRAVE **P. 200**
2.1 Du corps sensible au corps mécanique P. 200
2.2 Fantasmes d'une science du corps alternative dans *BioShock* P. 206
2.3 Corps dégénérés et *devolution* P. 213
2.4 Des corps crépusculaires : effondrement et déstructuration des chairs P. 217

3. À CORPS OUVERT : DU DÉPASSEMENT DE L'OBSTACLE À SON ÉLISION **P. 224**
3.1 Monstres célosomiens : du renversement des corps P. 224
3.2 Anatomies ludiques : des corps à ouvrir P. 230
3.3 *Membra disjecta* : du fragmentaire P. 237
3.4 L'ombre du corps monstrueux : trouble de l'organique occulte P. 244
3.5 *Dead Space* : devenir-viande du corps monstrueux P. 250

4. PLAISIRS DE LA CHAIR NUMÉRIQUE : DE LA TEXTURE DU DISPOSITIF MONSTRUEUX **P. 256**
4.1 Corps érotiques du monstre pour un érotisme monstre P. 257
4.2 Pénétrer le monstre : devenir-architectural des corps monstrueux P. 264
4.3 Geste, destruction, création : *tirs* P. 271

5. DE LA FASCINATION DU MONSTRUEUX AU DÉPASSEMENT DU DÉGOÛT **P. 277**
5.1 Des émotions extrêmes dans les jeux vidéo horrifiques P. 278
5.2 Modulation des affects et « mise en cadre » des objets du dégoût P. 286
5.3 De l'incidence de l'image volumique P. 292
5.4 De la texture de l'image vidéoludique : fascination par le détail P. 297
5.5 L'incarnat sensible : de la substance dégoûtante à son dépassement P. 304

III | SOUS LE SIGNE DE PROTÉE : DES DISPOSITIFS OUVERTS À LA *MÈTIS* **P. 312**

1. OUVERTURE DU DISPOSITIF **P. 314**
1.1 La percée : du cube scénique à la *vedute* P. 314
1.2 *Proteus* : du jardin ludique P. 324
1.3 De l'absence de contrainte et de résistance au lâcher prise de la flânerie du parcours P. 328
1.4 De la génération illimitée dans *Proteus* P. 336

2. EXPANSION DE L'ESPACE **P. 343**
2.1 Ouverture, espace et liberté : Isaac Julien et Doug Aitken P. 343
2.2 Mondes ouverts et dilution de l'espace : l'ouvert comme contrainte P. 350
2.3 Dilatation de l'espace : le modèle du piège ouvert P. 359
2.4 Espaces béants : dynamiques d'absorption de *Don't Starve* à Bill Viola P. 365

3. Dynamiques spatiales : espaces rétractiles et resserrement bénéfique **p. 372**
3.1 Contraction des terrains de jeu p. 372
3.2 Espaces systoliques et génération formelle : de *Fallout 3* au *Cremaster Cycle*. p. 377
3.3 Espaces clos sanctuarisés : des *Cellules* d'Absalon aux *Safe rooms* vidéoludiques p. 385

4. De l'intelligence pratique du parcours dans les espaces vidéoludiques **p. 394**
4.1 La *mètis* de Protée : métamorphose et intelligence tactique p. 394
4.2 *Mètis* contre *mètis* : ruse et adresse du dispositif et de son utilisateur p. 399
4.3 Du caractère aporétique de la traversée du *pontos* : expérience sensible et rusée de la traversée p. 407

CONCLUSION **p. 416**
1. Iconologie vidéoludique : le jeu des monstres p. 416
2. Par-delà l'horizon du monstrueux p. 418
3. Propédeutique aux postures de résistance p. 421
4. Par-delà le jeu p. 423

BIBLIOGRAPHIE **p. 427**
Ouvrages et articles p. 427
Revues et articles en ligne p. 459
Dictionnaires p. 460
Artbooks p. 460
Œuvres littéraires p. 461

LUDOGRAPHIE **p. 462**
Survival Horror et jeux vidéo horrifiques (action/aventure) p. 462
Jeux cités p. 463

ŒUVRES CITÉES **p. 466**
Œuvres plastiques citées p. 466
Œuvres cinématographiques citées p. 470

INDEX NOMINUM **p. 471**

INDEX LUDORUM **p. 474**

A | FERTILITÉ ARTISTIQUE DES DISPOSITIFS DE CONTRAINTE

Dans sa dimension pratique, un dispositif est « un agencement actualisant et intégrant des éléments en vue d'un objectif[1] ». Comme nous le rappelle Giorgio Agamben, relisant Foucault[2], il s'agit de souligner le caractère coercitif et entravant des dispositifs entendus comme « tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants[3] ».

Pareils dispositifs laissent présager la construction d'espaces dédiés à l'exercice de la contrainte, de « milieux d'enfermement[4] » prenant une forme coercitive nécessairement associée aux idées de marge, de clôture et d'obscurité. À l'image de ce que Foucault nous dit de la « forme-prison » (entendue comme une certaine forme spatiale de la prison, figure de l'ordre et du commandement [5]) il semble exister une forme-entrave qui, par son caractère à la fois obscur, cellulaire et dédaléen, renoue avec les trois fonctions du cachot : enfermer, priver de lumière et cacher[6].

Si cette lecture des dispositifs manifeste le caractère négatif de leur principe contraignant, il reste cependant possible d'envisager cet aspect sous un jour différent.

La notion de dispositif se trouve prolongée par celle de processus s'éprouvant par la contrainte. Elle renvoie, par son étymologie latine, à l'idée de resserrement, de gêne et surtout d'obligation[7]. L'actualisation des processus dont l'achèvement constitue la finalité du dispositif ne semble pouvoir se faire que dans l'expérience de la contrainte vécue sous le mode de l'obligation

---

[1] Philippe Ortel, « Vers une poétique des dispositifs », in *Discours, image, dispositif. Penser la représentation II*, (dir.) Philippe Ortel, L'Harmattan, 2008, p. 35.
[2] Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?,* Éditions Payots & Rivages, 2007, p. 11 : « Je me propose de tracer une généalogie sommaire de ce terme [dispositif], d'abord à l'intérieur de l'œuvre de Foucault, puis dans un contexte historique plus ample ».
[3] *Ibid*., p. 42.
[4] *Cf.* Gilles Deleuze, « Post-scriptum sur les sociétés de contrôle », in *Pourparlers*, Les Éditions de minuit, 1990, p. 240.
[5] *Cf.* Michel Foucault, *Dits et écrits*, *1954-1988*, t. 2, *1970-1975*, Gallimard, 2013, p. 230.
[6] *Cf.* Michel Foucault, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Gallimard, 1975, p. 233.
[7] Alain Rey et Coll., *Dictionnaire historique de la langue française*, Dictionnaires Le Robert, 1992, t. 1, p. 487 : Contrainte « a suivi l'évolution du verbe [contraindre] ; il a perdu le sens physique de "gêne dans des vêtements trop étroits", ainsi celui de "retenue, gêne" […] pour ne plus signifier que "action de contraindre quelqu'un à agir contre sa volonté ; obligation" (XII^e^ s.) ».

la plus stricte. Mais cette notion trouve, dans le champ des arts, un terrain fertile et s'offre comme condition nécessaire à l'expression positive de pratiques intériorisant l'idée même d'obligation (qui tend à se spécifier comme obligation de la gêne).

Cet « inquiet besoin de la contrainte » (attribué à Beethoven par André Gide, affirmant sans détours que « [l]'art est toujours le résultat d'une contrainte[8] ») résonne significativement dans les performances vidéo de Matthew Barney qui sont avant tout le prétexte d'exercices contraignants auto-administrés. On entend par contrainte toute mise en place de moyens d'empêchement ou de coercition, tout déploiement d'entraves ou d'obstacles obligeant, pour être dépassés, de faire appel à une forme de résistance — qu'elle soit physique ou psychologique, liée à l'effort, à la maitrise de soi ou à la ruse.

L'œuvre de l'artiste américain permet une saisie fine des enjeux de la pratique de la contrainte, en tant qu'elle est une mise à l'épreuve qui implique la mobilisation d'une force de résistance aux entraves matérialisant le principe contraignant du dispositif. La démarche de Barney a donc un rôle méthodologique dans notre thèse, en mettant à jour le principe contraignant du dispositif. En outre, la contrainte instituée en modalité créative par Barney (en « contrainte positive [9] ») permet de porter un regard sur la notion de dispositif qui ne serait plus focalisé seulement sur son aspect coercitif mais se déporterait sur sa capacité à produire des usages qui, parce que contraints, s'avèrent féconds.

L'énergie dépensée dans l'exercice disciplinaire de la contrainte trouve à s'exprimer en devenant forme — faisant écho aux propos de Deleuze : « La création se fait dans des goulots d'étranglement […]. Un créateur est quelqu'un qui crée ses propres impossibilités, et qui crée du possible en même temps [10] ».

B | Le recours créatif à l'entrave comme « organe-obstacle »

La pratique artistique de Barney est fondée par la constitution de dispositifs de création organisés autour de contraintes prenant corps à travers de multiples entraves (liens, attaches,

[8] André Gide, « L'Évolution du théâtre », in *Nouveaux Prétextes*, Éditions du Mercure de France, 2014.
[9] « *Positive restraint* » *Cf.* Nancy Spector, « In potentia », in *All in the Present Must Be Transformed: Matthew Barney, Joseph Beuys*, New York, Guggenheim Museum Publications, 2006, p. 27.
[10] Gilles Deleuze, « Les Intercesseurs », in *Pourparlers*, *op. cit.*, p. 183.

matériaux résistants ou échappant à tout contrôle, obstacles physiques) auxquelles l'artiste se confronte afin d'y résister et de mettre ainsi en branle les processus créatifs qu'il cherche à déployer. Ces obstacles et outils d'astreinte forment la part sculpturale essentielle de l'œuvre de Barney, nécessaire à la mise en œuvre de performances qui réalisent le processus induit par ces dispositifs, paradoxalement ouverts à la survenue des possibles.

En écho à la formule de Vladimir Jankélévitch, ces entraves se constituent en « organe[s]-obstacle[s] [11] » , c'est-à-dire en gênes nécessaires, inscrites au cœur même du dispositif, organes internes engageant à la pratique d'un « faire-malgré » : « [C]ar c'est le *malgré* qui est lui-même paradoxalement le *grâce-à* […]. Telle est en effet l'ironie d'un "*grâce-à"* qui prend son élan dans le "*malgré"*, tel le paradoxe de l'*impediment* qui est lui-même l'instrument ![12] ». De ce que Jankélévitch nomme « la paradoxologie de l'organe-obstacle[13] », c'est l'élan de ce « Malgré qui est Parce-que[14] » propre à la notion d'organe-obstacle qu'il nous faut retenir et extraire du champ de la morale pour lequel elle a été forgée dans le *Traité des vertus*.

C'est précisément la pratique de ce « faire-malgré » qui justifie la dénomination de « dispositif de contrainte ». Cette notion, sursignifiant l'usage de la contrainte, induit une part active et volontaire de l'utilisateur ou du pratiquant impliqué dans le dispositif. Bien qu'en lien avec les dispositifs analysés par Foucault[15], cette forme de dispositif implique néanmoins une relation consentie à la contrainte. Elle n'est alors ni radicalement subie, ni indirecte, ni insidieuse. Il s'agit d'une relation à la contrainte se faisant simultanément sur le registre du « *malgré* » et du « *grâce*-à » propre à l'organe-obstacle jankélévitchien :

> L'organe-obstacle est avant tout l'organe ; l'*impetus* altruiste est à la fois nié et posé, mais c'est la négation qui est finalement au service de la position. Il faut être gêné, retardé, alourdi pour garder cet élan : telle est la rançon de l'alternative […]. Mais l'élan fait oublier l'obstacle qui la suscite. L'organe-obstacle élémentaire, c'est donc le chemin ou la voie, *iter*, et plus généralement le Temps, si le Temps est le Chemin à l'état pur[16].

La contrainte positive de l'organe-obstacle engendre la dynamique d'un parcours. Règle préalable et acceptée, le recours à l'entrave est souhaité en vue de l'actualisation d'un processus

---

[11] *Cf.* Vladimir Jankélévitch, *Le Sérieux de l'intention, Traité des vertus I,* Flammarion, 1983, II. 3, p. 15.
[12] *Ibid.,* p. 19.
[13] *Ibid.,* p. 15-19.
[14] *Ibid*., p. 15.
[15] *Cf.* Michel Foucault, *Surveiller et punir, op. cit.*
[16] Vladimir Jankélévitch, *Le Sérieux de l'intention, op. cit*., p. 19.

créatif — génératif — ne pouvant prendre corps qu'au risque de la mise à l'épreuve et du déplaisir.

C | Déplaisir et dispositifs de contrainte (à la lumière de « l'horreur délicieuse » d'Edmund Burke)

De cette friction entre sujétion, volonté et résistance émerge la notion de *delight* propre à la pensée d'Edmund Burke, c'est-à-dire de « plaisir qui ne peut exister sans une relation, et plus particulièrement une relation à la douleur[17] », à la sensation qui accompagne son éloignement[18].

Si les dispositifs de contrainte tendent à se constituer positivement, c'est à travers l'expérience de plaisirs négatifs, à savoir, de plaisirs ne pouvant s'exprimer que par la médiation d'un déplaisir — sur le modèle, exposé par Schiller, d'une « disconvenance » conduisant à une « convenance supérieure[19] ».

Le *delight* irrigue la problématique des dispositifs de contraintes dont les modalités de pratique supposent l'acceptation de contraintes qui offrent pourtant, dans leur conditionnement au sein du dispositif qui les motive, la possibilité de leur dépassement et, ce faisant, l'émergence de plaisirs nés du déplaisir qu'elles convoquent en premier lieu. Ce plaisir mêlé d'effroi dépend principalement de la douleur et du danger. Les idées de douleur, de maladie et de mort produisent une forte émotion d'horreur[20] et opèrent plus énergiquement que le plaisir car elles se constituent en menaces de destruction et engagent à la conservation de soi. Cette commotion, ressortit à ce qu'Edmund Burke appréhende comme l'« horreur délicieuse » (« *delightful horror* ») :

> Dans tous les cas, si la douleur et la terreur sont modifiées de manière à n'être pas réellement nocives, si la douleur n'est pas portée jusqu'à la violence, et si la terreur ne va pas jusqu'à la destruction actuelle de la vie, ces émotions qui délivrent les organes […] d'un embarras dangereux et pénible sont capables de donner du délice : non pas du plaisir, mais une sorte d'horreur délicieuse [*delightful horror*], une sorte de tranquillité teintée de terreur qui, comme elle se rapporte à la conservation de soi, est une des passions les plus fortes[21].

Cette horreur délicieuse trouve un champ d'application fertile dans les dispositifs voués à la privation et à la conservation[22] et tout particulièrement dans les jeux vidéo horrifiques.

---

[17] *Cf.* Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau,* Vrin, [1757], 2009, I, IV, p. 93.
[18] *Ibid.*, p. 93.
[19] *Cf.* Friedrich von Schiller, « De l'Art tragique », [1792], in *De la Grâce et de la Dignité*, Sulliver, 2005, p. 137.
[20] *Cf.* Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau, op. cit.*, I, VI, p. 95.
[21] *Ibid.*, II, VIII, p. 227.
[22] *Ibid.*, I, VII, p. 97 : « Les passions qui concernent la conservation de l'individu reposent totalement sur la douleur et le danger ».

1. | LES JEUX VIDÉO HORRIFIQUES COMME DISPOSITIFS DE CONTRAINTE

1.1 | DU LUDUS COMME FORCE DE DÉPASSEMENT DES OBSTACLES À L'HABILETÉ DU PARCOURS VIDÉOLUDIQUE

La pratique des dispositifs de contrainte implique paradoxalement un engagement actif et libre (répondant en cela au caractère volontaire du jeu[23]), s'exprimant dans la résistance aux entraves. Cette résistance prend forme sur le modèle de l'*agôn* (*ἀγών*) au sens qu'en donne Roger Caillois, c'est-à-dire de compétition entendue « comme un combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner valeur précise et incontestable au triomphe du vainqueur[24] ». C'est sur le double terrain de l'affrontement et de l'épreuve auto-agonistique que s'opère le jeu de ces dispositifs, par l'exercice d'une *praxis*[25] dont l'enjeu principal est précisément la résistance à la contrainte.

L'expérience proposée par les jeux vidéo est fondée, en effet, par une pratique ludique de la contrainte. L'engagement ludique du joueur se trouve justement dans sa capacité à opposer une résistance au jeu — entendu comme ensemble de règles (*game*[26]) — en trouvant le moyen le plus adapté pour dépasser la contrainte et pour surmonter les obstacles exprimant ces contraintes. L'ensemble des règles propres au jeu constitue un premier réseau de contraintes pour le joueur. Dans leur analyse typologique des plaisirs ludiques, Salen et Zimmerman évoquent le caractère essentiel du plaisir éprouvé dans l'acceptation et la soumission à un système[27] à travers une pratique des règles en vigueur dans le jeu. Ces propos font écho aux écrits de Caillois et à ce que l'auteur désigne sous le terme de *ludus*, à savoir, de « goût de la difficulté gratuite[28] ».

Le ludus se constitue en force de dépassement de l'obstacle, de résistance à la contrainte, par le biais de l'acceptation d'épreuves. Comme l'écrit Caillois, par le *ludus* « on lutte contre l'obstacle[29] ». Ce faisant, s'opère la conquête d'une habileté, d'une maîtrise particulière

---

[23] Le jeu se doit d'être défini comme « activité libre et volontaire, source de joie et d'amusement ». *Cf.* Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Gallimard, 1967, p. 36.
[24] *Ibid.*, p. 50.
[25] Jacques Henriot pose l'hypothèse du jeu comme *praxis* et, inversement, identifie le jeu comme « dimension interne de toute *praxis* ». *Cf.* Jacques Henriot, *Le Jeu*, Presses Universitaires de France, 1969, p. 103.
[26] Stéphane Vial, *L'Être et l'Écran, Comment le numérique change la perception*, Presses Universitaires de France, 2013, p. 244 : « [L]e *play* désigne l'activité plaisante du jeu (en tant qu'expérience vécue), par opposition au *game*, qui se rapporte au système formel du jeu (en tant qu'ensemble de règles et de mécanismes) ».
[27] *Cf.* Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, The MIT Press, 2004, p. 334.
[28] Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 75.
[29] *Ibid.*, p. 80.

s'exprimant avant tout dans le champ de l'émulation avec soi-même. *The Order* de Matthew Barney donne la mesure d'une épreuve complexe relevant avant tout de l'exaspération du corps de l'artiste[30] mais ressortissant fondamentalement à l'expression du *ludus*, et s'éprouvant par le dépassement d'obstacles dont la somme forme véritablement un parcours. L'ensemble des obstacles y est spatialisé et se constitue en un tracé dont le principe est voué à l'achoppement. À travers sa dimension auto-agonistique [31] mais également ludique (et spécifiquement vidéoludique[32]), *The Order* éclaire précisément la relation fondamentale du parcours aux notions connexes d'obstacle et d'épreuve.

La construction d'espaces vidéoludiques dédiés à la contrainte par l'entrave induit également la nécessité de penser l'économie de parcours qui leur est propre, son usage le plus immédiat ayant trait à l'actualisation même du jeu. Comme l'écrit Francesco Careri, le parcours est tout à la fois « l'acte de traversée (le parcours comme action de marche), la ligne qui traverse l'espace (le parcours comme objet architectural) et le récit de l'espace traversé (le parcours comme structure narrative)[33] ». L'entreprise vidéoludique fait pleinement écho à la définition de Careri impliquant une mise à l'épreuve s'éprouvant dans l'action d'un déplacement cinéplastique, à savoir entendu comme « la tentative de ne pas réduire le mouvement à la translation, à la pure et simple mobilité physique, mais bien au contraire comme la prise en charge du mouvement, des *déplacements*, dans toute leur ampleur, dans toutes leurs manières, y compris dans leurs dimensions psychiques et fantasmatiques [34] ». Le parcours est à l'œuvre à travers l'exigence d'une cinéplastique, même médiatisée.

Les jeux vidéo sont des dispositifs de contrainte dont la mise en œuvre se fait à travers des modèles spatiaux, la question du parcours y est donc essentielle, à la fois comme tracé structurant et comme économie d'appropriation de ce tracé. Les jeux vidéo offrent des parcours dont la pratique relève de la navigation, voire du frayage tant il y est question de résistance à des obstacles (ludiques) qu'il s'agit de surpasser en faisant preuve d'agilité, de vivacité, de toute habilité permettant d'ouvrir une voie. De *Frogger* à *Mario Bros.* en passant par *The Legend of Zelda* ou

---

[30] *Cf.* Guillaume Baychelier, « Le Parcours à l'œuvre - Temps, espace et déplacement dans l'œuvre de Matthew Barney », in *Marges, Revue d'art contemporain - n°19/2014*, *Les Temps de l'art*, Presses Universitaires de Vincennes, 2014.
[31] Rappelant que « [l]e rapport du *ludus* avec l'*agôn* est manifeste ». Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 81.
[32] Cité in James Lingwood, Hans Ulrich Obrist, « Artist Project: Matthew Barney », Site de la Tate Modern, 2002. Disponible à l'adresse : <http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/artist-project-matthew-barney> (consulté le 14 juillet 2014) : « This scene [*The Order*] was shot in the rotunda of the Guggenheim Museum on the different levels and feels almost like a video game. Many of the actors and characters in earlier parts of *Cremaster 3* appear in this game. There are five levels, which take on five different allegories of the five *Cremaster* chapters »
[33] Francesco Careri, *Walkscapes*, *la marche comme pratique esthétique*, Éditions Jacqueline Chambon, 2013, p. 27-28.
[34] Thierry Davila, *Marcher, créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, Éditions du Regard, 2002, p. 27.

encore *Call of Duty*[35], nombre de jeux vidéo[36] impliquent un déplacement dans un espace simulé (et constitué en géographie, même étriquée) et sont le plus souvent affaire de frayage adroit — quand leurs enjeux ne se portent pas sur l'observation même de ce parcours.

Le parcours, tel qu'il est délinéé dans la pratique vidéoludique, n'est pas qu'alignement d'obstacles, dispositif ludique entravant.

Dans leur forme horrifique, les jeux vidéo offrent une expérience se faisant sous le mode extrême de la mise à l'épreuve. Comme dans nombre de genres vidéoludiques, s'y retrouve l'idée de voyage comme initiation. Mais l'« expérience » horrifique ressortit au caractère le plus strict de sa racine étymologique *per*[37], interprétée comme signifiant essayer, mettre à l'épreuve, ou encore risquer (ces connotations qui survivent jusque dans le mot « péril ») : « De nombreuses significations secondaires de *per* font explicitement référence au mouvement : "traverser un espace", "atteindre un but", "sortir". Le risque présent impliqué par "péril" est évident dans les mots gothiques de la famille de *per* (dans lequel P devient F) : *ferm* (faire), *fare* (aller), *fear* (peur)[38] ». À l'expérience de la traversée semble être associée celle de la peur : peur de la pratique comme de la teneur des espaces de parcours.

Opérant comme dans les pas d'Orphée, le parcours vidéoludique horrifique est envisagé comme catabase (*κατάβασις*[39]), c'est-à-dire comme descente aux Enfers dont la traversée est nécessairement épreuve extrême — modèle symbolique à la fois narratif et esthétique[40]. Elle est exacerbation exemplaire du parcours entendu comme mise en péril, comme ex-*per*-ience vouée à la survie[41] à travers le terrain dysphorique d'un enfer pensé comme modèle de l'horreur[42].

---

[35] *Frogger*, Konami/ SEGA, 1981; *Mario Bros*., Nintendo, 1983 ; *The Legend of Zelda,* Nintendo R&D4/Nintendo, 1986 ; *Call of Duty*, Infinity Ward/Activision, 2003.

[36] Précisons ici que les jeux vidéo sont présentés sous la forme suivante : nom, développeur/éditeur, date.

[37] *Cf.* Erich J. Leed, *The Mind of the Traveler: From Gilgamesh to Global Tourism*, Basic Books, New York, 1991, cité in Francesco Careri, *Walkscapes*, *op. cit.*, p. 46.

[38] *Idem*.

[39] Anna Maria Babbi, « La Descente d'Énée aux Enfers dans le récit médiéval », in *Regards sur le locus horribilis. Manifestations littéraires des espaces hostiles*, (dir.) Maria Esperanza Bermejo Larea, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2012, p. 19 : « Outre la descente d'Ulysse dans l'Odyssée, la tradition classique décrivait d'autres *catabases*, liées surtout aux personnages de la mythologie qui, dans leur parcours héroïques, étaient descendus aux Enfers, tels Hercules, Thésée et Pirithoüs, mais surtout Orphée ».

[40] Renouant avec l'idée du parcours comme « action esthétique qui permit de pénétrer les territoires du chaos ». *Cf.* Francesco Careri, *Walkscapes*, *op. cit.*, p. 22.

[41] *Idem.* : « L'acte de traverser l'espace naît du besoin naturel de se déplacer pour trouver de la nourriture et les informations nécessaires à sa survie ».

[42] Maria Esperanza Bermejo Larea, « Présentation », in *Regards sur le locus horribilis*, *op. cit.*, p. 9 : « Le paradigme des lieux plaisants est toujours le paradis (terrestre ou céleste, peu importe), d'où résultent tous les jardins du monde, tout comme le modèle de l'horreur est l'enfer […] éternel… ou terrestre ».

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*. Les jeux vidéo horrifiques semblent tout particulièrement à même de faire advenir le frisson de l'horreur délicieuse. Ils permettent en effet, dans l'exercice médiatisé qu'ils instituent, de se laisser saisir par « le plaisir tout relatif qui tient au recul et à la distance établis par rapport au douloureux et au terrible[43] ».

Les jeux vidéo horrifiques apparaissent comme un développement extrême de la relation ambivalente entre ressort ludique et lien à la contrainte. Ce lien s'avère doublement déterminé, en premier lieu par leur appartenance au genre vidéoludique et en second lieu par la relation spécifique que les jeux vidéo horrifiques entretiennent tant à l'horreur qu'à la survie, manifeste dans leur dénomination générique en langue anglaise : « *survival horror* ».

L'étude des jeux vidéo regroupés sous le terme *survival horror*[44] (*Alone in the Dark*, *Resident Evil*, *Silent Hill*, *Forbidden Siren*[45], etc.), sous-genre recourant à la peur et au dégoût comme constituants primaires de l'expérience ludique[46], s'avère heuristique tant ces jeux sont l'expression du principe contraignant des dispositifs mais également de l'ambivalence de la relation qu'il est possible d'entretenir avec ces derniers. C'est pourquoi les jeux vidéo horrifiques constitueront le corpus premier de notre thèse.

Dans ce genre vidéoludique, l'expérience proposée ne peut être vécue que sous le mode d'une survie dont les enjeux restent ludiques, condition *sine qua non* du jeu (*play*) comme de la

---

[43] Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *une philosophie du sublime*, Quai Voltaire, 1993, p. 131.
[44] Genre popularisé par le jeu vidéo *Resident Evil* (Capcom) dès 1996.
[45] *Alone in the Dark*, Infogrames, 1992 ; *Silent Hill*, Konami CE Tokyo/Konami, 1999 ; *Forbidden Siren*, SCE Japan Studio/Sony Computer Entertainment, 2003.
[46] Les jeux vidéo horrifiques adhèrent en cela parfaitement à la définition que Noël Carroll donne de l'horreur. *Cf.* Noël Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, Routledge, Chapman and Hall, Inc., 1990, p. 35, 28 : « I have hypothesized that art-horror is an emotional state wherein, essentially, some nonordinary state of agitation is caused by the thought of a monster, in terms of the details presented by a fiction or an image, which thought also includes the recognition that a monster is threatening and impure ». « [I]t is crucial that two evaluative components come into play: that the monster is regarded as threatening and *impure*. If the monster were only evaluated as potentially threatening, the emotion would be fear; if only potentially impure, the emotion would be disgust. Art-horror requires evaluation both in terms of threat and disgust ».

prise de distance nécessaire à la survenue d'un « plaisir négatif ». Ce genre de jeux vidéo s'avère un champ d'application privilégié de la fertilité paradoxale de ces dispositifs de contrainte et des plaisirs ambivalents de l'« horreur délicieuse » qu'ils mobilisent. La notion de *ludus* y est poussée à son paroxysme, jusqu'à exaspération.

S'y posent les questions de l'obstacle et de la contrainte pensés par l'hyperbole, puissamment anabolisés dans leurs manifestations ludiques et iconographiques. Les conditions mises en place par ce genre vidéoludique se montrent radicalement ludiques — au sens d'un *ludus* devenu également hyperbolique. Elles exacerbent l'idée du jeu comme tentative volontaire de venir à bout « d'obstacles non-nécessaires[47] » au sein d'un système, surdéterminant la relation aux dispositifs de contrainte, auquel il s'agit pourtant de préalablement adhérer[48].

Des jeux comme *Silent Hill*, *Dead Space, The Evil Within* et plus encore *Alien: Isolation*[49] sont de véritables jeux de carence et plus encore de conservation, au sens qu'en donne Schiller :

> Or, tous les instincts qui sont actifs en nous, en tant que nous sommes des êtres sensibles, peuvent se ramener à deux instincts fondamentaux. D'abord nous avons l'instinct de modifier notre état, de manifester notre existence, d'être actifs ; et comme tout cela revient à acquérir des idées, nous pouvons le nommer l'instinct des idées, de la connaissance. Secondement, nous avons l'instinct de conserver notre état, de continuer notre existence ; c'est ce qu'on appelle l'instinct de conservation de soi-même[50].

Ces jeux vidéo relèvent d'une pratique cynégétique, c'est-à-dire d'une pratique de la chasse, plaçant presque invariablement du côté de la proie celui qui s'y livre. L'instinct de conservation y est nécessairement mobilisé dans la mesure où, ici plus que dans tout autre genre vidéoludique, les mécaniques ludiques (le *gameplay*[51]) déterminant l'attitude du joueur ressortissent à un rapport de force déséquilibré, en la défaveur du joueur. Le dispositif ludique n'offre parfois aucune opportunité de changer la donne, à l'instar de ce que propose le jeu vidéo *Outlast*[52]. Le joueur y est perpétuellement traqué, soumis à une dynamique cynégétique qui est à la fois ressort

---

[47] Nous reprenons ici la formule de Suits destinée à caractériser le rôle des règles dans le jeu. In Bernard Suits, *The Grasshopper, Life and Utopia*, Broadview Press, 2005, p. 75.

[48] L'acceptation volontaire du jeu et de ses règles est préalable à toute pratique ludique, comme le commentent R. Caillois, J. Huizinga, ou encore B. Suits ; la pratique ludique de la contrainte ne pouvant se faire, justement, sous la contrainte. *Cf.* Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play, op. cit.*, p. 73-78.

[49] *Dead Space*, Visceral Games/Electronic Arts 2008 ; *The Evil Within*, Tango Gameworks/Bethesda, 2014 ; *Alien: Isolation*, The Creative Assembly/SEGA, 2014.

[50] Friedrich von Schiller, « Fragments sur le Sublime », [1793], in *Du Sublime*, Sulliver, 2005, p. 38.

[51] Par *gameplay* on entend l'ensemble des procédés — règles — de jeu (*game*) et de plaisir ludique (*play*) renvoyant à la manière de pratiquer le jeu.

[52] *Outlast*, Red Barrels, 2013.

narratif et ludique et qui détermine la teneur du parcours qu'il doit accomplir — au risque de la capture.

En outre, les conditions nécessaires à la conduite d'une expérience de danger imminent sont organisées autour de l'idée de carence qui constitue le motif principal du *survival horror*. Manque de ressources, manque de force vitale comme de force offensive et défensive constituent les facteurs essentiels de l'expérience ludique et tactique proposée, se jouant dans une résistance constante à des forces surpuissantes et surnuméraires — forces redoutables ressortissant au sublime pratique au sens de Schiller, c'est-à-dire « en tant que [leur] idée entraîne celle d'un danger dont notre force physique ne se sent pas capable de triompher[53] ».

Il découle de ces observations que l'actualisation de ces dispositifs de contrainte par le *survival horror* est surdéterminée par les caractères du sublime : impuissance confrontée à surpuissance, déplaisir lié au danger se transformant en une horreur délicieuse, instinct de conservation « provoqué à la résistance » par le danger : « [D]ès que notre bien-être physique éprouve un changement qui menace d'y substituer l'état contraire, la douleur nous prévient du danger, et l'instinct de la conservation est, par elle, provoqué à la résistance[54] ».

Il semble donc possible d'envisager une adhérence forte entre le sublime et les dispositifs de contrainte vidéoludiques à teneur horrifique. Le système de jeu s'y constitue de fait en une proposition d'expérience, renouvelée par la mise sous contrainte permanente d'une « horreur délicieuse » dont il est possible de se saisir, précisément, par la médiation ludique interactive offrant la perspective délicieuse d'un double éloignement du danger.

On examinera en outre dans quelle mesure « [l]a dynamique du sublime se développe dans un combat mené contre la peur et dans une méditation sur les origines et les raisons d'un désaisissement[55] ». Il apparaît envisageable que le principe du sublime comme ses effets puissent non pas se confondre avec l'expérience horrifique proposée par les dispositifs vidéoludiques mais à tout le moins répondre à des procédures similaires. Il s'agit dès lors d'interroger la capacité à désarçonner l'imagination inhérente à cette force de ravissement et de se demander si celle-ci, dans les rapports de force et de résistance qu'elle implique, peut opérer comme agencement à même de contraindre.

---

[53] Friedrich von Schiller, « Fragments sur le Sublime », art. cit., p. 40.
[54] *Ibid.*, p. 39.
[55] Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *op. cit.*, p. 13.

2. | DE L'ICONOGRAPHIE DES MONSTRES VIDÉOLUDIQUES À L'ICONOLOGIE INTERARTIALE DES CORPS MONSTRUEUX

2.1 | L'ICONOGRAPHIE DU MONSTRUEUX COMME ORGANE-OBSTACLE OU L'AMBIVALENCE DU DÉGOÛT

Au-delà des contraintes strictement ludiques, l'idée d'« horreur délicieuse » trouve sa source dans la part iconographique des jeux vidéo horrifiques relevant significativement du monstrueux. Essentiels à l'expérience ludique horrifique, véritablement organes-obstacles, les monstres se présentent d'abord, dans toute leur horreur organique, sous la forme de corps entravés et promis à la dissolution[56]. Les créatures convoquées ici sont avant tout des corps dont le symptôme premier est de relever du monstrueux au sens qu'en donne Canguilhem[57].

Ces corps non-viables (parce que parasités, ouverts ou mutants non-prometteurs[58]), ressortissent aux catégories de la tératologie telle que fondée par Isidore Geoffroy Saint-Hilaire au XIX^{ème} siècle dans un élan de domestication du monstrueux[59]. Ces représentations font écho à l'intuition de Huysmans cherchant dans le médical l'opportunité d'un renouveau pour le monstre en art, « un nouveau point de départ, presque une issue neuve[60] ». On assiste ainsi à la constitution en figures iconographiques de types tératologiques précis, à l'aune desquels il s'agit de repenser les figures du monstrueux et de mesurer les affects qu'elles suscitent.

Au-delà de sa fonction ludique, c'est dans sa capacité à manifester le dégoût que l'iconographie vidéoludique des corps monstrueux se constitue en obstacle. Cette iconographie ambivalente, pensée comme simultanément repoussante et séduisante, est un agent actif dans la relation du joueur au jeu. Constituée en organe-obstacle (au sens défini par Jankélévitch), cette iconographie monstrueuse implique de jouer *malgré* elle mais aussi *grâce à* elle, au gré d'une tension qualifiant incontestablement l'expérience sensible qu'elle rend en partie possible et dont la teneur ressortit précisément au monstrueux.

---

[56] *Cf.* Pierre Ancet « Angoisses rationnelles et perceptions des corps monstrueux », in *Beautés monstres. Curiosités, prodiges et phénomènes*, (dir.) Sophie Harent, Martial Guédron, Musée des Beaux-Arts, Nancy, Somogy éditions d'art, 2009, p. 48.

[57] Georges Canguilhem, « La Monstruosité et le monstrueux », in *La Connaissance de la vie*, Librairie philosophique J. Vrin, 2009, p. 221 : « [M]enace 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 ».

[58] Par opposition au « monstre prometteur » (*hopeful monster*) incarnant l'hypothèse « selon laquelle toutes les espèces pourraient virtuellement prendre leur origine dans un monstre ». *Cf.* Marion Delage de Luget, « La Fragmentation, ce monstrueux. Étude sur le décloisonnement disciplinaire dans l'œuvre de David Lynch », in *Philosophie et cinéma,* (dir.) Jean-Louis Déotte, L'Harmattan, 2011, p. 97.

[59] *Cf.* Georges Canguilhem, « La Monstruosité et le monstrueux », art. cit., p. 230.

[60] Joris-Karl Huysmans, « Le Monstre », [1889], in *Félicien Rops suivi de Le Monstre*, Éditions Marguerite Waknine, 2014, p. 40.

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[61] ».

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[62]) et « le regard est happé par la difformité, qui apparaît comme en relief sur le reste du corps, comme trop lumineuse, trop visible[63] », objet de dégoût fasciné.

Le dégoût, affect extrême qui « est précisément donné comme ce qui borne le champ du représentable[64] », ouvre la perspective d'une iconographie contraignante soumettant le joueur à l'inconfrontable. En cela, la représentation des monstres vidéoludiques (dont la conformation ouvre le champ des objets intentionnels du dégoût), se constitue en obstacle iconographique.

Cependant, la relation au dégoût qui s'installe par le biais de l'iconographique opère sous le mode paradoxal d'une confrontation ne pouvant advenir malgré le choc de la rencontre. Par son caractère inconfrontable, le dégoût ne peut se faire obstacle au sens premier du terme. Le dégoût par l'iconographique invite à une relation ambivalente[65] et oblitère la possibilité même de la confrontation immédiate.

---

61 Pierre Ancet, « L'Ombre du corps monstrueux », in *La Figure du monstre. Phénoménologie de la monstruosité dans l'imaginaire contemporain*, (dir.) Didier Manuel, Presses Universitaires de Nancy, 2009, p. 28.

62 Au sens que Stéphane Lojkine donne de l'écran comme dispositif de projection : « L'écran est ce qui gène et, par là, déclenche la symbolisation ». « L'écran n'est plus alors un objet, mais une fonction, fonction d'interception et d'occultation d'une part, de cristallisation imageante et de déclenchement d'un processus de symbolisation d'autre part ». In Stéphane Lojkine, *Image et subversion*, Éditions Jacqueline Chambon, 2005, p. 24.

63 Pierre Ancet, « L'Ombre du corps monstrueux », art. cit., p. 29.

64 *Cf.* Carole Talon-Hugon, *Goût et dégoût : L'Art peut-il tout montrer ?*, Éditions Jacqueline Chambon, 2003, p. 12.

65 Comme l'écrit Carole Talon-Hugon, il s'agit d'une relation nourrie par le principe d'un affect dont les objets intentionnels semblent pouvoir être rachetés par leur représentation, les inscrivant ainsi dans la satisfaction d'une expérience esthétique dont les objets naturels n'offrent pourtant pas la promesse. *Ibid.*, p. 85.

Par la mise à distance relative au dégoût, se met en place une exposition plus qu'une confrontation ; exposition dont la teneur se révèle presque apotropaïque[66] — protègeant de la laideur extrême du figuré en faisant regarder l'image indépendamment de son sens, dans la perspective d'une possible intransitivité du regard. Le dégoût opère ici sur un terrain paradoxal, semblable à celui du sublime, qui amène à des expériences à la fois extrêmes et contradictoires : satisfaction et insatisfaction, confrontation à l'inconfrontable, répulsion et fascination, dégoût fasciné[67], etc. Apparaît ici clairement l'ambivalence de l'iconographie dégoûtante constituée comme organe-obstacle, sur le registre double du « *malgré* » et du « *grâce*-à » permettant un balancement permanent entre plaisir et déplaisir, offrant de trouver la juste distance nécessaire à l'émergence comme à l'appréciation de l'horreur délicieuse.

2.2 | ICONOLOGIE INTERARTIALE DES FIGURES MONSTRUEUSES

Afin de cerner avec finesse la capacité de cette iconographie à excéder ses fonctions ludiques et narratives, il paraît pertinent de l'appréhender par le biais d'une démarche iconologique interartiale dont la visée serait d'exposer les liens ambivalents unissant monstres et dispositifs de contrainte. Pour approfondir cette ambivalence, il faut s'engager dans la dimension d'interprétation de l'iconologie en tant qu'elle est irréductible, selon Panofsky[68], au statut purement descriptif de l'iconographie. Cependant, il s'agit de se saisir du fonctionnement symbolique et plastique de ces images sans les soumettre au risque d'une interprétation qui en affaiblirait l'efficace et, par là, l'impact. Il ne s'agit pas ici de désarmer[69] les monstres par la raison comme Descartes nous y invite dans sa *Première méditation*[70].

---

[66] Conjuratoire, qui détourne, dont la fonction est d'écarter le mauvais sort (*cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire culturel en langue française*, Dictionnaires Le Robert, 2005, t. 1, p. 407), à l'image de la figure de *gorgonéion* dans l'antiquité grecque (*cf.* Michel Constantini, *L'Image du sujet*, L'Harmattan, 2002, p. 27-28).

[67] *Cf.* Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur*, Seuil, 1980, p. 10.

[68] *Cf.* Erwin Panofsky, *Essais d'iconologie*, *Thèmes humanistes dans l'art de la Renaissance*, Édition Gallimard, 1967, p. 5 : « C'est justement la différence entre une démarche purement descriptive et celle qui mène à une interprétation qu'il fallait, à mon avis, souligner en opposant le terme apparemment ésotérique — bien que très ancien et très élastique — d'iconologie au mot d'iconographie, plus répandu bien que plus récent et plus restrictif. Depuis, quarante ans ont passé, et l'idée même que l'iconographie puisse être une science d'interprétation s'est imposée même aux États-Unis ».

[69] *Cf.* Gilbert Lascault, *Le Monstre dans l'art occidental. Un problème esthétique*, Klincksieck, 2004, p. 104.

[70] René Descartes, « Première méditation : Des choses que l'on peut révoquer en doute », in *Méditations métaphysiques*, Flammarion, [1641], 2009, p. 83.

Bien au contraire, il nous faut souligner le pouvoir de ces images[71] et non l'éluder, le nier ou s'en offusquer. Il nous faut apprendre à fréquenter cette iconographie et à en évaluer la teneur, à nous placer de nouveau à une distance permettant un recul critique tout comme l'exercice d'un regard interprétatif à la mesure de ces images extrêmes ; regard capable de prendre en compte ce que David Freedberg nomme « le désordre de l'émotivité[72] » et ainsi d'accorder à ces images leur pleine valeur de réalité et non simplement de représentation[73].

Comme l'écrit Olivier Schefer à propos du cinéma d'horreur et plus particulièrement de son versant *gore*[74] : « [C]e style sanglant […] lié à la violence de l'histoire contemporaine et à sa visibilité médiatique […] requiert aussi une approche du corps et de sa représentation qui trouverait dans l'histoire de l'art et des formes symboliques des modèles interprétatifs pertinents. Il y aurait toute une histoire transversale du *gore* à écrire dans la perspective de l'"inconscient optique" (…, soit du fond obscur, dionysiaque et informe qui travaille une part de l'art moderne et contemporain[75] ». Cette transversalité est précisément le terrain propice au jeu d'une « intericonicité[76] » dont les effets de rémanence s'avèrent fertiles, faisant de chaque figure convoquée le lieu de connexion à de multiples images données.

C'est donc à la constitution d'un corpus transversal de figures monstrueuses, non plus seulement vidéoludiques mais aussi littéraires, picturales ou vidéoplastiques (du Protée d'Homère aux têtes de Méduse de Rubens et Caravage en passant par les faunes de Matthew Barney) qu'il nous faut nous engager, afin d'éclairer l'en deçà où œuvrent ces représentations, leur dynamique occulte.

Il s'agit de prendre en compte le traitement iconologique antérieur des figures de monstres dans les arts, afin de saisir en quoi ce corpus mobilise une relation à la fois symbolique, émotionnelle et plastique à l'image qui contribue à cette « horreur délicieuse » et à son « artialisation », celle-ci jouant comme facteur de distanciation esthétique permettant de ne pas sombrer dans la stupeur horrifiée[77].

---

[71] *Cf.* David Freedberg, *Le Pouvoir des images*, Gérard Monfort, Éditeur, 1989.
[72] C'est-à-dire les aspects émotionnels et comportementaux de la relation aux images et des réactions qu'elles provoquent. *Ibid.*, p. 464.
[73] *Ibid.,* p. 471.
[74] Olivier Schefer, *Figures de l'errance et de l'exil. Cinéma, art et anthropologie*, Rouge Profond, 2013, p. 15 : « [L]e *gore* désigne, selon une racine ancienne, la saleté, les excréments, puis le sang qui s'écoule et le sang coagulé ».
[75] *Ibid.,* p. 16.
[76] Bernard Lamizet, Article « Intericonicité », in *100 notions pour l'art numérique*, (dir.) Marc Veyrat, Les Éditions de l'immatériel, 2015, p. 149 : « L'intericonicité désigne l'association mise en œuvre au cours de la lecture d'une image entre cette image et d'autres, inscrites dans la culture du lecteur ou dans celle de son concepteur ».
[77] Au sens où l'artialisation, entendue comme « processus de modélisation du réel par le biais d'opérateur artistique » (Jacques Morizot, Roger Pouivet, *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*, Armand Colin, 2007) fournit au regard

Plus frappante encore que l'étonnement[78] (« c'est-à-dire [cet] état de l'âme dans lequel tous ses mouvements sont suspendus par quelque degré d'horreur[79] »), la stupeur s'oppose aux réquisits du sublime burkien, en ce sens qu'elle se situe au-delà. Elle est, précisément, annihilation de l'instinct de conservation, cristallisation de l'étonnement dans un état de catatonie condamnant à la perte, dépossédant de toute force de résistance. Elle est pétrification, dévitalisation, elle méduse : « Méduser dans la lettre du mythe signifie pétrifier, transformer en statue de marbre immobile et glacée[80] ».

2.3 | LA *TÊTE DE MÉDUSE* DE RUBENS COMME RÉVÉLATEUR DE LA GENÈSE ANALOGIQUE DES FIGURES MONSTRUEUSES PAR LES ESPACES DE CONTRAINTE CLOS

Bien que contreproductive dans l'expérience du sublime comme dans celle des dispositifs ludiques impliquant une actualisation ne souffrant aucune stase, la stupeur délivre néanmoins un modèle iconographique idéal pour penser les liens entre dispositif de contrainte et monstres. Ce modèle est celui de Méduse, figure monstrueuse capable d'amorcer, par l'opération de son regard, une mise en forme littérale et une matérialisation fulgurante de l'horrible.

Cependant, à l'instar de Persée, c'est un regard de biais qu'il s'agit de porter sur la figure de Méduse si l'on veut se soustraire à son pouvoir stupéfiant. À l'image de l'ambivalence de sa force, à la fois pétrifiante et apotropaïque[81], ses représentations se laissent parfois saisir sous un angle fécond plutôt que pétrifiant.

Le modèle offert par la *Tête de Méduse* de Rubens[82] s'avère particulièrement éclairant quant à la relation entre la représentation des corps monstrueux et le cadre des dispositifs. L'étude de cette œuvre de Rubens a valeur méthodologique dans notre thèse. Il ne s'agit plus, en effet, seulement, de compléter l'analyse par celle d'un corpus pictural propre à mettre à jour l'en deçà des représentations horrifiques vidéoludiques mais de concourir, par cette ouverture iconologique interartiale, à l'approfondissement de la problématique articulant les dispositifs de contrainte aux

---

« des modèles de vision, des schèmes de perception et de délectation » *Cf.* Alain Roger, « Le Paysage occidental, rétrospective et prospective », in *Le débat, 65*, mai-aout 1991, 1991, p. 14.

[78] Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *op. cit.*, p. 334 : « La difficulté, chez Burke, consiste en ce que l*e terrible suscite l'étonnement qui n'est pas la simple terreur, mais une défense contre elle.* Par deux fois, Burke déclare que l'effet du sublime porté à son plus haut degré est l'*astonishement* ».

[79] Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau, op. cit.*, II, I, p. 119.

[80] Louis Marin, *Détruire la peinture*, Flammarion, 1997, p. 152.

[81] *Ibid., p.* 147 : « C'est un apotropaion qui a le pouvoir de changer en marbre glacé les ennemis ». La tête de Méduse est à la fois talisman et arme.

[82] Pierre-Paul Rubens, *Tête de Méduse*, vers 1617-1618, huile sur toile, 68,5 x 118 cm.

figures du monstrueux. Ce qui est en jeu dans la *Tête de Méduse* de Rubens, c'est la mise à jour heuristique de la genèse du monstrueux par un dispositif de contrainte.

Cette œuvre peinte est pensée comme représentation d'un dispositif dont la teneur relève du monstrueux et qui, surtout, souligne sa capacité à générer des monstres terribles ou grotesques *ad libitum*. La tête de Méduse s'y constitue en modèle d'un espace refermé sur lui-même, sombre et inquiétant, capable d'enclore le monstrueux. Dispositif d'images (au sens ou l'image n'est pas seulement support mais également « logique productrice de sens[83] »), cette œuvre révèle la part de dispositif du représenté, opérant par sa fonction de figuration une « réélaboration graphique des choses, au cours de laquelle se trouve exploré et mis en valeur leur agencement interne[84] ». Immanquablement, La *Tête de Méduse* de Rubens expose le lien infrangible entre le monstrueux et les espaces de contrainte, et surtout, la capacité de ces derniers à en être la source. Cette œuvre permet de penser les dispositifs de contrainte constitués sur le modèle de la forme-entrave : espaces de contrainte voués à l'enclosure (« enclosure » désignant simultanément l'action d'enclore et le résultat spatial de cette action[85]).

La conformation des dispositifs de contrainte semble renvoyer à celle des monstres qui les occupent. Tout se présente comme si la conformation contraignante du dispositif ne pouvait s'exprimer que dans les limites d'une forme dont la propriété principale est sa mutabilité. Le lien entre dispositif et monstre est donc un lien analogique. Les monstres constitués en systèmes et faisant signe vers un système, sont autant de reflets microcosmiques des dispositifs spatiaux qu'ils occupent. Dans une saisissante mise en abyme, les monstres permettent la monstration de l'agencement interne de la structure spatiale de ces dispositifs. Par condensation, les dispositifs s'incarnent dans des corps contraints et contraignants, y transfèrent de manière miniaturisée et individuée les mécaniques structurant leurs principes formels et fonctionnels.

En ce sens, la *Tête de Méduse* donne le modèle de cette fabrique du monstrueux dans l'enclos. Plus encore, elle révèle la teneur de ce resserrement. C'est précisément cette teneur qui est partagée par les dispositifs vidéoludiques horrifiques en ce sens qu'ils sont voués à la génération d'une iconographie monstrueuse participant pleinement à l'expression de leur force

[83] *Cf.* Stéphane Lojkine, *Image et subversion*, *op. cit.*, p. 13.
[84] Philippe Ortel, « Vers une poétique des dispositifs », art. cit., p. 46.
[85] « Enclosure » est un emprunt (1538) à l'anglais « *enclosure* » (action d'enclore), lui-même emprunté au français (1270) où il est dérivé de *enclos*. *Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire historique de la langue française*, *op. cit.*, t. 1, p. 688.

contraignante. Ils se constituent en dispositifs dont la valeur est double : à la fois contraignants et générateurs de formes par l'enclos.

3. | LA FIGURE DE PROTÉE COMME RÉVÉLATEUR DES DISPOSITIFS IRRÉDUCTIBLES À L'ENCLOSURE

3.1 | DE PROTÉE À *PROTEUS* : LE LÂCHER PRISE COMME DÉGAGEMENT DE LA CONTRAINTE

La représentation du monstrueux permet également de penser l'envers des espaces clos associés aux dispositifs de contrainte. La figure de Protée, telle qu'elle émerge au Chant IV de l'*Odyssée* d'Homère, révèle le revers des dispositifs de contrainte. Figure de la métamorphose, Protée ressortit au fluent et par là même, à l'exercice d'une résistance insidieuse qui opère par l'art d'être insaisissable se jouant non plus sur le registre de l'*agôn*, mais sur celui de l'impossibilité de la capture et, de là, de l'enclosure. Être protéiforme c'est savoir résister, ne pas offrir de prise, déjouer les tours : « [Ê]tre protéiforme, c'est ne pas se résoudre à la métamorphose, mais au contraire toujours la renouveler. La faculté de métamorphose de Protée est celle-là même que possèdent les dieux […] et ne se fige jamais[86] ».

Protée offre le modèle d'une résistance à la contrainte se jouant sous le mode de l'instabilité, de la variation formelle et de l'ouverture — du dégagement de la contrainte. Ce jeu de variations irréductible à l'enclosure permet de mettre à jour l'existence de dispositifs de résistance irréductibles à des dispositifs de contrainte se manifestant sous le mode de l'*agôn*. Si la présence de dispositifs est avérée par la mise en jeu de stratégies de résistance, on échappe alors à la topologie de l'enclosure. Le tracé de ces espaces d'expériences ludico-artistiques ne se limite pas à celui de dédales claustrophiles ou de réseaux obscurs entre cellules connexes. Dès lors, c'est l'ouverture qui participe, au contraire, au jeu du dispositif et qui devient un défi tactique, parfois difficile à relever.

Au corpus des jeux horrifiques liés aux dispositifs de contrainte fermés s'oppose de manière exemplaire *Proteus*[87], un jeu vidéo développé sous le signe de Protée qui nous confronte à l'ambivalence des dispositifs ouverts ou apparemment ouverts, tissés de manière significative par

[86] Charles Delattre, « Protée insaisissable. Entre mythe et fiction », in *Protée en trompe l'œil. Genèse et survivances d'un mythe, d'Homère à Bouchardon*, (dir.) Anne Rolet, Presses Universitaires de Rennes, 2009, p. 49.
[87] *Proteus*, Ed Key, David Kanaga/Curve Studio, 2013.

le manque de contrainte et de repères. Dans une logique de déclosion[88] et d'extension, la trame des dispositifs peut se desserrer pour s'ouvrir. Réalisant un déploiement de l'espace sous le mode de l'occlusion, l'espace scénique constituant ces dispositifs peut se retourner sur lui-même pour s'élargir et se réinventer — sans pour autant se départir de ses limites. Malgré la promesse d'une ouverture démesurée, il se dilate plus qu'il ne s'ouvre. Mais ici, l'espace ne se constitue pas en obstacle. L'espace est alors un jardin dont la surface limitée n'est jamais réellement accidentée, toujours hospitalière tant rien n'y est obstacle.

Cet espace est la promesse d'un bonheur utopique assuré par le fait d'être clôturé dans l'ouvert : « [C]e lieu est une île comme toutes les utopies, terre entourée d'eau, circonscrite par elle : terre fermée par l'ouvert ou encore ouverture de l'espace comme circonscription du lieu[89] ». L'espace de jeu y est plus qu'ailleurs, non-lieu idéal, lieu d'isolement pour un « mouvement d'écart absolu[90] » se faisant à l'abri de toute contrainte. L'espace de *Proteus* s'envisage autant comme utopie qu'« eutopie[91] ». Comme le note Louis Marin : « Utopie, c'est *oû-topos*, le non-lieu, mais c'est aussi eú-topos, le lieu du bonheur[92] ». Par le jeu de la « clôture bénéfique[93] », l'espace y est foncièrement amène et apparaît comme un espace dont la seule contrainte apparente est le linéament de sa frontière.

Proteus se constitue en anti jeux d'horreur par excellence. Sa pratique repose sur le manque de contrainte et la façon dont il est possible d'assumer cette absence de forces auxquelles résister. Par sa spatialité, *Proteus* ouvre la perspective d'une activité s'exerçant sous le mode plaisant du lâcher prise, du rejet de l'intentionnel et de la force de volonté, de la résistance à toute finalité. Au parcours d'obstacles, *Proteus* oppose la marche libre et détisse dès lors le modèle structurel et narratif des jeux vidéo dans lesquels sont intriqués actualisation, narration et pratique ludique. Cadre paradigmatique d'une pratique de la flânerie se refusant à toute efficacité[94], *Proteus* ouvre la

[88] Pour Nancy, la « déclosion » désigne l'ouverture d'un enclos, la levée d'une clôture : « La déclosion : démontage et désassemblage des clos, des enclos, des clôtures […]. La déclosion confère à l'éclosion un caractère proche de l'explosion, et l'espacement y confine à la conflagration ». *Cf.* Jean-Luc Nancy, *La Déclosion, (Déconstruction du christianisme 1)*, Éditions Galilée, 2005, p. 16, 230.

[89] Louis Marin, « La Pratique-fiction utopie. À propos de la cinquième promenade des Rêveries du Promeneur solitaire de J.-J. Rousseau », in *Utopie, marxisme, selon Ernst Bloch : un système de l'inconstructible*, (dir.) Gérard Raulet, Payot, 1976, p. 250.

[90] *Cf.* Henri Maler, « L'Utopie, entre Chimère et stratégie », in *Corps, art et société. Chimères et utopies*, (dir.) Lydie Pearl, L'Harmattan, 1998, p. 277.

[91] À propos du jeu sur la traduction du terme « utopie » et de sa conversion en « eutopie » dans le texte de More, *cf.* Louis Marin, *Utopiques : Jeux d'espaces*, Les Éditions de minuit, 1973, p. 122-125.

[92] *Ibid.,* p. 123.

[93] *Cf.* Alain Roger, *Court traité du paysage*, Gallimard, 1997, p. 34.

[94] En un sens tout benjaminien. *Cf.* Walter Benjamin, *Charles Baudelaire*, Éditions Payot, 1979, p. 57-100.

voie d'une déclosion se faisant au rythme de contractions et de dilatations spatiales dont les enjeux offrent de délinéer, à rebours, le contour des dispositifs de contrainte.

3.2 | De l'absence de contrainte comme contrainte paradoxale

Cependant, en observant la spécificité de ses usages ludiques, il apparaît que *Proteus* dessine également le modèle paradoxal d'un espace dont l'aménité et la gratuité semblent presque hostiles. En effet, « comme l'indique Henriot, il faut que le jeu soit joué, mais pour qu'il soit joué, il faut d'abord qu'il soit jouable[95] ». De là, par l'absence de contrainte, c'est au risque de l'aboulie (pendant mélancolique de la stupeur) que l'on s'expose tant il paraît difficile de s'engager et de faire preuve d'une attitude ludique dans ce contexte. « Contrairement à ce que laisse croire le topos, tout le monde n'est pas heureux sur l'île d'Utopie[96] » : *Proteus* se fait véritablement anti-jeu d'horreur, et parfois même anti jeu. Ce faisant, il expose le caractère déceptif de cette proposition ludique singulière rompant avec les codes vidéoludiques, de manière presque subversive.

Sans limitations, sans recours aux entraves ou aux obstacles, *Proteus* révèle en creux les constituants ludiques essentiels à l'économie des jeux vidéo horrifiques, comme la possibilité d'une valeur positive de la contrainte et, *in fine*, des dispositifs de contrainte.

Par la contrainte et par ses manifestations iconographiques au premier lieu desquelles est le monstre, c'est l'accès à une structure qui est rendu possible ; structure (ici, ludique) qui est proprement effacée par le dispositif déployé par *Proteus*. Par la dilution extrême de toute force coercitive, le dispositif ouvert (et amène) rend impossible l'expression de la contrainte instituée en modalité créative immédiate. La contrainte positive induit la possibilité d'une résistance fertile au dispositif. Son effacement implique la nécessité d'adopter une attitude toute autre.

Par le dispositif de *Proteus*, la résistance change de main et passe du côté du jeu qui se soustrait à toute interactivité, et surtout, aux échanges agonistiques régulant par convention la plupart des jeux vidéo. Dès lors, s'opère ici un dessaisissement dont l'enjeu serait, pour le joueur, un effort d'imagination que n'impliquent pas les jeux horrifiques où la terreur se donne d'elle-

[95] Sébastien Genvo, « Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation », in *Nouvelle Revue d'esthétique*, *Nouvelle Revue d'esthétique*, *n°11/2012*, *Esthétique des jeux vidéo*, (dir.) Stello Bonhomme, Carole Talon-Hugon, Presses Universitaires de France, 2013, p. 19.

[96] Isabelle Rieusset-Lemarié, *Une Fin de siècle épidémique*, Actes Sud, 1992, p. 209 : « Le topos qui confond l'utopie avec une pure eutopie est nourri de confusions, que celles-ci soient le fruit d'un leurre ou d'une duplicité. Contrairement à ce que laisse croire le topos, tout le monde n'est pas heureux sur l'île d'Utopie ».

même, afin de se saisir du contexte proposé et d'y faire émerger la possibilité d'un jeu (*play*[97]). Cet effort, nécessaire pour s'éloigner de l'angoisse de l'ouvert et de la perte de repère, ressortit à ce que Schiller nous dit du travail de transformation dont est capable l'imagination :

> Il n'est pas rare que des objets de la nature, indifférents en eux-mêmes, soit changés subjectivement, par l'intermédiaire de l'imagination, en puissances redoutables, et c'est l'imagination elle-même qui non-seulement découvre le terrible par comparaison, mais qui de son chef le crée, sans avoir pour cela une raison objective suffisante. C'est le cas pour l'*extraordinaire* et pour l'*indéterminé*[98].

À la suite de Schiller, nous pourrions dire que c'est également le cas pour le ludique dans certains jeux spécifiques comme *Proteus*. C'est à l'imagination d'y opérer le travail de transformation du dispositif déceptif en dispositif ludique, d'outrepasser la résistance qu'il oppose, d'entrer à son tour en résistance : « L'attitude ludique, comme toute attitude, se prend. Comme toute attitude, elle se comprend[99] ».

L'absence de contrainte en milieu ludique, telle que proposée par un jeu vidéo comme *Proteus,* est démultipliée par les espaces vidéoludiques ouverts. Le jeu (*play*) se fait alors au risque d'une angoisse sans doute pire que celle générée par les jeux d'horreur, une angoisse dont la teneur est liée à l'ouvert plus qu'à l'enclos. Par l'extension de leur spatialité c'est à l'économie du colossal et au vertige de l'ouvert et du vaste que nous exposent les espaces vidéoludiques. S'ouvre alors un régime d'expérience distinct de celui offert par les jeux horrifiques : un dépassement de la fonction d'enclosure instituant une relation à l'espace et à sa géographie semblant toucher à l'expérience du sublime par le biais de la confrontation à l'illimité. Est alors offerte, à travers cette déclosion de l'espace de jeu, la possibilité d'un saisissement, d'un transport vertigineux, à défaut d'un ravissement. L'abolition de tout repère expose au risque de l'errance, de la perte, voire, en dernier ressort, de l'abandon. L'absence de contrainte se fait contrainte paradoxale.

Face à ce risque du sans repère, naît la tentation du retour aux contraintes et spécifiquement à l'*agôn* envisagé dans son lien à l'enclosure. Par le jeu des métamorphoses spatiales c'est à la survenue du monstrueux que l'on assiste à nouveau. Pour être praticables, ces espaces semblent devoir, malgré tout, générer des monstres pouvant tisser leur texture au rythme du mouvement systolique et diastolique qui anime leur déploiement.

---

[97] Comme le note Genvo à la suite d'Henriot : « [L]e jeu n'apparaît véritablement qu'au moment où quelqu'un en adopte l'intention ». Sébastien Genvo, « Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation », art. cit., p. 17.

[98] Friedrich von Schiller, « Fragments sur le Sublime », art. cit., p. 56.

[99] Jacques Henriot, *Le Jeu*, Presses Universitaires de France, 1969, p. 77.

En croissant et décroissant, ces espaces font preuve d'une plasticité qui n'a d'égale que celle des figures monstrueuses naissant dans ce mouvement rétractile allant à rebours de leur élan d'ouverture initial. Cette dynamique semble répondre à la nécessité d'une compensation du caractère contraignant manquant à ces espaces par trop ouverts.

3.3 | FRAYAGE ET CONTOURNEMENT : LES DISPOSITIFS À L'ÉPREUVE DE LA *MÈTIS*

Une alternative à ce retour à l'entrave reste cependant possible. La stratégie du frayage permet d'envisager une pratique ambivalente de l'espace ludique dont la spécificité est précisément de s'adapter aussi bien à la « segmentarité dure » des dispositifs d'enfermement qu'à la circulation en « milieux libres[100] ». Le frayage, possible au cœur des dispositifs clos comme ouverts, est pratique du parcours au sens le plus strict, impliquant d'opérer le délinéament d'un sillon dans lequel circuler, dans la perspective de l'exercice d'une résistance qui opère dans le cheminement comme dans la constitution conjecturale du tracé d'un déplacement au cœur d'un espace ouvert et sans repères. Reste alors à identifier les forces à l'œuvre dans cette opération de contournement.

La leçon de Protée est de refuser la vacuité de l'affrontement et de l'*agôn* pour exercer son intelligence pratique, pour penser par l'oblique et le contournement. Le jeu, au sens mécanique d'espace libre à moduler, modulant le système qui lui donne forme, est l'espace qu'occupe la *mètis* (*μήτις*). Cette dernière se présente comme modalité relationnelle permettant d'offrir une résistance aux dispositifs de contrainte, elle est pensée du contournement. La teneur à la fois agonistique, tactique et cynégétique des dispositifs de contrainte vidéoludiques implique, en vue de leur dépassement, de faire preuve d'une intelligence pratique ressortissant à la *mètis* grecque telle que décrite par Detienne et Vernant[101] :

[100] *Cf.* Gilles Deleuze, *Foucault*, Les Éditions de Minuit, 1986-2004, p. 50 : « La prison comme segmentarité dure (cellulaire) renvoie à une fonction souple et mobile, à une circulation contrôlée, à tout un réseau qui traverse aussi des milieux libres et peut apprendre à se passer de prison ».

[101] Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence, la mètis des Grecs*, Flammarion, 1974, p. 17 : « Sur le plan du vocabulaire, mètis désigne, comme nom commun, une forme particulière d'intelligence, une prudence avisée; comme nom propre, une divinité féminine, fille d'Océan ».

> La capacité intelligente que désigne mètis s'exerce sur des plans très divers, mais où toujours l'accent est mis sur l'efficacité pratique, la recherche du succès dans un domaine de l'action : […] ruses de guerre, tromperies, feintes, débrouillardises en tous genres [102].

C'est par l'exercice de cette pensée double, offerte en partage aux prédateurs et aux proies, qu'il semble possible de cheminer dans des espaces de contrainte conçus pour que l'on y achoppe, constitués en vue de l'exercice de force contraires. Faisant écho au principe ambivalent du *pharmakon*[103] (*φάρμακον*), la *mètis* se présente simultanément comme force de coercition et contre-pouvoir. Mais elle offre essentiellement de résister à la contrainte et de la moduler de l'intérieur du dispositif. L'iconographie monstrueuse joue précisément ce rôle de variable, de vecteur dont il est possible de réguler la présence — à défaut d'en atténuer l'efficace — par l'exercice d'une pensée rusée relevant bien moins de l'*agôn* que de la « chasse noire[104] ».

C'est au jeu d'une stratégie de résistance alternative à la contrainte que la *mètis* nous invite, au dépassement du caractère inflexible et potentiellement stérile des dispositifs par l'adoption d'une attitude créative permettant d'éprouver, presque malgré eux, la ludicité[105] des dispositifs de contrainte. Ce qu'il nous faut tenter de discerner *in fine*, ce sont les contours d'une intelligence pratique permettant la mise en œuvre d'un parcours se faisant au gré d'une certaine pratique du frayage, nécessairement rusée et oblique.

Il nous faut saisir la teneur de cette puissance de retournement de la *mètis* empruntant, dans la pensée grecque, aux figures versatiles du renard et du poulpe[106], et permettant le tracé d'une voie singulière : outil idéal d'un parcours erratique. S'inscrivant dans la double valence du parcours, à la fois action et tracé, mouvement et délinéament, cette intelligence pratique est une force double, une puissance de contournement comme d'encerclement, modulée par la capacité à savoir saisir l'occasion propice (*kairós*, *καιρός*). Permettant d'éviter l'achoppement dans le clos comme la perte dans l'ouvert, cette intelligence pratique semble, dès lors, être la visée ultime des dispositifs qui nous intéressent : elle seule permet d'en avoir, sinon la maitrise, la jouissance.

---

[102] *Ibid.,* p. 21.
[103] *Pharmakon*, substance à la fois médecine et poison. *Cf.* Jacques Derrida, « La Pharmacie de Platon », in *La Dissémination*, Le Seuil, 1972, p. 87.
[104] Une chasse se faisant à l'aide de la ruse, d'une intelligence capable de pièges. *Cf.* Pierre Vidal-Naquet, *Le Chasseur noir. Formes de pensée et formes de société dans le monde grec*, Éditions La Découverte, 1991-2005, p. 170.
[105] *Cf.* Sébastien Genvo, « Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation », art. cit.
[106] *Cf.* Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*

I | DES DISPOSITIFS DE CONTRAINTE À LA FABRIQUE DU MONSTRUEUX

Un dispositif recouvre fondamentalement plusieurs réalités : il porte discours et forme en un appareil complexe déterminé par un régime d'interdépendance. Il est, pour reprendre la formule de Deleuze, un agencement « qui mélange du visible et de l'énonçable[107] ». En ce sens, le dispositif ne peut être analysé que dans ses multiples strates en tenant compte de ses tensions internes : de sa fonction à sa forme en passant par son contenu et sa structure. En outre, un dispositif est, radicalement, une forme générant des formes. Sur un modèle machinique[108], le dispositif est lieu de production, générateur[109]. À ce titre, le dispositif constitue le modèle idéal pour penser les jeux vidéo dans leur réalité multidimensionnelle, tant leurs agencements internes dessinent des cartographies complexes ayant pour visée immédiate la génération de leur contenu.

C'est précisément cette intrication entre fonctionnement et forme du dispositif qui sous-tend la dynamique des dispositifs vidéoludiques. Ce qu'il nous faut saisir en premier lieu, c'est le principe des jeux vidéo horrifiques (et du genre *survival horror*), le cadre ludique, narratif et iconographique qui leur est propre, afin de délinéer le contour de l'expérience proposée par ces jeux — comme la modalité prise par le dispositif ludique qu'ils convoquent. De là, il s'agit d'en dégager la capacité à générer des formes, à œuvrer comme dispositif selon des modalités ayant trait à la contrainte et la privation (au sens de Burke).

L'enjeu principal de ces dispositifs ludiques relève d'un « faire-malgré » dont le caractère positif tend à les rapprocher du modèle proposé par Matthew Barney. L'œuvre plastique de Barney fait apparaître la fonction génératrice des dispositifs (en tant qu'ils sont liés à la contrainte et implique un recours à la résistance) et permet un parallèle étroit avec les dispositifs vidéoludiques, ouvrant à leur compréhension élargie tout en révélant une texture ressortissant au monstrueux. Elle témoigne de la fonction narratologique et iconographique du monstre dans un

[107] Gilles Deleuze, *Foucault*, *op. cit.*, p. 46.
[108] Bernard Vouilloux, « Du Dispositif », in *Discours, image, dispositif. Penser la représentation II*, (dir.) Philippe Ortel, L'Harmattan, 2008, p. 16-17 : « Toute réflexion sur le dispositif commence par rencontrer le *modèle machinique* : la machine permet de penser le dispositif — et réciproquement, du reste —, pour autant que celui-ci désigne, dans son sens courant, la "manière dont sont disposés les organes internes d'un appareil". Par extension, la notion s'applique à tout *agencement* d'éléments à l'intérieur d'un ensemble, quel qu'il soit : c'est là le premier trait définitoire ».
[109] Bernard Vouilloux, « Du dispositif », art. cit., p. 17 : « La machine, en tant qu'appareil automatisé, aura donc donné son premier modèle à la théorie des dispositifs : l'appareil de prise de vues photographique ou cinématographique est, à ce titre-là, un bon exemple ».

élan permettant de comprendre le jeu d'interaction qu'elle convoque : le tissage complexe entre dispositif poïétique, dispositif d'images, dispositif de monstration et iconographie.

L'analyse de certaines œuvres significatives de Barney s'avère heuristique. Elle aide à saisir les dimensions structurelles mais aussi spatiales des jeux vidéo horrifiques dont elle partage pour partie la teneur. De là, il s'agit d'observer quels modèles permettent d'ériger une architecture à même de porter un appareil ludique dédié à la contrainte et, *in fine*, au jeu des affects — et quels en sont les ressorts narratifs et iconographiques. C'est par le prisme de l'enclosure (principe générateur d'un monstrueux varié) qu'il nous faut comprendre la structure de ces espaces dont l'extension ne semble pouvoir se faire que par l'entrelacs et le réseau, selon un schéma labyrinthique dont la visée est l'expérience de la perte et de la rencontre avec les monstres.

C'est précisément vers cette expérience que tend tout dispositif ludique horrifique. C'est également son expression la plus vive qui est recherchée. Dès lors, à l'architecture désemparée constituant l'espace ludique pensé autour de l'idée d'entrave et de parcours d'obstacle, répondent des créatures monstrueuses pensées à l'aune des affects recherchés (créatures dont il nous faudra observer la typologie). Celles-ci sont modelées pour faire obstacle mais aussi pour déclencher aversion, peur ou fascination. Ce n'est donc pas au registre du merveilleux[110] que celles-ci empruntent formes et atours mais à un champ iconographique radical : la tératologie.

C'est donc à cette « science des monstres[111] » qu'il s'agit de se référer afin de comprendre les modalités d'apparition et de constitution des créatures hantant les univers vidéoludiques horrifiques. Plus encore, ce sont les enjeux de visibilités complexes soulevés par ces représentations biologiques ancrées dans le réel qu'il nous faut saisir. Ainsi, il paraît possible de remonter à la source du pouvoir[112] de l'iconographie vidéoludique horrifique, manifestant celui du dispositif ludique même — pouvoir tenant à sa réalité iconique comme à ses effets de figuration, dont la force serait, précisément, de rendre toute intransitivité[113] du regard difficile à opérer devant l'effet produit par ces images.

---

110 Au sens du « merveilleux pur ». *Cf.* Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Seuil, 1970, p. 59.
111 *Cf.* Etienne Wolff, *La Science des monstres*, Librairie Gallimard, 1948.
112 *Cf.* David Freedberg, *Le Pouvoir des images*, Gérard Monfort, Éditeur, 1989.
113 Carole Talon-Hugon, « Le Pouvoir des images », in *Figures de l'art 11, Les Pouvoirs des images*, (dir.) Sylviane Leprun, Publications de l'Université de Pau, 2006, p.171 : « Si on suit Gérard Genette, par exemple, le regard esthétique est celui qui s'attarde à la dimension purement phénoménale de la toile. Dans ce cas, contrairement à ce qui se produit dans la perception ordinaire, la double négation constitutive de l'image n'apparaît pas. Ce processus est mis en suspens et l'image n'apparaît pas. Une telle accommodation sur la phénoménalité du peint constitue une solution radicale puisqu'elle empêcherait en amont la constitution de l'image ».

1. | CONTRAINTE ET RÉSISTANCE CHEZ MATTHEW BARNEY

Pour amorcer notre recherche, il nous faut comprendre en quoi le recours à la contrainte conditionne les modalités d'actualisation des processus génératifs à l'œuvre dans des dispositifs plastiques comme ceux de Matthew Barney et, par analogie, dans des dispositifs vidéoludiques comme ceux de *Resident Evil*, *BioShock* ou *Dead Space*. À la lumière de ce que les œuvres de Barney peuvent nous apprendre, il importe d'analyser en quoi l'espace de jeu de ces productions (à la fois espace simulé et espace expérientiel) peut être envisagé comme « contrainte faite forme » et, par ailleurs, lieu de l'exercice d'une pratique de la contrainte. Il faut donc envisager ce procès de génération formelle dynamique comme vecteur d'un « faire forme » répondant à une économie de la contrainte et ne pouvant s'éprouver que sous le mode exclusif de la résistance — manifestant l'incidence de sa mise en jeu comme mise à l'épreuve.

Les dispositifs vidéoludiques forment un cadre de pratiques faisant de la contrainte un élément fondamental de l'expérience qu'ils proposent. Ca cadre fait écho à celui dessiné par l'œuvre de Barney. Par analogie, il nous permet de nous interroger sur les modalités d'actualisation de jeux vidéo spécifiques (*survival horror*[114]) et sur leurs liens à la contrainte en tant qu'elle est nécessaire à l'émergence de leur contenu et, *de facto*, à l'expérience proposée sous le mode de la simulation. Il s'agit de distinguer le dispositif pensé comme contrainte faite forme et la pratique de cette contrainte comme processus de mise en forme/actualisation. La relation au dispositif (à travers sa géographie, son architecture, sa teneur ou ses habitants monstrueux) se fait sous le signe de la résistance à une contrainte constituée en organe-obstacle[115]. C'est cette relation à la résistance que l'œuvre de Barney va nous permettre de saisir précisément, en éclairant ses enjeux comme les forces qui l'animent.

1.1 | DRAWING RESTRAINT : DE LA CRÉATION PAR LA CONTRAINTE

L'œuvre de Matthew Barney nous offre un biais analytique particulièrement fort pour mettre en perspective les dispositifs vidéoludiques. Animée par un désir certain de contraindre, son œuvre est tissée par le monstrueux comme par la volonté d'élaborer des dispositifs d'image

[114] *Cf. Infra*, p. 122-134.

[115] L'« organe-obstacle » est à la fois empêchement et instrument, véritable *paradoxon*, offrant une même corporéité à un double élan de frein et d'aspiration, en ce sens qu'il est justement aspiré parce qu'il est freiné. *Cf.* Vladimir Jankélévitch, « Paradoxologie de l'organe-obstacle », in *Le Sérieux de l'intention, Traité des vertus I,* Flammarion, 1983, p. 15-29.

complexes motivés par une pratique se faisant au risque de l'achoppement. Partant de ce constat, il nous est possible de souligner la capacité de son œuvre à porter à la fois image, fiction et affects à travers un appareil dont les composants paraissent impossibles à désintriquer. Dans un élan faisant opérer conjointement contrainte, jeu et iconographie monstrueuse, Barney dessine les contours d'une œuvre dont il nous faut saisir la portée heuristique, déterminante dans le cadre de notre étude.

Les *Drawing Restraint* constituent le modèle de dispositifs dont la force est de faire de la contrainte son *modus operandi*. De là, il apparaît que cette série d'œuvres protéiformes forme un corpus riche dont le principe éclaire nettement notre propos. Il nous faut donc à présent réaliser un examen en profondeur de ces créations afin d'en saisir la pertinence dans la perspective d'une analyse interartiale des dispositifs de contrainte — dont l'enjeu reste la compréhension élargie des dispositifs de contrainte vidéoludiques et de l'iconographie qui leur est afférente.

La série *Drawing Restraint* débute en 1987 lorsque l'artiste est encore étudiant à l'université de Yale. Elle interroge dès sa première itération la notion de résistance physique et d'hypertrophie musculaire (modèle paradoxal de développement dans l'épuisement), c'est-à-dire la façon dont un muscle se développe en réponse à une résistance croissante[116]. Ce processus à l'œuvre dans le développement musculaire athlétique renvoie indirectement à la notion de *feedback* (à savoir, de rétroaction). Cette notion constitue le fil directeur de toute la série, et, en filigrane, d'une part essentielle de l'œuvre de Barney.

Tout comme le *Cremaster Cycle*[117], les *Drawing Restraint* offrent une vision à la fois symbolique et concrète du rapport du corps à la résistance, aux luttes qui s'y déroulent. La notion de résistance au cœur des *Drawing Restraint* renvoie avant tout à un procès biologique, à la modification du corps par lui-même dans l'effort auto-agonistique, dans le dépassement athlétique inhérent à sa condition même, par une certaine alchimie (selon la formule de

[116] *Cf.* Nancy Spector, « In potentia », in *All in the Present Must Be Transformed: Matthew Barney, Joseph Beuys*, Guggenheim Museum Publications, 2006, p. 17.

[117] Guillaume Baychelier, « Le Parcours à l'œuvre - Temps, espace et déplacement dans l'œuvre de Matthew Barney », art. cit., p. 38-39 : « Le *Cremaster cycle* questionne l'idée de changement d'état par stades, sur le modèle de processus morphogénétiques biologiques, à travers une variété étonnante de disciplines, toujours interconnectées. Barney s'y livre à l'exercice de performances multiples, à la fois performances d'acteur de cinéma et performances plasticiennes […]. De fait, le fil rouge du *cycle* est la mise en scène de la résolution symbolique des conflits latents au sein du corps et de l'actualisation des caractères sexuels. Le corps y est le lieu de tous les changements, de toutes les mutations -— métaboliques, plastiques, poïétiques. Le corps de l'artiste, devenu archétypal, y est la matière première de l'expérience, soluble dans toutes les disciplines artistiques, capable de se plier à leurs diverses législations spatiales et temporelles ». L'intégralité du cycle a été réalisé entre 1994 et 2002 (hormis *The Order*, 2003) et comprend cinq films dont la durée fluctue entre 40 et 182 minutes.

Barney[118]). Le corps mute, par la volonté, dans la résistance, et cette mutation fait œuvre. Il s'agit pour Barney de montrer « le modelage du corps par la volonté […], grâce au dépassement de la souffrance[119] ».

Dès ses premières itérations Barney met en place un cadre théorique et fantasmatique décrivant le procès à l'œuvre dans les *Drawing Restraint*. Chaque performance s'accomplit selon un schéma tripartite immuable qu'il nomme *The Path*[120] (Le Chemin). Selon un modèle biologique symbolique, Barney distingue trois étapes à l'intérieur de ce processus. Ces trois moments, *Situation*, *Condition*, *Production*, sont tout autant assimilés à des objets-obstacles nécessaires[121] à l'exécution de la performance, à des stades d'assimilation biologiques renvoyant au processus d'hypertrophie et à l'idée même d'assimilation par l'organisme (comme aux différents stades d'un processus créatif). Dans un élan complexe caractéristique de l'œuvre de Barney, l'ensemble est à la fois concret, métaphorique, autoréférentiel et calqué sur le biologique.

Situation correspond à une énergie sexuellement indifférenciée[122], caractérisée par la faim, la consommation illimitée. *Situation* correspond à l'entrée (au sens de *input*) du système, au lieu de l'absorption de l'énergie nécessaire à l'actualisation du processus. Il est lieu (moment) du désir, de l'éros. Dans cette métaphore alimentaire et organique, *Condition* est l'entonnoir viscéral (*visceral funnel*), lieu de réception de l'énergie capable de discipliner l'absorption orale de *Situation* : la contrainte même[123]. Enfin, *Production* est la sortie de *The Path*, littéralement anale (*anal output*). Le Chemin est un cheminement singulier, se faisant péniblement, au gré des forces déployées, où l'énergie dépensée par l'exercice disciplinaire de la contrainte trouve à s'exprimer en devenant forme.

Ces trois moments (*Situation*, *Condition*, *Production*) forment métaphoriquement une boucle infinie entre désir et discipline[124], seule capable de mettre en branle la machinerie corporelle de l'artiste, véritable moteur-désir[125] duchampien. Cette « machine animale[126] » révèle à chaque

---

[118] « *The Athlete is the Alchemist/The Athlete is the Artist/The Artist is the Athlete* ». Formule notée par M. Barney dans ses « Notes sur l'athlétisme » du 17/7/1990. *Cf. Matthew Barney, Drawing Restraint, Vol V 1987-2007*, (dir.) Neville Wakefield, Serpentine Gallery, Kunsthalle Wien, Verlag Der Buchhandlung Walther König, 2007, p. 19-20.

[119] Lydie Pearl, « Considérations sur des beaux monstres ou la crise d'amour », in *Corps, art et société. Chimères et utopies*, (dir.) Lydie Pearl, L'Harmattan, 1998, p. 123.

[120] « Le Chemin ». *Cf. Matthew Barney. Prayer Sheet with the Wound and the Nail*, Schwabe Verlag, 2010, p. 58.

[121] On pense alors aux « organes-obstacles ».

[122] Apparaît déjà le thème au cœur de sa série phare *Cremaster Cycle*.

[123] *Cf.* Nancy Spector, « In potentia », art. cit., p. 35.

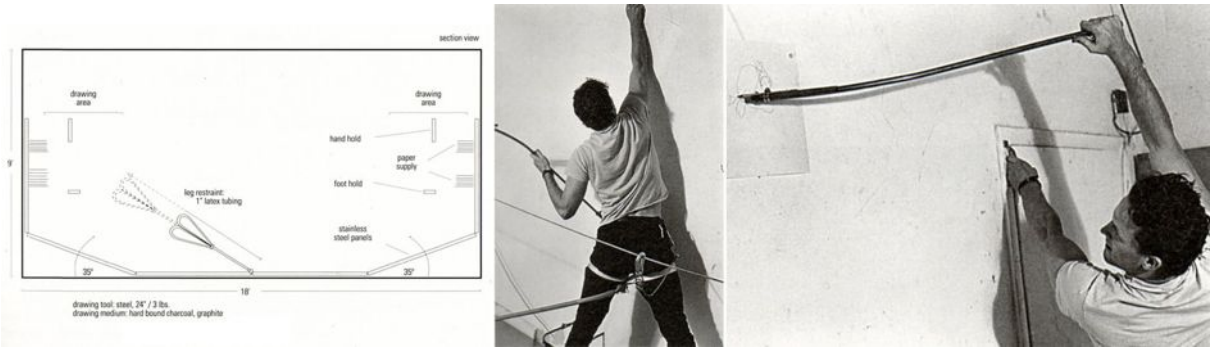
[124] Tous les termes employés ici sont explicités dans le descriptif des *Drawing Restraint 1-18* in *Matthew Barney. Prayer Sheet with the Wound and the Nail*, *op. cit.*, p. 58.

[125] Pour reprendre le vocable de Duchamp cité dans Patricia Falguières, « Mécanique de la marche », in *Les Figures de la marche*, RMN, 2000, p. 92.

[126] Référence est faite à Étienne-Jules Marey.

mouvement, dans son déploiement dans l'espace et le temps, son efficacité pathétique, en une posture foncièrement aristotélicienne[127] — postulant que la machine animale est mue par le désir (au sens d'appétit : *orexis, ὄρεξις*) et l'imagination (*phantasia*, *φαντασία*[128]). Le processus y fait œuvre en assimilant l'énergie pour en modéliser les manifestations éventuelles, les faire forme (corps, attitudes, dessins : *drawing*).

Faisant écho à la performance *Up to and Including Her Limits* réalisée par Carolee Schneemann[129] dès 1973, *Drawing Restraint 1*[130] nous éclaire sur la mise en œuvre de ce processus de par sa radicalité et sa relative aisance de lecture. Dans l'espace de son atelier, Barney a aménagé un véritable dispositif de contrainte (physique). Deux zones consacrées au dessin (*drawing area*) sont installées en hauteur, de part et d'autre de l'espace de la performance (comprenant une feuille fixée au mur, un réassort de papier, une poignée fixée au mur et une prise pour le pied permettant à l'artiste de maintenir sa position). L'artiste est retenu par les cuisses à un tube de latex fixé au sol. Un filin auquel Barney est rattaché par une longe équipée d'un mousqueton est tendu parallèlement au mur. Barney s'impose des conditions de création singulières, en œuvrant à même le mur et surtout bien trop haut pour que le travail puisse se faire avec aisance.



Matthew Barney, Schéma du dispositif de *Drawing Restraint 1*. Photographies de la performance, 1987.

À cette « contrainte environnementale[131] », Barney ajoute une contrainte évolutive, celle du câble latex (explicitement appelé *leg* restraint : entrave de jambe). Véritable handicap se faisant de plus en plus sévère à mesure que l'artiste escalade l'espace de production, ce câble est conçu pour être trop court par rapport à la distance à parcourir. L'ajout prothétique (le tube de latex)

[127] Aristote, *Le Mouvement des animaux*, (trad.) Pierre Morel, Flammarion, 2013, 701a 34-35, p. 64 : « [D]'une part, le désir est la cause ultime du mouvement et, d'autre part, […] il se produit par l'intermédiaire de la sensation, ou de l'imagination, et de la pensée ».
[128] Patricia Falguières, « Mécanique de la marche », art. cit., p. 84.
[129] Carolee Schneemann, *Up to and Including Her Limits*, 1973-1976, crayons sur papier, corde, harnais, vidéo analogique 2 canaux.
[130] Matthew Barney, *Drawing Restraint 1*, 1987, performance.
[131] *Cf. Matthew Barney, Drawing Restraint, Vol V 1987-2007*, *op. cit.*, p. 31.

devient empêchement, événement par lequel peut advenir l'échec créatif[132] comme la réussite, par son dépassement. Barney joue ainsi de l'élasticité du câble pour s'obliger à lutter contre la matière, contre la force de sa résistance physique.

Il s'agit pour l'artiste de réussir à atteindre les feuilles de papier et de s'y maintenir afin de dessiner à l'aide d'un fusain maintenu au bout d'une simple tige. Ainsi, le dispositif est conçu par l'artiste comme un équipement destiné à mettre en échec la facilité (adresse) à dessiner[133], à troubler la viabilité de l'action créatrice. À mesure de sa progression, le niveau de difficulté de l'exercice augmente drastiquement. La résistance de l'élastique à la traction se fait symétriquement à la résistance musculaire exercée par le corps de l'artiste dans son geste de création, l'un découlant nécessairement de l'autre.

Les dessins obtenus dans la résistance à la contrainte se font extensions de l'individu[134]. Ils sont les manifestations extérieures d'une résistance intérieure nées de la rencontre avec la résistance physique des matériaux conjuguée aux propriétés de l'espace de performance et du corps du *performer*. L'œuvre est dès lors littéralement « *drawing restraint* » : « dessin par la contrainte », mais aussi « dessin de contrainte »[135], construction spatiale d'une contrainte[136].

Drawing restraint est aussi « contrainte faisant forme », à la fois dans les motifs produits mais également dans la performance quasi-chorégraphique réalisée par Barney, véritable dessin dans l'espace : parcours. L'œuvre (*Production*), a lieu dans son exécution même, dans la mise en branle du processus d'assimilation de l'énergie musculaire et créative (*Situation*), dans l'exploration de ses potentialités, dans sa discipline (*Condition*). Elle a lieu dans le contrôle de forces opposées, dans ce qui en échappe, presque involontairement, dans l'espace que la résistance laisse au corps pour s'exprimer. Elle émerge dans le dépassement de l'entrave.

Pour Barney, le corps est le lieu d'exercice par excellence de « contraintes positives[137] », s'exerçant sur lui, se faisant paradoxalement organes de son développement, de sa pleine

---

132 Ce thème sera directement abordé par Barney dans *Drawing Restraint 3* en 1988, performance qui ouvre pour la première fois le champ de la série à la narration.

133 « [F]acilities to defeat the facility of drawing ». Propos de M. Barney rapportés in *Matthew Barney, Drawing Restraint, Vol V 1987-2007*, *op. cit.*, p. 31.

134 *Cf.* Neville Wakefield, « Matthew Barney. Prayer Sheet with the Wound and the Nail », in *Matthew Barney. Prayer Sheet with the Wound and the Nail*, *op. cit.*, p. 10.

135 La forme même de cet intitulé — particulièrement, le gérondif de *drawing* — se laisse comprendre à la fois comme décrivant le résultat de l'action et/ou l'action en elle-même.

136 Notons que l'espace de performance de *Drawing Restraint 2* (1988) ressemble aux espaces *Proun* d'El Lissitsky (1923), sur le plan de sa construction spatiale et des interventions graphiques tridimensionnelles qu'il appelle.

137 « *Positive Restraint* ». *Cf.* Nancy Spector, « In potentia », art. cit., p. 27.

expression. Largement inspirées des pratiques d'*escapology*[138], Barney manifeste dans ses œuvres la vision d'un corps à la fois docile[139] et résistant, discipliné et impliqué dans le rituel des performances, prêt à en éprouver les modalités jusqu'à l'absurde. Les performances de Barney touchent par là à une autre facette du ludique, à sa part liée à la soumission[140] — le jeu impliquant l'idée de plaisir dans la soumission, force opposée à celle de la résistance induite par l'acceptation du système de règle.

Dans leur brève analyse typologique des plaisirs ludiques, Salen et Zimmerman précisent que la notion de masochisme n'appartient pas spécifiquement au domaine de la sexualité, mais plus généralement au plaisir dans l'acceptation et la soumission à un système[141].

Dans le cadre des créations de Barney, il nous est permis de jouer pleinement de cette ambivalence. Les représentations créées par Barney exacerbent les potentialités du corps jusque dans son potentiel sadique et volontaire, masochiste et auto-infligé (*self-imposed*[142]) — faisant écho, comme nous le verrons, à la pratique (paradoxale) de l'horreur et de la privation par le *survival horror*. Le corps est ici à la fois le fruit et le jouet d'un système, d'un ensemble de contraintes s'exerçant sur lui.

En cela, la pratique de Barney peut renvoyer, dans sa capacité à manipuler et à contraindre le corps, à ce que Foucault écrit de la discipline politique des corps, des « schémas de docilité » du XVIII^{ème} siècle :

> L'échelle, d'abord, du contrôle : il ne s'agit pas de traiter le corps, par masse, en gros, comme s'il était une unité indissociable, mais de travailler dans le détail ; d'exercer sur lui une coercition ténue, d'assurer des prises au niveau même de la mécanique — mouvements, gestes attitudes, rapidité : pouvoir infinitésimal sur le corps actif. L'objet, ensuite, du contrôle : non pas ou non plus les éléments signifiants de la conduite ou le langage du corps, mais l'économie, l'efficacité des mouvements, leur organisation interne : la contrainte porte sur les forces plutôt que sur les signes ; la seule cérémonie qui importe vraiment, c'est celle de l'exercice. La modalité, enfin, elle implique une coercition ininterrompue, constante, qui veille sur le

[138] Discipline spectaculaire et publique de l'évasion (*escape*) popularisée par Harry Houdini, lui-même capable de réaliser des exploits spectaculaires en imposant à son corps une discipline extrême.
[139] Au sens que Foucault donne à ce terme : « Est docile un corps qui peut être soumis, qui peut être utilisé, qui peut être transformé et perfectionné ». Michel Foucault, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Gallimard, 1975, p. 160.
[140] Pensons aux performances vidéo *FIELD DRESSING (orifill)* (1989) et *MILEHIGH Threshold: Flight with the ANAL SADISTIC WARRIOR* (1991).
[141] En référence au propos du *game designer* Marc LeBlanc à la *Game Developers Conference* de 2000. *Cf.* Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play, op. cit.*, p. 334.
[142] *Cf.* Nancy Spector, « In potentia », art. cit., p. 17.

> processus de l'activité plutôt que son résultat et elle s'exerce selon une codification qui quadrille au plus près le temps, l'espace, les mouvements [143].

Le corps docile et résistant incarné par Barney est le modèle paradoxal du corps joueur (ou athlétique), prompt à la soumission pour dépasser ce qui l'entrave. Cependant, malgré l'exercice d'une discipline radicale, Barney sort de tout rapport d'asservissement en œuvrant à une fin qui ne concerne que son propre développement — indiquant le possible caractère positif de la contrainte. Tout en s'en appropriant les mécaniques, les œuvres de Barney échappent à la machinerie de pouvoir dont elles semblaient condamnés à mimer l'entreprise coercitive et punitive[144].

Le procès qui s'exprime ici ne consiste pas à se saisir du corps pour en faire ce que l'on désire (en tant que pouvoir hétéronome), mais au contraire, à laisser le corps se manifester et réaliser ses potentialités. Le corps est pensé comme objet de production de forces, de flux d'énergies multiples, dont le jaillissement est rendu possible par le dispositif disciplinaire au sein duquel il s'active (ou plutôt au sein duquel il est dans l'obligation de s'activer, volontairement). Barney s'offre à des dispositifs sadiques dans le but de les surmonter et, ainsi, de faire naître une véritable dynamique poïétique dans l'effort hypertrophique, en explorant « le potentiel créatif de la perversion[145] ». Les mécaniques de mise en situation et de mise en image du corps de l'artiste, objet subissant/sculpté et sujet agissant/sculpteur, dessinent en creux les contours de la démarche de Barney.

Le travail artistique de Barney se pose avant tout comme métaphore de l'idée de potentialité, émergeant de la tension entre une pure volonté créative et une appétence marquée pour une transcendance hypertrophique ; opposition pondérée et simultanément magnifiée par l'exercice de la discipline[146]. Comme l'illustre le motif de terrain[147] (*field emblem*[148]) devenu

---

143 Michel Foucault, *Surveiller et punir*, *op. cit.*, p. 160.

144 En introduction du catalogue d'exposition *Matthew Barney. Prayer Sheet with the Wound and the Nail*, Neville Wakefield relie astucieusement les écrits de Foucault concernant la discipline carcérale et les démonstrations de force de Harry Houdini (influence majeure de Barney), capable de se défaire aisément des plus redoutables contraintes que le système carcéral avait à lui offrir. À l'image de celui de Barney, le corps affligé de Houdini est le lieu même de l'évasion (au sens de l'anglais *escape*), de par son potentiel d'auto-libération. L'auteur y montre habilement que Houdini reprend à son compte une rhétorique corporelle toute chrétienne de l'humiliation publique et de la blessure, du fardeau et de la contrainte, faisant la trame du tissu d'une société favorisant la réhabilitation par le châtiment, via le carcéral. *Cf.* Neville Wakefield, « Matthew Barney. Prayer Sheet with the Wound and the Nail », art. cit., p. 8-10.

145 *Cf.* Nancy Spector, « Only the Perverse Fantasy Can Still Save Us », art. cit., p. 25.

146 *Cf.* Nancy Spector, « In potentia », art. cit., p. 24-25.

147 Rappelons le passé d'athlète universitaire de Matthew Barney.

148 Motif reprenant la forme d'un stade symbolisant le corps, coupé en deux parties distinctes par un axe symbolisant la contrainte. Le motif est au cœur de l'iconographie de l'œuvre de Barney et particulièrement du *Cremaster Cycle*.

l'estampille de Barney, le corps discipliné est une « arène de possibilités[149] », lieu de toutes les potentialités mais surtout, lieu de conflit : « [p]our Barney, la créativité s'enracine dans le conflit[150] ». Le corps s'exaspère dans l'affrontement entre le désir (*Situation*) et la contrainte (*Condition*). De cet épuisement naît la forme, à la fois accidentelle et volontaire, conditionnée par la durée de l'exercice et les modalités d'expérience de la contrainte.

En ce sens, Barney envisage la sculpture (activité indissociable de celle de performance dans son œuvre) comme une manifestation directe de la notion de potentialité. Les matières premières employées par Barney sont, au même titre que le corps humain, susceptibles de s'inscrire dans des processus d'altération, d'expansion ou de dégradation — dans le temps, par l'action. Il s'agit de potentialité (au risque de la tension), de la lutte qui implique dans le processus de création l'idée de résistance physique[151] des matériaux. La forme naît de l'actualisation sous la contrainte d'un processus, dans la durée de l'exercice, au sens du latin *durare* désignant à la fois le fait d'« avoir une durée » et d'« endurer[152] ». Tout dans l'œuvre de Barney semble renvoyer à cette confusion étymologique primordiale tant effort, résistance et temporalité y sont confondus. Ainsi, l'artiste emploie à dessein des substances presque trop plastiques (graisse, vaseline, cire, etc.[153]), dont il se saisit pour en éprouver la plasticité. Les performances filmées par Barney sont autant d'occasions de mettre en avant la manipulation de ces matières et la constitution *in acto* de la part sculpturale de son œuvre.

L'action de dépassement (de soi comme des autres devenus obstacles et des matériaux offrant trop de résistance) est jeu dans ses conditions de réalisation, mais également en raison de la nature de l'espace (l'arène) qui lui est dédiée, de la résolution d'énigmes comme de conflits qu'elle implique. L'acte de performance, dans sa forme chorégraphique, tel que pratiqué par

---

149 « *Arena of possibility* » *Cf.* Nancy Spector, « In potentia », art. cit., p. 25.

150 Notre traduction. *Ibid.*, p. 27.

151 Nous entendons là le terme « résistance » au sens qui lui est donné en physique, en mécanique.

152 « [D]u latin *durare* "avoir une durée", "endurer" qui semble appartenir à la racine *du-* que l'on retrouve dans *dudum* "naguère, autrefois" et *dum* (donc). Cependant, la parenté entre les concepts de durée et de chose pénible à supporter (*cf.* endurer), l'emploi fréquent de *Durare* par opposition à des verbes indiquant la liquéfaction et la putréfaction, ont dû favoriser la confusion avec un autre *durare* "durcir, endurcir", dérivé verbal de *durus* (dur) » (*Cf.* Alain Rey et Coll, *Dictionnaire historique de la langue française*, *op. cit.*, t. 1, p. 637). Oscar Bloch et Walther von Wartburg, dans leur *Dictionnaire étymologique de la langue française*, notent que *durare* (dont est issu le verbe durer) « est peut-être étymologiquement un autre mot que *durare* (de *durus* "dur") "durcir, endurcir" » mais que « en tout cas les deux verbes n'étaient plus sentis comme différents en latin ».

153 La gelée de pétrole utilisée par l'artiste, comme la cire, dont la résistance est très faible, conduisent le corps à l'échec, jusqu'au ridicule d'une pantomime grotesque. Barney revendique la possibilité d'un glissement de ses performances dans un humour « *slapstick* » rappelant Buster Keaton. La réaction hasardeuse de ces matériaux à leur manipulation, les conditions parfois improbables de leur utilisation comme la possible perte de contrôle de l'artiste, peuvent conduire à un échec que le programme de l'œuvre anticipe et reçoit avec bienveillance. *Cf.* propos tenus par M. Barney lors d'une conférence publique à l'occasion de l'inauguration de l'exposition *Barney/Beuys, All in the Present Must Be Transformed* au Deutsche Guggenheim, Berlin, Allemagne, 28/10/2006.

Barney fait écho aux propos de Huizinga sur l'art de la danse[154] entendu comme « expression d'une des formes ludiques les plus pures et les plus parfaites[155] ». Dans un élan proche de l'art musical, l'art de la danse est goûté *in acto*, dans son exercice même, action que l'on doit appeler « jeu ». Huizinga précise : « l'activité esthétique réelle réside dans l'exécution[156] ». Par l'agir, la danse, élargie au chorégraphique, offre une dimension ludique à part entière :

> La danse se trouve ici dans une sphère intermédiaire. Elle est à la fois musicale et plastique, musicale parce que mouvement et rythme en constituent les éléments fondamentaux. Toute son activité réside dans le mouvement rythmique. Pourtant, elle est néanmoins liée à la matière. Le corps humain l'exprime, avec sa diversité limitée d'attitudes et de gestes, et la beauté de la danse est celle du corps animé. La danse est plastique à l'égal de la sculpture, mais pour un instant éphémère[157].

La pratique de Matthew Barney (à la fois performances chorégraphiques[158], jeux physiques et sculptures) semble ressortir à un *ludus* radicalisé (au sens qu'en donne Caillois[159]). Cette notion transparait, non forcément directement dans ses œuvres, mais dans leur exécution : de la performance de Barney à celle des acteurs sous sa direction. Cette notion semble modaliser l'usage des dispositifs que Barney met en place en vue de réaliser ses vidéos. L'espace de contrainte chez Barney a trait au jeu dans sa forme la plus ardue, se constituant comme terrain d'exaspération des corps dans une mise à l'épreuve relevant du challenge athlétique.

1.2 | *THE ORDER* : ESPACE DE CONTRAINTE, PERFORMANCE ET JEU VIDÉO

S'il est vrai que Barney incarne un corps agissant sur son environnement comme sur lui-même, il opère ses mutations chemin faisant — symboliquement et concrètement. Les processus biologiques fantasmés par l'artiste trouvent à s'exprimer *in concreto* à travers des dispositifs

---

[154] Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 1951, p. 230 : « Le rapport de la danse et du jeu ne pose pas de problème. Il est si évident, si intime et si complet que l'on peut négliger l'intégration du concept de la danse dans celui du jeu. Le rapport de la danse avec le jeu ne consiste pas en une participation, mais une fusion, une identité d'essence. La danse est une forme particulière et très parfaite de jeu en soi ».

[155] *Idem*.

[156] *Ibid*., p. 231.

[157] *Ibid*., p. 232.

[158] À propos de la pratique de Barney, Scheidemann parle également de « chorégraphies narratives ». *Cf.* Christian Scheidemann, « Notes from the Laboratory », in *All in the Present Must Be Transformed: Matthew Barney, Joseph Beuys*, Guggenheim Museum Publications, 2006, p. 135.

[159] Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Gallimard, 1967, p. 86 : « D'une façon générale, le *ludus* propose au désir primitif de s'ébattre et de se divertir des obstacles arbitraires perpétuellement renouvelés ; il invente mille occasions et mille structures où trouvent à se satisfaire à la fois le désir de détente et le besoin dont l'homme ne semble pas pouvoir s'affranchir, d'utiliser en pure perte le savoir, l'application, l'adresse, l'intelligence dont il dispose, sans compter la maîtrise de soi, la capacité de résister à la souffrance, à la fatigue, à la panique ou à l'ivresse ».

reposant sur la notion de parcours. Marcher, avancer, aller de l'avant revient à actualiser les processus engagés. Avec Barney, le parcours est acte poïétique, activité permettant l'émergence profuse de formes, dans ce qui est montré par la vidéo (performance, sculpture, dessin), comme dans la structuration même de l'objet vidéo.

L'intention animant le propos de Barney prend littéralement corps dans le déploiement spatial et temporel des actions menées, dans le devenir-temps de l'espace. Les formes croissent, mutent et se développent à mesure que le corps se déplace et qu'il pratique l'exercice cinéplastique d'un parcours, c'est-à-dire à travers les dimensions psychiques et fantasmatiques des déplacements, au-delà de la simple notion de translation physique[160]. Les processus envisagés par l'artiste expriment leurs temporalités dans l'accomplissement de tâches s'étirant tout au long d'un parcours pensé comme une épreuve, devenu tracé dans l'espace comme dans le temps.

Comme nous allons l'observer, c'est précisément dans leur déploiement spatial (le processus présidant à leur élaboration comme à leur mise en forme relèvant de la pratique du parcours) que les œuvres de Barney touchent à la pratique des dispositifs vidéoludiques.

Qu'il s'agisse de la performance athlétique-chorégraphique ou du tracé des images malgré l'entrave, la forme émerge chez Barney à l'intérieur d'un dispositif pensé en termes parcours. Il peut être vertical et relativement limité (*DR1* et *2*[161], 1987, 1988), vertical et étendu (*DR11,* 2005), horizontal et linéaire (*DR4*, 1988), circulaire (*DR7*, 1993), voire planétaire[162] (*DR15*, 2007), etc. Les obstacles, destinés à faire achopper l'artiste, répondent à une organisation précise de l'espace, à sa structuration en zones à parcourir, à marquer par friction, à investir pour y faire surgir les dessins (*drawings*) recherchés.

Selon l'ampleur des performances, l'espace se limite à une zone modeste dans laquelle se tiennent ustensiles et *performer* (*DR3*, 1988) ou se développe pour intégrer en son sein un dispositif complexe. Le parcours que s'impose Barney est nécessairement adapté au lieu de la performance, qu'il s'agisse de son atelier (*DR1*), d'une galerie (*DR13* à la Gladstone Gallery, New-York, États-Unis, en 2006), d'un musée (Century Museum of Contemporary Art de Kanazawa au japon) ou d'un bateau (*DR9* sur le baleinier japonais Nisshin Maru, 2005), etc.

---

[160] Thierry Davila, *Marcher, créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, Éditions du Regard, 2002, p. 27.

[161] Par commodité, nous noterons *Drawing Restraint* sous l'acronyme *DR*.

[162] *DR15* consiste en un périple transatlantique entre Gibraltar et New-York (entre le 7 Décembre 2006 et le 29 avril 2007) durant lequel Barney va réaliser des séries de dessins en prenant en compte les « obstacles » que constituent le mal de mer, les contraintes spatiales propres à l'embarcation, l'agitation de la mer. *Cf. Matthew Barney, Drawing Restraint, Vol V 1987-2007*, *op. cit.*, p. 73.

Barney développe ainsi en un nombre remarquable d'occurrences une hodologie[163] singulière et athlétique, préférant le cheminement au chemin, abandonnant l'espace géographique de la carte pour un espace symbolique et psychologique, jugé à l'aune de la capacité de son corps à l'arpenter.

L'activité combinée de structuration et de mise en plan des dispositifs de performance se rapproche nettement du travail de *level design*[164] vidéoludique. On y retrouve le besoin d'une rationalisation de l'espace, de sa maîtrise parfaite en tant que terrain d'expérience sur lequel seront déployés divers systèmes de perturbation.

Cet espace devient *stage*, au sens de l'anglais signifiant « scène » mais également synonyme de « *level* » au sens vidéoludique du terme — espace scénique, espace ludique, arène, lieu d'affrontement. L'idée même de *level design* constituant le principe d'architecture des espaces vidéoludiques recoupe les prérogatives ludo-artistiques d'œuvres induisant une relation dynamique au dispositif, nécessairement vue par le prisme de l'entrave et du plaisir de son dépassement, à l'instar du *Parcours à volume variable* du GRAV (1967). L'espace y est pensé comme espace de perturbation capable de provoquer (comme le stipulent les artistes du GRAV) « une chaine de situations et d'environnements qui déterminent des comportements différents[165] », ayant pour but ultime « d'adapter le déplacement aux contraintes d'un milieu imprévisible, accidenté, fragmenté, cloisonné, confiné[166] ».

Barney souligne lui-même[167] cette parenté vidéoludique à travers la section de *Cremaster 3* intitulée *The Order* : « Cette scène [*The Order*] a été tournée sur différents niveaux de la rotonde du Guggenheim Museum et ressemble presque un jeu vidéo. Nombre d'acteurs et de personnages des parties précédentes de *Cremaster 3* apparaissent dans ce jeu. Il y a cinq niveaux, qui sont liés à cinq allégories et cinq chapitres de *Cremaster* ». L'artiste y utilise la topographie du lieu de performance pour structurer son film en séquences semblables à des niveaux à obstacles. Barney

---

[163] De *hodos* (ὁδός) : route en grec. *Cf.* Francesco Careri, *Walkscapes*, *la marche comme pratique esthétique*, Éditions Jacqueline Chambon, Actes Sud, 2013, p. 11.

[164] Conception graphique et structurelle des niveaux d'un jeu vidéo (les *stages* ou *levels*), sur le plan géographique et architectural appliqué à l'organisation des épreuves auxquelles sera confronté le joueur. Ce terme englobe également l'étude de la disposition et du comportement des antagonistes ou la cartographie des différents items présents dans les niveaux.

[165] GRAV, « Parcours à volume variable », *Lumière et mouvement*, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 1967, cité in Arnauld Pierre, « De l'Instabilité. Perception visuelle/corporelle de l'espace dans l'environnement cinétique », in *Les Cahiers du Musée national d'art moderne*, n° 78, Hiver 2001-2002, Éditions du Centre Pompidou, 2002, p. 54.

[166] *Idem*.

[167] Notre traduction. *Cf.* Matthew Barney cité in James Lingwood, Hans Ulrich Obrist, « Artist Project: Matthew Barney », art. cit. : « This scene [*The Order*] was shot in the rotunda of the Guggenheim Museum on the different levels and feels almost like a video game. Many of the actors and characters in earlier parts of *Cremaster 3* appear in this game. There are five levels, which take on five different allegories of the five *Cremaster* chapters ».

les introduit sous le terme « *Degrees* » renvoyant à celui de « *levels*[168] » (reprenant la formulation hermétique maçonnique[169] filant tout le projet, dans un syncrétisme caractéristique de son œuvre).

Matthew Barney, Étude des différents « Degrés » de *The Order* / *The Order* (vidéogramme), 2002-2003.

Par le dispositif qu'il met en place, Barney souligne l'aspect spécifique du bâtiment de Frank Lloyd Wright, de sa rotonde en forme d'arène, prête pour célébrer un pentathlon inouï, un véritable jeu de gladiateur[170]. La musique électronique composée par Jonathan Bepler[171], annonçant le début de l'épreuve à la manière d'un jingle, évoque les musiques de l'ère 8-bits du jeu vidéo[172]. Elle donne le coup d'envoi de la progression de Barney (interprétant le personnage de *the Entered Apprentice*), escaladant chaque étage à la rencontre des personnages majeurs du récit alternatif de *Cremaster 3*. Chaque personnage, groupe de personnage ou sculpture[173], ne se laisse approcher qu'après une série d'épreuves. Ils marquent le passage d'un niveau de l'ascension de

[168] Dans son analyse de *The Order*, Spector utilise le terme entre guillemets pour en indiquer la polysémie. *Cf.* Nancy Spector, « Only the Perverse Fantasy Can Still Save Us », art. cit., p. 55.

[169] La hiérarchie maçonne calquée par Barney repose sur des processus de progression dont les mécaniques offrent une réelle proximité avec celles auxquelles les joueurs sont rompus. Barney utilise de manière croisée l'idée de passage de niveau et d'évolution maçonnique pour structurer son récit. Au terme de cette progression, la figure du maître renvoie à celle de *final boss* vidéoludique, ultime obstacle à renverser et à déposséder de son pouvoir — d'autant que Barney réédite ici la légende fondatrice de la mort d'Hiram, architecte du Temple de Salomon.

[170] À ce propos, Spector note l'influence du sport télévisé et de jeux télévisés tel que *American Gladiator* dans la conception de ce passage du film. *Cf.* Nancy Spector, « Only the Perverse Fantasy Can Still Save Us », art. cit., p. 55.

[171] Compositeur à l'origine des musiques de *Cremaster 1, 2, 3* et *5*. Dans le but de figurer musicalement la structure proprement vidéoludique de l'affrontement physique (*physical-conflict/video-game structure*) au cœur de la vidéo, Bepler déclare avoir pratiqué nombre de jeux vidéo pour en apprécier les bandes-son. *Cf. Matthew Barney: The Cremaster Cycle*, *op. cit.*, p. 486.

[172] Nom donné à la troisième génération de consoles vidéo fabriquées entre 1983 et 1990, avant l'arrivée des consoles 16-bits. L'indication 8-bits renvoie aux caractéristiques des microprocesseurs utilisés par les machines concernées, comme la Nintendo NES ou la SEGA Master System. Ces musiques sont caractérisées par des sonorités électroniques dont le spectre est relativement limité (en raison des faibles capacités de génération sonore des microprocesseurs utilisés). Bepler fait appel à ces sonorités et évoque également l'aspect rythmique et cyclique de ces compositions dont la marque principale est la répétitivité (due à leur fonction comme à la mémoire limitée des supports de jeu les accueillant).

[173] L'épreuve intitulée « *Five Points of Fellowship* » consiste en l'assemblage d'une gigantesque sculpture hybride, sorte de cornemuse-agneau renvoyant à *Cremaster 4* et au Loughton Ram, espèce de bélier endémique de l'île de Man, personnage à part entière du film.

Barney, à la manière de « *boss* » vidéoludiques, jusqu'au « *final boss*[174] » signifiant la victoire ultime et la fin du parcours, l'accomplissement dans l'épreuve : le sculpteur Richard Serra[175].

Nombre de codes comparables à des tropes vidéoludiques sont employés dans *The Order*. À la progression ascendante du personnage, dont l'élan est interrompu par des stations successives, répond un écoulement de gelée de pétrole liquéfié depuis le sommet de la rotonde (le long du parcours circulaire de visite du musée). Cette coulée générée par l'activité de R. Serra[176] au sommet de la rotonde figure l'écoulement d'un sablier. Rythmant inexorablement l'avancée de l'épreuve[177], elle évoque les *timers* propres à de nombreux jeux vidéo compliquant leur exercice par la limitation dans le temps de leur pratique. Le montage des images de ce fluide visqueux vient scander la trame de *The Order*, pareil à un rappel à l'ordre — à la possibilité d'un échec dans ce *challenge* fantasque.

Au-delà de ce rapport spécifique au temps d'exécution de la performance, apparaît l'idée de progression géographique (de cheminement) comme de segmentation de l'espace en succession d'arènes au sein desquelles il s'agit d'affronter des menaces (mais aussi des énigmes prenant la forme de puzzles) de plus en plus redoutables, jusqu'à la complétion de l'épreuve après un ultime combat — dans l'ordre suivant : *Level One* : *The Order of the Rainbow for Girls*, *Level Two* : Agnostic Front Vs Murphy's Law, *Level Three* : Aimee Mullins (*Entered Novitiate*), *Level Four* : *The Five Points of Fellowship* et *Level Five* : Richard Serra.

Le caractère vidéoludique de cette typologie des antagonistes (et de leur assignation spatiale) est clairement souligné par Nancy Spector dans son analyse de l'œuvre de Barney[178]. La construction athlétique, spatiale et temporelle de l'épreuve qu'est *The Order* s'y réfère nettement. S'y mêlent motivations agonistiques et auto-agonistiques, contraintes et résistances, exercices de contrôle et d'autodiscipline directement exprimés par le lieu même de ces exploits, directement induits par la topographie du parcours, par cette ascension se faisant *level* par *level*.

Cette lecture des œuvres de Matthew Barney éclaire nettement notre propos et permet une saisie fine des enjeux de la pratique de la contrainte (positive) dans le cadre de dispositifs

---

174 Alexis Blanchet, *Des Pixels à Hollywood, Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Éditions Pix'n Love, 2010, p. 442 : « [D]ernier assaillant à vaincre pour terminer un niveau de jeu. Les *boss de fin de niveau* sont en général plus spectaculaires que les ennemis précédemment affrontés dans le niveau (taille imposante, animation sophistiquée, tactiques de combat complexes) et sont plus difficiles à défaire ».

175 L'artiste qui interprète le personnage d'Iram Habif dans *Cremaster 3* intervient ici dans son propre rôle.

176 Renvoyant à la pratique post-minimale de l'artiste et particulièrement à *Casting* (1969), œuvre réalisée à l'aide de plomb fondu.

177 Nancy Spector, « Only the Perverse Fantasy Can Still Save Us », art. cit., p. 55 : « This arduous game is a race, for the Apprentice must complete all his task within a specified period of time ».

178 *Ibid*., p. 55-57.

ayant trait à l'espace — c'est-à-dire s'écrivant dans l'acceptation d'un parcours impliquant le dépassement de contraintes physiques et géographiques, au rythme d'épreuves qu'il s'agit de surpasser. C'est précisément la pratique d'un « faire-malgré » l'entrave qui justifie ici la dénomination de « dispositif de contrainte » — faisant écho aux dispositifs vidéoludiques horrifiques dans lesquels l'obstacle est envisagé comme « condition *sine qua non* de l'action[179] ».

En écho à la formule de Vladimir Jankélévitch dans le *Traité des vertus*, les entraves mises en place par Barney comme celles constituant la matière même du *survival horror*, se constituent en organes-obstacles[180], c'est-à-dire en gênes nécessaires, inscrites au cœur du dispositif. Elles sont véritablement des organes internes engageant à la pratique d'un « faire-malgré » : « car c'est le *malgré* qui est lui-même paradoxalement le *grâce-à* […]. Telle est en effet l'ironie d' un "*grâce-à"* qui prend son élan dans le "*malgré"*, tel le paradoxe de l'*impediment* qui est lui-même l'instrument ![181] ».

Le principe dynamique constitutif de ce que Jankélévitch nomme « la paradoxologie de l'organe-obstacle[182] » reste significatif en dehors du champ de la morale auquel il appartient. L'élan propre à ce « Malgré qui est Parce-que[183] » ressortit à une relation à la contrainte se faisant simultanément sur le registre du « *malgré* » et du « *grâce*-à ». Il est véritablement *paradoxon*, offrant une même corporéité à un double élan de frein et d'aspiration, en ce sens qu'il est justement aspiré parce qu'il est freiné[184]. Cette dynamique paradoxale[185] permet d'outrepasser l'obstacle, de briser l'entrave et d'engager un faire libérateur[186].

Cette notion induit une part active et volontaire du pratiquant impliqué dans le dispositif — indiquant une relation consentie à la contrainte, qui n'est alors ni absolument subie, ni indirecte, ni insidieuse. L'entrave des corps comme des lieux ne peut donc se faire sous le mode de « l'obstacle-limite[187] » insurpassable. Il s'agit de l'obstacle entendu comme « exaltante difficulté », complexe et paradoxale : « contradiction intestine[188] ».

---

179 Vladimir Jankélévitch, *Le Sérieux de l'intention, Traité des vertus I*, Flammarion, 1983, II. 3, p. 15.
180 *Idem*.
181 *Ibid*., II. 3, p. 19.
182 *Ibid*., II. 3, p. 15-19.
183 *Ibid*., II. 3, p. 15.
184 *Ibid*., II. 3, p. 18-19.
185 Dont Jankélévitch nous donne le modèle de la peur conduisant au courage. *Ibid*., II. 5, p. 28.
186 *Ibid*., II. 3, p. 19 : « L'organe-obstacle est avant tout l'organe ; l'*impetus* altruiste est à la fois nié et posé, mais c'est la négation qui est finalement au service de la position. Il faut être gêné, retardé, alourdi pour garder cet élan : telle est la rançon de l'alternative […]. Mais l'élan fait oublier l'obstacle qui la suscite. L'organe-obstacle élémentaire, c'est donc le chemin ou la voie, *iter*, et plus généralement le Temps, si le Temps est le Chemin à l'état pur ».
187 *Ibid*., II. 3, p. 16.
188 *Ibid*., II. 3, p. 15.

L'idée d'organe-obstacle qualifie parfaitement l'obstacle vidéoludique comme ceux (auto-infligés) nécessaires à la pratique artistique de Barney. Tout ici repose sur un jeu de résistance à la puissance coercitive de la contrainte — c'est-à-dire impliquant l'emploi diffus ou manifeste de la force (ou de l'intimidation), afin de briser toute volonté et de « réduire le champ d'exercice de la liberté[189] ». La contrainte positive engendre une dynamique témoignant d'une résistance pleine de détermination qui, si elle ne relève pas de l'héroïsme, tend à souligner la possibilité du dépassement de l'épreuve malgré la vulnérabilité de celui qui s'y engage (vulnérabilité se manifestant, comme nous le verrons, dans le principe même du *survival horror*).

Il s'agit donc de résister à une force dont il n'est pas possible de s'accommoder : seule sa confrontation permet d'activer véritablement le dispositif la motivant afin qu'il tende vers sa fin — la simple tentative ne pouvant être satisfaisante. Le recours à l'entrave est donc souhaité en vue de l'actualisation d'un processus (génératif) ne pouvant prendre corps qu'au risque de la mise à l'épreuve et du déplaisir[190].

1.3 | Fonctions iconographique et narratologique du faune dans *Drawing Restraint 7*

Terrain ouvert à une pratique athlétique singulière (et foncièrement ludique), l'espace exploré par Matthew Barney se trace au-delà des plans et des élévations. Il est également espace narratif, lieu d'un récit, *locus in fabula*, de manière minimale comme dans *DR3* (1988), ou particulièrement complexe et développée, à l'image de *DR9* (2005), intégrant une structure et une iconographie dont la richesse rappelle celle du *Cremaster Cycle*. L'installation vidéo *Drawing Restraint 7* (1993) offre, à travers son dispositif narratif, sa structure et les conditions de sa monstration, une vision qui tend à souligner une fonction iconographique dont la teneur relève du monstrueux.

DR7 fait rupture dans la continuité du projet *Drawing Restraint* en s'ouvrant, pour la première fois, à un cadre narratif référencé, impliquant l'émergence de personnages au sein d'un récit[191]. À la nécessité de l'épreuve ritualisée, vient s'ajouter le véhicule d'une iconographie nourrissant un récit épique, en prise directe avec l'exercice des contraintes. À la manière d'une

[189] Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *une philosophie du sublime*, Quai Voltaire, 1993, p. 387.
[190] Ce qui implique l'idée d'une « disconvenance » conduisant à une « convenance supérieure » exposée par Schiller. *Cf.* Friedrich von Schiller, « De l'Art tragique », [1792], in *De la Grâce et de la Dignité*, Sulliver, 2005, p. 137.
[191] Réalisée avant le premier *Cremaster* (en l'occurrence *Cremaster 4*, 1994) l'œuvre marque en 1993 un tournant dans la démarche de Barney.

construction vidéoludique, il y a interaction, entrelacs entre contraintes et récit[192], autant qu'entre contrainte et actualisation de l'œuvre. À la manière d'un *game design* impliquant un *gameplay*[193] (c'est-à-dire l'agencement des règles prescrites par le jeu associé aux possibilités d'appropriation offertes au joueur[194]) fixant l'étendue des actions (dont le joueur dispose pour interagir avec l'espace, les objets ou les personnages rencontrés[195]) et les limites des possibles du récit, le dispositif de l'œuvre oriente la construction du récit, en délimite le périmètre, autant que le récit construit le dispositif en retour, inscrivant le processus créatif dans un *feedback* incessant.

L'œuvre de Barney supporte aisément ce parallèle, étant donné son économie interne. Le ressort des *Drawing Restraint* repose sur le conflit naissant de l'acceptation de règles impliquant la résistance aux contraintes. Bien que plus organique et plus lâche dans sa méthode d'application des règles, cette dimension de l'œuvre de Barney touche à la pratique de l'art systématique d'un artiste comme François Morellet[196], tenant à se réaliser à travers un programme « en dehors du programmateur[197] ».

Dans *DR7*, le récit est implanté dans le système inventé par Matthew Barney au fil de ses performances depuis la première itération de la série. Il est tissé au sein de l'univers fictionnel et répond, dans le même temps, au processus imposé par les contraintes établies. S'entrelacent récit et représentation dans la construction sous contrainte de l'espace de l'œuvre. Ici, la contrainte affirme avant tout son caractère positif et créatif : « [E]lle est […] le fruit d'un choix poïétique préalable qui relève de l'œuvre autant parce qu'elle la détermine, intégralement ou en partie, que

---

192 *Cf.* Jasper Juul, *Half-Real, Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, 2005, p. 163, 189.

193 Sébastien Genvo, *Le Jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, L'Harmattan, 2009, p. 142 : « Le terme de *gameplay*, bien qu'il soit très fréquemment employé, ne connaît pas de véritable traduction en français, de même qu'aucune acception n'a été véritablement stabilisée ». Le recours à certaines théories du jeu (l'auteur se saisit notamment de Caillois, Huizinga et Winnicott) peuvent aider à la clarifier. Néanmoins, comme l'indique le titre d'un chapitre de son ouvrage, cette notion peut s'entendre comme « dynamique d'appréhension et d'appréciation de la structure vidéoludique ».

194 *Ibid.*, p. 143-144 : « [Le terme] gameplay est employé pour qualifier les modalités d'action laissées à disposition du joueur pour agir dans l'œuvre […]. Lorsqu'il actualise un jeu vidéo, le joueur va prendre connaissance du fonctionnement du système, de ses mécanismes (game) et va en éprouver le potentiel de "jeu" (la jouabilité) en adoptant une attitude ludique (play), ce qui traduit le terme gameplay en regroupant ces deux aspects dans une même notion de forme nominale ».

195 *Cf.* Thierry Joliveau, « Les Lieux réels dans le jeu vidéo », in *Espace et temps des jeux vidéo*, (dir.) Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Samuel Coavoux, Éditions Questions Théoriques, 2012, p. 155.

196 L'appétence de Morellet pour le jeu et l'application de règles (dans leur dimension algorithmique) semble ici exemplaire. Morellet fait partie des artistes expérimentateurs qui proposent « des situations qui se modifient dans l'espace et dans le temps, pour le spectateur et même par le spectateur ». (François Morellet, *Mais comment taire mes commentaires*, École nationale supérieur des beaux-arts, 1999, p. 23.) Néanmoins, Morellet cherche à produire des œuvres impersonnelles par l'application volontairement absurde d'un système (*cf.* François Morellet, *Mais comment taire mes commentaires*, *op. cit.* p. 69-76). En cela sa méthode se distingue nettement de celle de Barney.

197 *Ibid.*, p. 16.

parce qu'elle rend visible son processus. La définir suppose de prendre en compte son potentiel créatif ou son efficience artistique[198] ».

L'exercice du dessin sous contrainte induit dans *DR7* la possibilité de tisser un récit, à la fois « dans » et « de » l'espace dédié à cet exercice, par « émergence » — pour reprendre le terme d'analyse vidéoludique introduit par Juul en opposition à celui de « progression[199] ». En retour, cet univers fictionnel donne sens au système de contrainte et aux règles qui le sous-tendent. Il en est la justification et offre un accès narratif au système. En plus de donner corps à l'espace, le monde fictionnel permet au spectateur d'approcher de plus près la législation au cœur du projet[200]. Ce monde fictionnel investit l'espace de la performance afin d'y construire un récit. Ainsi, l'espace de la performance (impliquant un processus créatif répondant à des règles) et l'espace fictionnel ne font qu'un, comme l'espace ludique (impliquant une pratique régulée)[201] et l'espace fictionnel d'un jeu vidéo ne font qu'un[202].

À ce titre, le procès à l'œuvre dans *DR7* semble convoquer des questionnements liés à la structuration de l'image vidéoludique, tant il est vrai que chez Barney, l'espace narratif est constitué dans le parcours de la performance sous contrainte. Cet espace émerge dans le respect du cadre définissant les actions envisageables, en fonction des outils disponibles ou de l'espace alloué. Comme le souligne Henry Jenkins, « l'espace [vidéoludique] est à la fois dans le parcours et dans les règles[203] ». L'œuvre de Barney semble faire écho en tous points à cette assertion.

DR7 se présente à travers plusieurs médiums impossibles à séparer et difficiles à saisir dans leur ensemble[204] en raison de leur diversité. Dessins préparatoires, photographies et sculptures (reliefs de la performance) font le lit de l'œuvre et délimitent concrètement le projet en

---

198 Laurence Corbel, « Les Œuvres au risque de la contrainte », in *Nouvelle Revue d'esthétique n°9/2012, Poétiques de la contrainte dans l'art contemporain*, (dir.) Laurence Corbel, Presses Universitaires de France, 2012, p. 6.

199 Le jeu d'émergence (*game of emergence*) implique une approche tactique et conjecturale de l'univers ludique induite par les règles et les conditions de jeu, par opposition au jeu de progression (*game of progression*) impliquant une avancée scriptée, étape par étape. Nous employons ce terme par analogie, étant donné que Juul l'utilise plus pour désigner la structure ludique d'un jeu que sa structure narrative. *Cf.* Jasper Juul, *Half-Real*, *op. cit.*, p. 67-83.

200 Nous retrouvons ici les propos de Juul concernant les connexions entre espace fictionnel (*fictional space*), univers fictionnel (*fictional world*) et règles de jeu (*game rules*). *Ibid.*, p. 167.

201 *Ibid.*, p. 166. Notons que cette appréciation de l'espace vidéoludique est sujette à controverse. Elle aide cependant à comprendre le rapport intime entre l'espace des règles (« *rule-based space* ») et l'espace fictionnel.

202 Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, « Espace et jeu vidéo », in *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, (dir.) Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Éditions Questions Théoriques, 2011, p. 70 : « L'approche ludologique avance que les pratiques spatiales sont induites plus par les règles que par ces représentations, qui ne font que rendre ces règles accessibles au joueur […] puisque l'espace est simulé en fonction de ces règles […]. Les règles définissent le niveau de détail de cet espace et surtout les éléments de l'environnement avec lesquels le joueur peut interagir, elles sélectionnent l'information disponible et les interactions possibles ».

203 Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture », in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, (dir.) Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan, The MIT Press, 2004, p. 120.

204 Comprenant, par exemple, *Envelopa : Drawing Restraint 7, Drawing Restraint 7 (Guillotine),* 1993, séries de dessins et de photographies présentées dans des cadres en plastique chirurgical autolubrifiant.

tant qu'installation. Ces œuvres constituent les sédiments du dispositif d'exposition de *DR7* dont la forme s'étend au-delà des vidéos (comme ce sera le cas pour l'ensemble des vidéos du *Cremaster cycle*).

L'élément principal du projet présente (sous la forme d'une vidéo[205]) le combat de deux faunes (l'un bouc, l'autre brebis[206], incarnant les principes masculins et féminins) à l'arrière d'une limousine effectuant une rotation au cœur de l'île de Manhattan devenue terrain de jeu-course (au sens de l'anglais *track*). Le véhicule, mobile et clos, est à la fois lieu de transport et d'enfermement : immobile dans sa fonction cellulaire, mouvant dans l'espace plus large de sa trajectoire circulaire. Cette vidéo consiste en un exercice de génération sous contrainte. Barney y parle de lutte, d'un conflit irrésolu pour la création, pour l'émergence de formes, à travers un propos tout autant métaphorique que concret, faisant de la vidéo une véritable allégorie féerique de la genèse formelle même[207].

Les deux faunes se livrent à une joute féconde et participent à l'émergence de formes circulaires au plafond du véhicule, manifestations de l'*hybris* constitutif de cet exercice coercitif : les faunes tentent de se dominer l'un l'autre afin d'atteindre avec leur cornes la lunette au plafond du véhicule, pour y tracer leur autoportrait dans la condensation accumulée, chacun souhaitant imposer à l'autre sa propre image et ainsi, posséder le *kudos* (*κῦδος*), au sens qu'en donne René Girard[208]. Leur odyssée au sein de cette cellule rotative est accompagnée par le jeu auto-agonistique de leur chauffeur : un jeune faune incarné par Barney dont la performance consiste à s'engager dans un mouvement circulaire incessant[209] afin d'attraper sa propre queue sans jamais lâcher le volant du véhicule.

---

[205] À savoir, une vidéo de 9 min. Ces deux vidéos forment un ensemble chorégraphique, en dehors des enjeux et du contexte narratif de la vidéo principale, se focalisant sur la gestuelle à l'œuvre dans l'actualisation du récit.

[206] *Cf.* Nancy Spector, « In potentia », art. cit., p. 19.

[207] Nat Trotman, « Ritual space/Sculptural time », in *All in the Present Must Be Transformed*, *op. cit.*, p. 141 : « [F]abulous allegory of the genesis of form itself ».

[208] René Girard, *La Violence et le sacré*, Éditions Grasset et Fasquelle, 1972, p. 226 : « Quand la rivalité devient si aiguë qu'elle détruit ou disperse tous ses objets concrets, elle se prend elle-même pour objet, et cet objet c'est le *kudos*. On peut traduire *kudos* par gloire mais on perd alors […] l'élément magico-religieux qui fait tout le prix de ce vocable. Dans le monde moderne, nous n'avons pas le mot mais nous avons la chose — il n'est personne qui n'ait observé les effets spirituels de la violence triomphante, dans l'érotisme, dans les conflits de toutes sortes, dans les sports, dans les jeux de hasard. La divinité, chez les Grecs, n'est rien d'autre que cet effet de violence poussé à l'absolu. L'épithète *kudros* désigne une certaine majesté triomphante, toujours présente chez les dieux ; les hommes n'en jouissent que de façon temporaire et toujours *aux dépens les uns des autres*. Être un dieu c'est posséder le *kudos* en permanence, en rester maître incontesté, ce qui n'a jamais lieu parmi les hommes ».

[209] Sans proposer un effet de boucle aussi systématique que celui initiant, par exemple, *Vexation Island* de Rodney Graham (1997, projection laser-disc, boucle de 9 min.), *DR7* offre un dispositif d'une circularité exemplaire, tant dans sa narration que dans les performances filmées ou son installation.

Parfaitement adapté à l'exercice disciplinaire[210], l'espace clos et triplement cellulaire de la performance y est *locus in fabula*. La trame de l'œuvre est celle d'un récit des origines, d'un combat entre des entités aux prises avec des forces symboliques[211] : une épopée. Aux éléments appartenant à la mythologie moderne nord-américaine que l'évocation des noms « New-York », « Manhattan », « Brooklyn » ou encore « limousine » convoque immanquablement, Barney adjoint des éléments fabuleux appartenant à la mythologie grecque, inscrivant de ce fait son propos dans une tradition iconographique séculaire[212]. L'île de Manhattan devient organisme hôte, support vivant d'un récit mythologique[213], non pas uniquement en raison des choix iconographiques de l'artiste, mais également par la construction du récit opérée.

Matthew Barney, *Drawing Restraint 7* (vidéogrammes), 1993.

À mesure que la limousine traverse Manhattan, la lutte s'intensifie et la lunette est dégradée par ces tentatives de dessin : ici, « [l]'essence de l'acte de dessiner est la friction — entre l'outil et la surface de dessin, entre la conception et la réalisation physique, entre le créateur et sa création[214] ». L'action est nettement circonstanciée dans le temps, rythmée par la traversée des ponts et tunnels de l'île formant des points-clefs.

Ceux-ci figurent les stations de l'affrontement et, de ce fait, de l'émergence du dessin — tracé même de la lutte (mise en forme littérale du « *drawing restraint* »). À mesure de l'avancée du véhicule, le combat tourne en la faveur du faune-bouc qui réussit à soumettre son adversaire, à

[210] Nous renvoyons à la notion de « clôture » liée à celle de discipline chez Foucault. *Cf.* Michel Foucault, *Surveiller et punir*, *op. cit.*, p. 166.

[211] Comme le note Spector, la vidéo constitue un accès direct au *Cremaster Cycle*. Elle forme une œuvre autonome, close et autoréférentielle, usant de nombreux véhicules métaphoriques, constituant le mythe de sa propre génération au fil de son tissage, et, surtout, interrogeant le processus à l'œuvre dans la différentiation sexuelle des organismes (au niveau biologique). *Cf.* Nancy Spector, « In potentia », art. cit., p. 19.

[212] Tradition antique qui traverse l'histoire de l'art occidental. Pensons au satyre de Michel-Ange (*Tête de satyre, de profil*, 1524-1531), au couple de satyre de Rubens (*Deux satyres*, vers 1618-1619), ceux gravés ou peints par Picasso (*Faune dévoilant une femme*, 1936) ou encore aux *Combat de faunes* de Von Stuck (1889) dont la composition évoque nettement la lutte filmée de *DR7*.

[213] Dont la teneur mythologique renvoie tout autant à la construction de l'œuvre même de Barney.

[214] *Cf.* Klaus Kertess, « F(r)iction », in *Matthew Barney Drawing Restraint 7*, Cantz Verlag, 1995, non paginé : « The essence of the act of drawing is friction — between the drawing tool and the surface to be drawn upon, between the conception and the physical realization, between the maker and the making ». (Notre traduction).

bloquer ses cornes et à les utiliser pour tracer un motif circulaire au plafond de la limousine. Ainsi, les faunes sont à la fois vainqueurs et perdants, l'un et l'autre étant essentiels à l'apparition du tracé. Nous voilà renseignés sur la fonction de cette lutte dont le ressort reste la création (au risque de l'exaspération).

Au terme des neuf minutes de la vidéo, les deux faunes finissent écorchés vifs[215], les tendons d'Achille arrachés dans un acte d'autopunition pour leur tentative désespérée et bestiale de création (dont la violence nous laisse dès à présent envisager la force affective dont peut se charger l'iconographie horrifique). Leur désir démiurgique est puni par son accomplissement même. Leur désir d'extériorisation est pris au mot : peau et fourrure sont retournées, invaginées. Tout comme Marsyas, les créatures de Barney au devenir-écorché conjuguent à la fois laideur et beauté, capacité à repousser comme à subjuguer (par leur capacité à faire, plus que par leur apparence). Elles ressortissent à un monstrueux capable de s'effacer dans le moment de la création, dans le jeu de l'émergence des formes, dans la gestuelle même de leur génération.

Les corps de ces créatures s'exaspèrent jusqu'à la viande à mesure que surgissent les formes. Dans l'espace de l'habitacle, le jeune faune interprété par Barney finit par pénétrer totalement la garniture de son fauteuil (espace hyper-localisé de son exercice ludique). À l'image des corps dépecés des faunes adultes par l'exacerbation de l'activité ludique, l'habitacle du véhicule finit retourné, spasmodique, mêlant organique et inorganique. Le faune immature est alors condamné à rester bloqué dans une boucle infinie, ou plutôt dans la tentative de bouclage même : la poursuite (vaine) de sa queue trop courte et, par là, d'une maîtrise absolue de lui-même[216], d'un *self-control* total[217].

Ce récit est accompagné par deux autres vidéos[218] constituant un triptyque présenté au spectateur dans une scénographie discontinue. Ces deux vidéos présentent les mêmes protagonistes dans des espaces neutres, sortes d'arènes idéelles, atemporelles et statiques, baignées de lumière. La première vidéo montre les deux faunes adultes luttant au sol, s'adonnant

---

[215] *Cf.* Neville Wakefield, « Matthew Barney. Prayer Sheet with the Wound and the Nail », art. cit., p. 14 : « And while the physical, moral, and psychological restraints imposed by Barney upon the body may be punitive, its trial and tribulations are as comic as they are tragic ».

[216] *Cf. OTTOshaft: Metabolism of the Hubris Pill* (1992-2001), série de résidus montrant comment la volonté de modelage du corps, de sa maîtrise par l'effort et l'endurance, génère des substances et surtout les métamorphoses (à l'image des processus métaboliques à l'œuvre dans le corps de l'athlète).

[217] Nancy Spector, « In potentia », art. cit., p. 19 : « All three satyrs test the limits of hubris and are punished for their excessive ambition: the two dueling creatures flay one another after completing the drawing, and the "kid" is doomed to forever encircle himself in vain pursuit of total self-control ».

[218] Respectivement 2 min. 25 sec. et 1 min. 26 sec.

à un exercice agonistique évoquant celui auquel ils se livrent au même moment dans le véhicule. La dernière vidéo montre le faune juvénile s'appliquant à essayer d'attraper sa queue naissante, mimant lui aussi l'exercice auquel il se livre dans l'habitacle du véhicule. Dans cet exercice ludique très animal, la jeune créature tente vainement de contrôler son corps, en quête d'une omnipotence inatteignable[219].

Ces vidéos additionnelles forment une version purement chorégraphique, en dehors du contexte narratif, en dehors des enjeux de la vidéo principale. Répétitions abstraites se focalisant sur la gestuelle à l'œuvre, ces performances en restituent le vocable[220] sans en atteindre l'intensité (narrative, dramatique, et surtout, créative). Dans ces lieux hors contrainte, aucune limitation ne s'oppose à ces luttes : rien ne fait obstacle au corps ni au regard. Cet espace azuréen semble irréel, pareil au bleu olympien que le « Satyre » d'Hugo déchire à chaque pas[221]. Le corps y est l'objet de toute l'attention du spectateur, l'unique point focal.

Par l'ouverture de l'espace, par sa déréalisation, tout enjeu créatif semble être aboli, extrait du cadre même de ces vidéos. Sans contrainte spatiale, la lutte un affrontement sans finalité autre que la domination de l'adversaire et n'engage aucun procès créatif : sans *restraint* pas de *drawing*. C'est par l'engagement dans le dispositif de contrainte qu'émergent les formes, dans l'exaspération des forces mobilisées pour lui résister.

Ce qui apparaît dans ce modèle symbolique faisant écho aux dispositifs de contrainte vidéoludiques, c'est autant le caractère indissociable du monstre et de la contrainte (la fonction même du monstre étant de contraindre) que la nécessité de résister à la contrainte (comme au monstre) pour en révéler la valence positive.

En raison de sa construction autoréférentielle, *Drawing Restraint 7* nous aide à penser la capacité (positive) de l'iconographie monstrueuse à tisser simultanément récit et dispositif, à être l'ouvrier et le bâtisseur privilégié du monde qu'ils habitent. Annonçant la teneur de *The Order*, *DR7* réaffirme le lien de l'œuvre de Barney au monstre comme au jeu. Elle souligne également la connexion directe du monstre au jeu, par la constitution d'un appareil dont la cohérence découle, précisément, de cette relation. C'est en ce sens qu'il nous faut à présent observer comment la

---

[219] *Idem*.

[220] Notons que les photographies composant l'installation de *DR7* renvoient directement à ces deux séquences.

[221] *Cf.* Victor Hugo, « Le Satyre », in *La Légende des siècles*, *op. cit.*, p. 480-502 : « Le bon faune crevait l'azur à chaque pas ;/Il boitait, tout gêné de sa fange première ;/Son pied fourchu faisait des trous dans la lumière,/La monstruosité brutale du sylvain/Étant lourde et hideuse au nuage divin ».

fonction iconologique et narratologique du faune chez Barney délimite le terrain plus vaste de l'action des monstres devenus générateurs de mondes — dispositifs spatiaux.

1.4 | DES MONSTRES GÉNÉRATEURS : MONSTRE MONDE

Avant de considérer la capacité des monstres à être proprement générateurs de mondes, il nous faut observer les conditions de réception des œuvres manifestant ces mondes. Celles-ci sont, pour les productions vidéoludiques, intimement liées à l'exercice de la puissance générative des monstres — exercice dont Matthew Barney redouble la symbolique dans le dispositif d'installation de *Drawing Restraint 7* venant surdéterminer le caractère positif qu'il accorde aux monstres-faunes dans son œuvre (créatures inséparables de la notion de « *positive restraint* »).

Les dimensions spatiales et temporelles de *DR7* donnent la mesure de la complexité du dispositif plastique qu'elles sous-tendent. Multiples, elles sont clairement liées aux conditions d'exécution des performances, mais aussi à leur captation vidéo, au montage, à la « fabulation narrative[222] » qui en émerge. Elles sont également liées à l'installation du dispositif vidéo au sein d'un espace d'exposition. *DR7* n'est pas « *monovidéo*[223] » mais repose sur une multipolarisation (ne tenant pas uniquement au nombre d'écrans mais également aux intervalles entre ceux-ci) requérant du spectateur une manière de circuler engageant sa participation pour entrer dans le jeu de cette « *dis-location*[224] ». Le lieu de l'œuvre est pluriel, la mise en situation des constituants épars de l'œuvre implique à la fois mise en mouvement et stations. Le spectateur est donc invité à tenter de se synchroniser avec le flux des images vidéo, au fil d'un parcours d'exposition dont la durée est à la mesure de ce que le spectateur accepte de rejouer (*reenact*[225]).

Le dispositif de présentation de *DR7* permet à Barney d'impliquer le spectateur dans une expérience à la fois temporelle et spatiale, cyclique et morcelée (sur le modèle des vidéos). L'installation fonctionne selon un principe de télédiffusion qui fractionne l'ensemble des vidéos

---

[222] *Cf.* Elie During, *Faux raccords, la coexistence des images*, Actes Sud/Villa Arson, 2010, p. 14.

[223] René Berger, « Les Installations vidéo : au carrefour des topiques », in *L'Art vidéo et autres essais (1971-1997)*, (dir.) François Bovier, Adeena Mey, JRP|Ringier Kunst Verlag AG, 2014, p. 102 : « J'appelle "*monovidéo*" la bande que l'artiste crée et dont la destination est de passer soit sur une moniteur soit sur un écran TV. Quelle qu'en soit la variété des contenus […], la situation dans laquelle s'accomplit la monovision est relativement simple : d'un côté la projection de la bande sur un écran, de l'autre ceux qui regardent ».

[224] *Ibid.*, p. 107 : « Tel est l'effet de *dis-location* : objets et médias mettent en question, moins leur contenu, leur nature, que leur topique, c'est-à-dire l'ensemble des conditions dans lesquels ils fonctionnent d'ordinaire ».

[225] Nous utilisons à dessein ce terme anglais (au sens de reconstitution, de réédition) en raison de sa capacité à évoquer l'idée d'action reproduite, réinterprétée.

en trois espaces distincts et distants, nécessitant de se déplacer dans le lieu d'exposition[226]. L'œuvre se perçoit à la fois dans les espaces et les temps propres aux vidéos (c'est-à-dire internes) et dans le temps de l'expérimentation de l'installation, proposant son propre espace et une temporalité fluctuante, relative aux déplacements du spectateur (donc externe au flux des vidéos).

L'expérience du dispositif vidéo (comprenant trois canaux) se fait nécessairement dans l'abandon d'une part de l'œuvre au profit d'une autre, par alternance, sans possibilité de synchronicité. Le spectateur ne peut arrêter le flux des vidéos ni relocaliser les espaces de diffusion pour les contenir en un espace unifié. La circularité de son déplacement renvoie à la circularité du dispositif narratif, aux mouvements des performances.

L'analyse de *DR7* fait donc apparaître le tracé de modalités d'expérience de la contrainte (et d'un dispositif redoublé) éloignant de l'expérience offerte par la stabilité et la fixité des images peintes ou photographiques[227]. En raison d'un dynamisme opérant sur plusieurs niveaux, les vidéos constituant *Drawing Restraint 7* ne se laissent appréhender qu'à travers la complexité du fonctionnement profond de l'œuvre, jusque dans la réalité de son installation et de sa réception.

En cela, le dispositif de *DR7* constitue le modèle idéal pour penser l'image vidéoludique — indissociable de l'expérience de sa monstration. En outre, il apparaît que le principe même de l'installation (surdéterminé ici par son caractère « *multi-vidéo*[228] ») est d'opérer, comme le note René Berger, une « re-localisation suggérant que d'autres lieux que ceux dont nous avons l'habitude par nos pratiques manifestes, non seulement sont possibles, mais existent de façon latente[229] ». Cette « re-localisation » touche au travail du rêve[230] et participe d'une condensation rendue possible (paradoxalement) par la « *dis-location* » amorçant la mise au jour dynamique de l'œuvre : la constitution de l'œuvre au fil d'une observation se faisant par le parcours.

---

[226] Propos concernant l'exposition du *Cremaster cycle* mais pouvant tout aussi bien s'appliquer à *DR7*. Marie-Laure Delaporte, « Matthew Barney et Herman Kolgen : de la projection à l'immersion totalisante », in C*orps et immersion*, (dir.) Catherine Bouko, Steven Bernas, L'Harmattan, 2012, p. 117 : « Le spectateur se trouve happé par l'œuvre visuelle à la fois dans son rapport à l'écran mais également dans son rapport corporel à l'espace d'exposition ».

[227] René Berger, *L'Art vidéo et autres essais (1971-1997)*, *op. cit.*, p. 105 : « La situation du "spectateur de peintures" est donc déterminée par des conditions spatio-temporelles et des règles culturelles qui permettent et déterminent le comportement adéquat ».

[228] *Ibid.*, p. 113 : « Je mets sous ce vocable [*multi-vidéo*] toutes les manifestations qui se distinguent de la mono-vidéo (une bande passant sur un écran) et qui comportent plusieurs variantes, tels entre autres, les *environnements vidéo*, les *sculptures vidéo*, les *installations* ou même les *actions vidéo* […]. [N]otre attitude en présence de ces expériences n'est plus réduite à celle de spectateurs ; elle opère dans une multi-dimensionnalité qui requiert notre corps et notre esprit à plusieurs niveaux ».

[229] *Ibid.*, p. 107.

[230] *Idem*.

Émerge un lieu dont le ressort est le travail de l'imaginaire. Ce travail, visant à donner substance au lieu de l'œuvre, est celui de la recherche de sa complétude dans la résistance au lacunaire, à l'intermission et, *in fine*, à la contrainte. En ce sens, le dispositif vidéoplastique de *DR7* trouve à résonner dans les dispositifs vidéoludiques qui nous intéressent. Notre lecture s'attache donc à souligner la mécanique stratégique que ces dispositifs partagent bien qu'ils répondent à des modalités d'apparition et des régimes d'expérience qui ne sauraient se confondre. Le jeu vidéo partage avec l'art vidéo une image en mouvement dont la qualité est indissociable du support technique (commun) permettant sa diffusion. Mais tout comme l'art vidéo, le jeu vidéo reste irréductible[231] à sa technique ou son principe vidéo[232].

La démarche artistique de Barney nous sert donc de cadre permettant de mieux délimiter le périmètre de l'expérience proposée par les dispositifs vidéoludiques. Notre analyse s'attache à comprendre les mécanismes de contrainte au sein de *DR7*, leur intrication avec les modalités d'émergence des formes (comme la pertinence d'une iconographie ressortissant au monstrueux pour opérer ces processus), de manière à percevoir en creux les mécaniques à l'œuvre dans la constitution des images vidéoludiques.

La construction rhizomatique de l'œuvre comme du régime spectatoriel singulier qu'elle propose, illustre parfaitement notre propos. Tout comme ce dispositif vidéo résolument multimédia, les images vidéoludiques sont indissociables de l'expérience spatiale et temporelle de leur perception[233], indissociables, surtout, de leurs contextes et de leurs conditions de génération. Là réside toute la difficulté d'appréhension de ces images. Il s'agit de les considérer simultanément dans toutes leurs dimensions, de ne pas se limiter à la surface de l'écran[234]. Il s'agit,

---

231 Il apparaît que les interfaces de sortie associées aux dispositifs techniques vidéoludiques (écrans et supports vidéo variés, lunettes, casques, etc.) impliquent un mode d'existence parent de la « vidéo » (en tant que technique audiovisuelle) mais ne peuvant être confondus, en raison de leurs modes de génération distincts. Il est d'ailleurs à noter que la dimension « vidéo » des jeux vidéo tend à s'effacer en langue anglaise : « Jeu vidéo et jeu électronique sont les francisations respectives des termes américains *video game* et *electronic game* apparus dans les années 1970. L'anglais américain propose plusieurs termes différenciés afin de préciser le champ d'application de cette forme de *game* : les termes *video game*, *electronic game* et *computer game* permettent de distinguer le dispositif technique sur lequel le joueur est invité à jouer. Alors que *video game* concerne un système électronique dédié à l'activité ludique branché à un moniteur ou un téléviseur, *electronic game* caractérise tout système d'affichage utilisant des diodes électroluminescentes ou des écrans à cristaux liquides et *computer game* induit l'usage d'un ordinateur » *Cf.* Alexis Blanchet, *Des Pixels à* Hollywood, *op. cit.*, p. 22.

232 Françoise Parfait, *Vidéo : un art contemporain*, Éditions du Regard, 2001, p. 92 : « La vidéo, c'est du temps, dans sa structure même, avant de l'être dans ce qu'elle représente. Parce que chaque point dont l'image est constitué est déterminé par une infime fraction de seconde durant laquelle le pinceau à électron l'"allume", avant de passer au suivant. L'ensemble de ces fractions de temps donne une trame puis une autre ».

233 Elles sont à considérer comme espace représenté et espace praticable (d'incorporation), impliquant de pouvoir y réaliser « [c]e que l'on ne pourrait faire dans le cas d'une image, d'un tableau ou d'une carte qui donnent certes à voir un paysage, mais n'autorisent pas le déploiement de pratiques spatiales ». *Cf.* Mathieu Triclot, « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo », in *Espace et temps des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 221-222.

234 Isabelle Rieusset-Lemarié, « Le Respect de l'autonomie des "images-temps" interactives », Site de l'Université Paris 8, 2001. Disponible à l'adresse : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt00-

aussi, de ne pas les circonscrire à un instantané bien peu représentatif, tant ces images sont résolument mouvantes, pénétrables, opérables, et, plus simplement, jouables[235].

L'image vidéoludique est la manifestation même du médium qui est avant tout règles faisant jeu, *game system*. Elle ne se limite pas à un « espace de jeu » faisant image à la surface de l'écran. À l'instar des « formes (par les) contraintes » de Barney, l'image vidéoludique est la manifestation même de conditions formant un réseau dense et intriqué, d'une poïétique complexe (parce que multiscalaire) de la contrainte régulée. Renvoyant immanquablement à la législation propre au *gameplay*, l'image vidéoludique est véritablement « *drawing restraint* » : dessin, forme tracée, forme générée par contraintes opérées au fil du récit dont elles délimitent le lieu d'apparition et surtout, surgissant à mesure qu'une résistance à la contrainte est engagée.

Les images vidéoludiques sont des images à pratiquer, à opérer, ouvertes à une « perspective interactive[236] ». Elles sont indissociables des contraintes qui, paradoxalement, motivent leur pratique, indissociables de ce qui stimule l'envie de les percevoir et, *in fine*, de la possibilité de les générer. Alors, elles ne peuvent prendre sens que dans l'exercice de ces contraintes, que dans l'achoppement contre les obstacles, dans la résistance à l'entrave — au monstre.

Dans nos jeux horrifiques comme dans l'œuvre de Matthew Barney, les formes naissent dans la rencontre avec le monstre, dans le récit que constitue sa confrontation, dans un contact faisant forme. Le monstre est à la fois vecteur et support, levier fantasmatique permettant l'actualisation de l'image. Le monstre est agent nécessaire à la mutation des formes en tant qu'il est obstacle : « obstacle-organe » d'un dispositif de confrontation (bien souvent cynégétique).

Les figures mythologiques convoquées par Barney partagent avec les créatures vidéoludiques une dynamique générative. Inscrite à la fois dans la fable qui les anime (leur fonction narrative) et dans leur conformation monstrueuse (leur part iconographique), cette dynamique ressortit à un contact se faisant sous le mode de l'achoppement jusqu'à l'exaspération.

01/image_temps.htm> (consulté le 15 avril 2013) : « Ce dehors de l'image, en tant qu'il est irréductible à la surface plane de l'écran sur laquelle s'actualise l'image, devient le lieu même à l'intérieur duquel la scène se déroule ».

[235] À propos de l'impossibilité de limiter l'image vidéoludique à sa surface, à sa simple organisation spatiale intérieure et de la nécessité d'une approche multiscalaire des espaces du jeu vidéo. *Cf.* Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, « Espace et jeu vidéo », art. cit., p. 77-82.

[236] Nous empruntons cette expression dédiée au cinéma interactif à Jean-Louis Boissier renvoyant à une figuration jouable dont on peut non seulement « jouer au sens de sa mise en fonctionnement mécanique, mais la compréhension de la représentation comme l'appréciation esthétique relève de cette *jouabilité* ». *Cf.* Jean-Louis Boissier, *La Relation comme forme. L'interactivité en art*, Les presses du réel, 2008, p. 268-269.

Cet appel à la génération dans/par la frénésie fait des faunes de Barney de véritables satyres, moins champêtres que dionysiaques[237]. Ils troquent leur caractère facétieux pour une force pleinement associée aux aspects les plus physiques de la génération, dont la brutalité s'avère singulièrement fertile — tout comme les monstres horrifiques se dépouillent de leurs oripeaux drolatiques pour préparer le terrain d'un échange fécond.

Les faunes de *Drawing Restraint 7* renouent avec la fonction même des satyres associés à Dionysos. Les satyres sont rappel à l'ordre, ou plutôt au chaos, à la présence du chaos insurpassable derrière l'apparente ordonnance de la réalité[238], à la possibilité d'un basculement — comme si leur hybridité[239] était un symptôme de *l'hybris*, du dérèglement auquel cette folie mène nécessairement. Plus encore, ils sont créatures par lesquelles adviennent le récit et le jeu (orgiaque mais également théâtral), par la métamorphose monstrueuse et le bestial[240] — faisant écho en cela à notre problématique.

La genèse des formes s'opère dans la confrontation du dionysiaque à l'apollinien, dans la reconstitution du défi lancé par Marsyas à Apollon, c'est-à-dire dans la lutte pour la création, associée à la punition de *l'hybris* et au martyre sanglant[241]. L'aulos[242] d'Athéna conduisant le satyre à sa perte est simultanément outil de création et de destruction[243]. Sur ce modèle, le jeu de la création chez Barney est celui permettant la transformation de la substance, de l'organisation ou de la réorganisation des organismes. Ainsi, dans une complexe mise en abyme, les satyres filmés par Barney (véhicules essentiels à l'émergence des formes) sont eux-mêmes métamorphosés, poussés dans une altérité autrement plus obscure que leur hybridité initiale. Les formes jaillissent dans les heurts et dans le sang, donnant chair aux écrits d'Ovide :

> En dépit de ses cris, la peau lui est arrachée sur toute la surface du corps ; il n'est plus qu'une plaie ; son sang coule de toutes parts ; ses muscles, mis à nu, apparaissent au jour ; un mouvement convulsif fait

---

237 *Cf.* Martial Guédron, *Monstres, merveilles et créatures fantastiques*, (dir.) Martial Guédron, Éditions Hazan, 2011, p. 93.
238 *Cf.* Nancy Spector, « Only the Perverse Fantasy Can Still Save Us », art. cit., p. 22.
239 Cette hybridité se retrouve dans toute l'œuvre de Barney : humains, architectures, objets, animaux forment un tout indiscernable, appartenant à un autre monde (un « alter-monde »), troublant ainsi toute entreprise taxonomique, toute volonté de différentiation. Comme le note Spector, dans le vocabulaire métamorphique de Barney, « les îles ont des appareils digestifs, les bâtiments ont des diaphragmes, les abeilles pollinisent les hommes et les pistes d'athlétisme ont des systèmes reproducteurs ». Notre traduction. *Ibid.*, p. 23.
240 *Cf.* Claude Berard, « Le Corps bestial (les métamorphoses de l'homme idéal au siècle de Périclès) », in *Le Corps et ses fictions*, (dir.) Claude Reichler, Les Éditions de minuit, 1983, p. 43-54.
241 Pensons ici à la cruelle représentation du martyre de Marsyas que nous livre Titien. L'artiste y présente Apollon, qui dans un geste terriblement assuré, entame la peau du satyre abandonné, suspendu à son arbre, livré en pâture à un chien buvant son sang. Titien, *Le Châtiment de Marsyas*, vers 1575, huile su toile, 212 x 207 cm.
242 Flute à double tuyau et à double anche.
243 Ovide, *Les Métamorphoses*, *op. cit.*, VI, 382-400, p. 204-205. Notons que la référence à ce récit est assumée par Barney. *Cf.* Nancy Spector, « In potentia », art. cit., p. 19.

tressaillir ses veines, dépouillées de la peau ; on pourrait compter ses viscères palpitant et les fibres que la lumière vient éclairer dans sa poitrine[244].

À travers la représentation du faune (et plus précisément du satyre Marsyas) l'idée de contrainte positive se prolonge dans celle de « lacune féconde[245] », d'empêchement générateur dont le trait principal est l'absence — nécessairement constituée dans l'opération d'une ablation se faisant oblation. La réalité du corps de Marsyas supplicié est multiple. Sa vérité est tout autant dans sa conformation hybride, mi-homme mi-animale, que dans l'invagination de sa peau et l'émergence de sa chair. *Drawing Restraint 7* offre la vision de corps assemblés gagnant leur unité dans leur fragmentation. L'image de la contrainte est ainsi redoublée par l'iconographie même qui la désigne.

Ces êtres nous intéressent ici en tant que corps en mutation, dans la mesure où, dans le propos de Barney, ils sont des figures de l'émergence indéterminée, instable et mouvante, dont la teneur est révélée *in acto* — teneur qui semble commune à nos monstres numériques. L'intérêt de Barney pour Ovide fait sens. Il est l'auteur des mutations, de la suspension et de l'entre deux : « Autant qu'à l'aboutissement de la métamorphose, Ovide s'intéresse au processus de transformation. Il excelle à décrire la lente et progressive déformation d'un corps en train d'en devenir un autre ; il s'attarde à la phase transitoire où un être, suspendu entre deux identités, combinant deux espèces, ressemble provisoirement à un monstre[246] ».

Tout ici est métamorphose, mutation, alchimie. Pour les satyres suppliciés de Barney comme pour les corps monstrueux vidéoludiques. Implacablement, la matière s'altère, déborde sa conformation initiale et devient étrangère à elle-même. Barney offre le modèle de corps qui s'ouvrent et se dispersent. Le corps est conduit au monstrueux dans sa génération même, dans l'avènement de sa forme, dans un « *fiat* inchoatif[247] ». Le procès de développement du caractère monstrueux n'est définitivement pas extrinsèque à nos monstres vidéoludiques. Le corps monstrueux est le lieu d'un processus offrant la possibilité de la génération de l'image même. La chair du monstre devenu démesuré[248], devient la chair du monde.

---

244 Ovide, *Les Métamorphoses*, *op. cit.*, VI, p. 205.
245 *Cf.* Daniel Klébaner, *Anish Kapoor. Marsyays et Memory*, Les éditions de La Lettre volée, 2013, p. 14.
246 Cette citation semble s'appliquer autant à Barney qu'à Ovide. *Cf.* Michel Jeanneret, *Perpetuum mobile. Métamorphose des corps et œuvres de Vinci à Montaigne*, Macula, 1997, p. 104.
247 *Ibid.*, p. 237.
248 Victor Hugo, « Le Satyre », in *La Légende des siècles*, *op. cit.*, XXII, p. 480-502 : « Tout en parlant ainsi, le satyre devint/Démesuré ; plus grand d'abord que Polyphème,/Puis plus grand que/Typhon qui hurle et qui blasphème,/Et qui heurte ses poings ainsi que des marteaux,/Puis plus grand que Titan, puis plus grand que l'Athos ;/L'espace immense entra dans cette forme noire ;/Et, comme le marin voit croître un promontoire,/Les dieux dressés voyaient

Mais encore faut-il savoir quelle chair porte le monstre, quelle en est la teneur. Il nous faut donc interroger la démesure de ces corps et la variété de leurs conformations (défiant la mesure selon des modalités pouvant aller jusqu'à une radicalité insurpassable). De là, nous pourrons mettre en lumière les liens intimes unissant le corps du monstre à la contrainte et comment il en est la manifestation formelle même, trouvant ainsi, en toute logique, sa place dans les dispositifs de contrainte (et par là, dans les dispositifs vidéoludiques).

grandir l'être effrayant ;/Sur son front blêmissait un étrange orient ;/Sa chevelure était une forêt ; des ondes,/Fleuves, lacs, ruisselaient de ses hanches profondes ;/Ses deux cornes semblaient le Caucase et l'Atlas ;/Les foudres l'entouraient avec des sourds éclats ;/Sur ses flancs palpitaient des prés et des campagnes,/Et ses difformités s'étaient faites montagnes ;/Les animaux, qu'avaient attirés ses accords,/Daims et tigres, montaient tout le long de son corps ;/Des avrils tout en fleurs verdoyaient sur ses membres ;/Le pli de son aisselle abritait des décembres ;/Et des peuples errants demandaient leur chemin,/Perdus au carrefour des cinq doigts de sa main ;/Des aigles tournoyaient dans sa bouche béante ;/La lyre, devenue en le touchant géante,/Chantait, pleurait, grondait, tonnait, jetait des cris ;/Les ouragans étaient dans les sept cordes pris/Comme des moucherons dans de lugubres toiles ;/Sa poitrine terrible était pleine d'étoiles ».

2. | DE L'ENTRAVE MONSTRUEUSE COMME GÉNÉRATEUR PLASTIQUE

Le modèle donné par Matthew Barney permet d'envisager le rapport de l'entrave à la génération — enjeu essentiel des dispositifs vidéoludiques de par leur nature dynamique et interactive. Ce qu'il nous faut faire apparaître à présent, c'est le modèle d'un dispositif de contrainte dont la vocation est d'opérer un mouvement ne pouvant être réduit au caractère négatif de sa force de coercition. En effet, de par l'élan paradoxal qui l'anime (relevant d'un « *grâce-à* » qui prend son élan dans le « *malgré* »[249]), ce mouvement tend à se constituer, *in fine*, en force positive de génération.

L'entrave monstrueuse permet de penser ce mouvement paradoxal. Ce modèle d'entrave est liée, d'une part, à l'iconographie monstrueuse et, d'autre part, à sa capacité à être féconde en tant que dispositif d'images dont le ressort touche précisément à son caractère opératoire (dont le principe même procède de la mutabilité du monstrueux). Il est possible d'envisager un modèle vidéoludique répondant à l'entrave monstrueuse, à la fois sur le plan iconographique et structurel (ludique et spatial). Apparaît alors la nécessité d'en définir la matière mais également d'en comprendre le motif structurel (pensée sur le modèle du labyrinthe).

2.1 | *LA TÊTE DE MÉDUSE* DE RUBENS : DE LA TRANSSUBSTANTIATION MÉTAMORPHIQUE

La tension cynégétique propre aux dispositifs vidéoludiques horrifiques permet d'éviter la stupéfaction du joueur — état de suspension niant le principe même d'interaction au cœur de l'entreprise vidéoludique. Le modèle de la « contrainte positive » délivré par Barney fait également de l'action la condition première de l'actualisation de l'œuvre et du déploiement du dispositif. La relation au dispositif de contrainte ne peut donc s'envisager à travers la passivité, la stase ou la stupéfaction. Pourtant, c'est à une figure de la fascination qu'il nous faut nous intéresser afin d'éclairer la relation entre la représentation des corps monstrueux et le cadre des dispositifs.

La stupeur délivre un modèle iconographique idéal pour penser (en creux) les liens entre dispositif de contrainte et monstres (dont l'intericonicité semble inépuisable tant il convoque une myriade de représentations et touche à des champs divers) : Méduse. Comme l'écrit Jean Clair,

[249] *Cf.* Vladimir Jankélévitch, *Le Sérieux de l'intention*, *op. cit.*, II. 3, p. 19.

Méduse est « ce *fons origo*, ce lieu de fascination continue et d'horreur[250] », figure monstrueuse capable d'opérer par son regard une mise en forme littérale et une matérialisation fulgurante de l'horrible. Sa nature prodigieuse et duplice fait se confondre horreur, monstruosité et beauté : « fascination des contraires dans le mélange de l'un et de l'autre[251] ». Ainsi, au-delà de la *terribilità*[252] de cette figure, Méduse est le signe du plaisir intriqué avec l'immonde :

> [D]e ce geste qui repousse et qui nous fait écraser sous le talon, sans réfléchir, un insecte, une araignée, un ver de terre, un serpent, toutes ces formes primitives de la vie qui incarnent à nos yeux le tout à fait autre, de sorte que finalement, c'est un étrange plaisir qui nous saisit […] de se faire peur si délicieusement à regarder sur l'écran de cinéma s'agiter des formes monstrueuses de créatures supposées venues d'autres planètes, aux yeux pédonculés, aux écailles hérissées et au sang vert, pour lesquels, assurément, "la beauté", ce serait, dans le même mouvement d'identification homéomorphique et érogène, d'aimer des êtres vivants qui, comme eux, aurait la même "épouvantable" apparence[253].

Par l'image épouvantable et délicieuse, Méduse saisit doublement le regard. Elle se fait lieu de la cohabitation improbable des extrêmes, image que l'on confond avec l'impression qu'elle produit : *phantastiké* (*φανταῦτική*), impression monstre[254]. La *Tête de Méduse* peinte par Pierre-Paul Rubens[255] nous ouvre une voie vers une meilleure appréhension de la nature de l'image vidéoludique en tant que dispositif, et en l'occurrence, dispositif horrifique capable de faire une impression monstre. Cette œuvre de Rubens, investissant le champ iconographique de Méduse, interroge par de nombreux aspects le lien au regard et à sa capture. Plus encore, ce qui est en jeu dans la *Tête de Méduse* de Rubens, c'est la mise à jour heuristique de la genèse du monstrueux par un dispositif de contrainte.

Comme *La Tête de Méduse* du Caravage[256], cette peinture présente la face du monstre, détachée de son corps et insiste sur la présence essentielle des yeux de la créature[257]. Comme il est coutume de la représenter, Méduse est sujette à une exophtalmie significative, symbole de la

---

[250] *Cf.* Jean Clair, *Méduse. Contribution à une anthropologie des arts du visuel*, Gallimard, 1989, p. 29.
[251] Louis Marin, *Détruire la peinture*, Flammarion, 1997, p. 148.
[252] Pensons à la laideur nuisible et toujours terrible évoquée par Lessing à propos du Laocoon. Gotthold Ephraim Lessing, *Laocoon*, Hermann, 1990, Chap. XXIII, p. 161 : « Si la laideur innocente peut devenir ridicule, la laideur nuisible, en revanche, est toujours terrible ».
[253] Jean Clair, *Méduse*, *op. cit.*, p. 63-64.
[254] *Cf.* Alain Chapeyre-Mejan, *Le Réel et le fantastique*, L'Harmattan, 1998, p. 25-30.
[255] Pierre-Paul Rubens, *Tête de Méduse*, vers 1617-1618, huile sur toile, 68,5 x 118 cm.
[256] Le Caravage, *Tête de Méduse*, 1597-1598, huile sur bouclier en peuplier, 60 x 55 cm.
[257] Louis Marin, *Détruire la peinture*, *op. cit.*, p. 173 : « Tout d'abord et c'est là le "contenu" représenté du tableau, il y a le moment de la stupéfaction, de la statufication de Méduse par son propre reflet, la puissance *propre*, singulière de son regard s'appliquant intransitivement à elle-même, se réfléchissant pour aboutir à la pétrification. L'instant représenté est celui de cette singulière métamorphose, l'instant où la violence de la Gorgone s'immobilise dans son *expression* même, en *s'imprimant* sur elle-même ».

terreur éprouvée par le monstre à sa propre vue — et par un renvoi métaphorique, symbole de l'idée même de regard. Cette représentation touche également à l'idée de vision comme outil de connaissance et d'expérience : « Figure de l'interdit, Méduse est, sous tous ses masques mortels, l'incarnation de la connaissance qui sauve et condamne. Pour affronter et vaincre son regard, le héros, ou l'artiste, doit alors se munir d'armes et s'engouffrer dans la nuit noire[258] ».

Le Caravage, *Tête de Méduse*, 1597-1598 / Pierre-Paul Rubens, *Tête de Méduse*, 1617-1618 / *Tête de Méduse* (détail).

L'œuvre est composée de façon à ce que la tête de Méduse soit à la limite de l'axe médian de la toile, très légèrement à sa droite. Excentrée, elle est présentée de trois-quarts et oblique, dans une légère contre-plongée, composition recroisant celle de la tête anonyme des Offices — peinture flamande datant du XVI[ème] siècle[259] dont Shelley fera l'ekphrasis, pensant que celle-ci était de Léonard [260]. Par cette composition et ce choix de mise en scène, cette œuvre réédite et accentue nettement l'effet produit par la peinture du Caravage[261] : Méduse ne fait pas directement face au spectateur, se distinguant ainsi de l'iconographie traditionnelle des *gorgonéion* [262] (*γοργόνειον*).

La tête du monstre n'est révélée que de son côté droit et n'offre à la vue qu'un seul œil révulsé et injecté de sang : un regard borgne, presque inopérant. En raison de l'angle de vue

[258] Laurence Roussilon-Constanty, *Méduse au miroir. Esthétique romantique de Dante Gabriel Rossetti*, ELLUG, 2008, p. 45.
[259] Anonyme, *Tête de Méduse*, XVI ème siècle, huile sur toile, 49 x 74 cm, Galerie des Offices, Florence, Italie.
[260] *Cf.* Percy Bysshe Shelley, « On the Medusa of Leonardo da Vinci in the Florentine Gallery », in Shelley, *Poèmes*, Aubier-Montaigne, 1965.
[261] La surface du support de l'œuvre (un bouclier de bois convexe) fait saillir le visage du monstre, le fait enfler : « [L]*e représenté est affecté, troublé à la surface par le support* ». *Cf.* Louis Marin, *Détruire la peinture*, *op. cit.*, p. 153.
[262] *Cf.* Laurence Roussilon-Constanty, *Méduse au miroir*, *op. cit.*, p. 39-40 : « [L]e modèle de la Gorgone, sous son aspect de *gorgonéion* — c'est-à-dire de masque seul — subit au fil des âges des transformations non négligeables. On distingue ainsi trois phases dans l'évolution de la figure : sous sa forme archaïque, le *gorgonéion* possède un visage rond encadré de serpents menaçants, des traits masculins, une barbe et une large bouche découvrant des dents et une langue pendante. Par contraste, les représentations plus tardives adoucissent les traits du monstre au profit d'une esthétique moins menaçante et moins virile : la barbe disparaît et les cheveux de serpents sont remplacés par des boucles serpentines. Enfin, le troisième type est celui que l'on connaît le mieux, puisque c'est celui où Méduse s'anthropomorphise et devient masque mortuaire ».

choisi par le peintre, l'œil gauche de Méduse fait à peine saillie au dessus de l'arrête du nez, se dévoile peu et semble vide, éteint, presque en à-plat — esquissé en comparaison d'avec « l'œil ».

Point de focalisation dans l'image, l'organe, dans sa révulsion, est aussi le lieu de l'émotion de l'œuvre, de sa tension tragique exacerbée. L'œil droit de Méduse forme un point de concentration du regard (du spectateur comme de Gorgô), jouant de la force du contraste entre la sclérotique[263] et la pupille singulièrement opaque. Il exhibe un volume palpable rendu par des rehauts habillement étirés. La sclérotique translucide et nacrée, à travers laquelle rayonne le rouge sang de la caroncule lacrymale, devient presque lumineuse, irradiée par les légers rehauts jaunes à la droite de l'œil ; véritable phare dans la pénombre de l'arcade orbitaire, finement délinéé par l'ourlet de la paupière.

Par sa présence insurpassable et singulièrement attractive, cet œil fait de Méduse un monstre cyclopéen dont le regard, conduit par cet unique organe, semble dominer la scène et guetter celui du spectateur, pareil à l'œil de « La conscience » dévisageant Caïn[264] où qu'il soit ; partout et nulle part. La tête toute entière du monstre est œil, regard dont la nature reste indécidable : actif ou passif, scrutateur ou résolument mort. Portrait en négatif du cyclope souriant de Redon[265], grimace ankylosée indéfiniment figée, la face de Méduse semble se réduire à son œil, se concentrer en lui.

L'œil, et en lui la vision hypostasiée, est révélé comme dispositif, outil de son propre effacement. Cet œil n'est pas frontal, mais détourné, de biais — en lien avec la *mètis*[266] de Persée[267]. Son orientation, comme son unicité, permettent au spectateur devenu Héros, de se confronter à la *terribilità* et d'en éviter le péril. Le spectateur échappe à la stupeur, à la puissance même du monstre[268]. Rubens circonscrit la force létale de Méduse, contrevenant ainsi à son idée même :

> Le monstrueux dont nous parlons [le masque de Gorgô] à ceci de caractéristique qu'on ne le peut aborder que de face, dans un affrontement direct de la Puissance qui exige, pour qu'on la voie, qu'on entre dans le

263 Membrane formant la paroi externe du globe oculaire, le « blanc » de l'œil. *Cf.* Théodore Lender, Robert Delavault, Albert Le Moigne, *Dictionnaire de la biologie*, Presses Universitaires de France, 1979, 3e éditions 1994, p. 563.
264 Victor Hugo, « La Conscience », in *La Légende des siècles*, Gallimard, 2002, I, p. 30-31.
265 *Cf.* Odilon Redon, *Le Polype difforme*, in *Les Origines III*, 1883, lithographie.
266 *Cf.* Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence, la mètis des Grecs*, Flammarion, 1974, p. 17.
267 À propos des ruses déployées par Persée pour venir à bout de la Gorgone, *cf.* Louis Marin, *Détruire la peinture*, *op. cit.*, p. 150-151.
268 Jean-Pierre Vernant, *La Mort dans les yeux. Figures de l'Autre en Grèce ancienne*, Hachette Littératures, 1998, p. 80 : « [L]a fascination signifie que l'homme ne peut plus détacher son regard, détourner son visage de la Puissance, que son œil se perd dans celui de la Puissance qui le regarde comme il la regarde, qu'il est lui-même projeté dans le monde auquel préside cette Puissance »

> champ de sa fascination, avec le risque de s'y perdre. Voir la Gorgone, c'est la regarder dans les yeux et, par le croisement des regards, cesser d'être soi-même, d'être vivant pour devenir, comme elle, Puissance de mort[269].

Avec la *Tête de Méduse* de Rubens, il est donné au spectateur de regarder l'œil de la Gorgone sans la regarder dans les yeux. Décentré et isolé, l'œil perd sa force de saisissement et révèle sa nature organique. Il se laisse voir comme un organe dont le spectateur peut éprouver la matérialité pulpeuse, sa réalité fonctionnelle plus humaine que monstrueuse. Méduse est toute œil. De par son orientation, la tête décollée peinte par Rubens, ne semble pas posséder la puissance immédiate et pétrifiante du *gorgonéion* peint par Caravage. Déjà limitée à sa tête, elle devient organe unique : monstre au devenir-borgne[270].

La réduction du regard du monstre s'accompagne d'une prise en compte par Rubens de la dimension spatiale de l'œuvre — que Le Caravage refuse à Méduse en l'inscrivant au cœur du bouclier, en en délimitant le périmètre d'action et en forçant le spectateur à lui faire face[271]. C'est précisément dans l'équilibre obtenu par le peintre entre amoindrissement du monstre et élargissement de son environnement qu'intervient le ressort majeur de cette œuvre. Libéré de la nécessité de recentrer sa composition sur la face du monstre, Rubens laisse apparaître un décor paysagé.

Cet espace signifié par le coin supérieur gauche de l'œuvre, représentant une campagne lointaine surplombée par un ciel nuageux et obscur, reste un prétexte, comme en témoigne le traitement hâtif du ciel et du sol (à peine brossés en comparaison de l'arrière plan de *L'Enlèvement des filles de Leucippe*[272] réalisé à la même période) et la simple apparition d'un élément végétal au bas de l'œuvre. Néanmoins, cet espace peint a pour fonction essentielle de distiller la *storia* et de rappeler au spectateur le lien du monstre représenté au récit, en l'occurrence aux *Métamorphoses* d'Ovide[273]. Rubens évoque ici un passage moins commenté que la mise à mort de Gorgone par Persée :

---

[269] *Idem*.

[270] Jean Clair, *Méduse*, *op. cit.*, p. 156 : « Sans doute, cette particularité "anatomique" du peintre, qui consiste dans l'hystérisation d'un seul des deux organes de la vision, la nature même de la peinture l'explique : la vision picturale est une vision monoculaire, fixe et centrée ».

[271] Louis Marin, *Détruire la peinture*, *op. cit.*, p. 146 : « [C]'est un tableau de décapitation, non pas d'abord le récit iconique, l'histoire d'une décapitation, mais la décapitation elle-même, puisque le tableau est, lui-même en lui-même une tête coupée ».

[272] Pierre-Paul Rubens, *L'Enlèvement des filles de Leucippe*, 1618, huile sur toile, 224 x 210 cm.

[273] *Cf.* Martial Guédron, *Monstres, merveilles et créatures fantastiques*, (dir.) Martial Guédron, Éditions Hazan, 2011, p. 39.

> [T]andis que, victorieux, il planait au-dessus des sables de la Lybie, des gouttes de sang tombèrent de la tête de la Gorgone ; la terre qui les reçut les anima et les changea en reptiles de différentes espèces ; de là la multitude de serpents dont ce pays est infesté[274].

Rubens ouvre son œuvre au récit, reprenant chez Ovide un passage décisif quant à la compréhension des ressorts propres au monstrueux : sa génération et son principe. Bien que succincte, la construction de ce paysage permet au spectateur de rentrer dans la spatialité de l'œuvre, de justifier par cet effet de perspective mineur la position de la tête de la Gorgone et l'angle de présentation de sa gorge tranchée. Du monstre abattu naissent des masses grouillantes, se figurant dans de terribles reptations, s'écoulant du cou à la flaque, de la goutte au reptile.

L'horreur de Méduse est féconde : de son épanchement, de la perte de ses humeurs jaillissent des « serpents odieux ». Les fluides se font créatures : serpents, salamandres, araignées, vermines. La *terribilità* de Méduse, dans une transsubstantiation perverse, se fait chair, prend forme monstrueuse à rebours. Ce n'est pas tant le corps du monstre qui se révèle fertile mais bien plutôt son absence : sa suppression permet l'émergence d'une forme nouvelle de monstrueux. Si Méduse, par trop raccourcie, ne peut plus fasciner, elle n'est pas pour autant réduite à un état d'impouvoir total. Le monstre, décollé, continue de distiller une horreur venimeuse.

Rubens, *Tête de Méduse* (détail).

La disparition du corps permet au monstre-tête de se faire lieu, contenant, déversoir. La tête du Méduse est ce lieu capable de générer, de contenir puis de déverser les monstres, de les livrer au regard dans d'odieuses trémulations. L'œil unique de Méduse, ne pouvant se constituer pleinement en regard, n'est pas tant l'outil d'une réversibilité fascinante de la vision, qu'un outil générateur de monstres — par sa chair même. Si le spectateur échappe à la pétrification, c'est à l'engeance de Méduse qu'il devra se confronter.

Au choc de la matérialité carnée du monstre, s'additionne le dégoût de la vermine : masse grouillante surdéterminant l'aspect dégoûtant de la représentation. Comme le note Patricia

[274] Ovide, *Les Métamorphoses*, (trad.) Georges Lafaye, Gallimard, 1992, IV, p. 155.

Falguières, ces créatures constituent « le hors champ de l'anatomie[275] » : « bestioles sans qualités » relevant presque de l'informe, de l'inintelligible, « pures additions de segments dépourvues d'articulations[276] » dont il paraît impossible de comprendre la conformation. La force de ces représentations est démultipliée par leur traitement pictural virtuose, contrevenant aux règles d'une *mimesis* reléguant habituellement ces créatures à un en-deçà de la représentation[277].

L'enchevêtrement de reptiles figuré par Rubens permet de sentir les reptations de cette masse grouillante. Méduse elle-même semble affolée par cette masse incontrôlable et menaçante. La légendaire chevelure de Gorgô et les « serpents divers » décrits par Ovide s'agitent de concert, se tordent, s'enroulent et s'affrontent, formant un feston vénéneux inextricable (« *that inextricable terror* » pour reprendre les mots de Shelley[278]) auréolant la tête du monstre. Les reptiles infestent l'image et encerclent Méduse.

Son œil même semble menacé par le frêle serpent dont la silhouette acérée se découpe sur le front livide du monstre. Ce détail revêt une importance notoire : la tête du reptile constitue le point (presque) central de l'œuvre, guidant le regard jusqu'à l'œil cyclopéen de Méduse. Rubens fait du rapprochement insidieux et menaçant de l'animal un des éléments majeurs de l'image. Malgré sa discrétion, le point sombre constitué par la tête réticulée du reptile, tel qu'il est placé sur la ligne médiane de la composition (et révélé par un ensemble de contrastes de lumières[279]), semble former le deuxième œil de Méduse[280].

Néanmoins, la présence d'un seul œil organe-outil est la condition véritable de l'accès à l'espace de la tête. Il offre alors la possibilité de la vision et, ainsi, de la découverte de l'après de la

---

275 Patricia Falguières, « Espèces infimes, génération spontanée et pensée du type au XVI[e] siècle », in Ernst Kris, *Le Style rustique*, Éditions Macula, 2005, p. 213 : « Nées au hasard, de leur propre fait, hors de tout sème paternel, leur multiplication est en quelque sorte "automate". Ce sont […] de pures additions de segments dépourvues d'articulation, soit de proportion. Grenouilles, serpents, scorpions, scolopendres, cigales et autres "vermines terrestres et aériennes" constituent le hors champ de l'anatomie. Elles échappent au procès de la nature autant qu'aux protocoles de la connaissance ».

276 *Idem*.

277 *Ibid*., p. 216 : « [L]ézards, crabes ou araignées, les *bestiolae ad vivum depictae* sont a-techniques, aliénées au registre de l'art comme à celui de la *phusis* ».

278 *Cf*. Percy Bysshe Shelley, *Poèmes*, *op. cit.* : « 'Tis the tempestuous loveliness of terror/For from the serpents gleams a brazen glare/Kindled by that inextricable terror,/Which makes a thrilling vapour of the air/Become a and ever-shifting mirror ». (« C'est l'orageuse beauté de la terreur/Car des serpents rayonne une lueur de cuivre,/Qui s'allume dans leurs inextricables replis,/Et fait de la vapeur de l'air/Un miroir toujours changeant »).

279 L'œil du regardeur est guidé dans cette zone de l'image par de nombreux contrastes lumineux. En témoignent les successions de zones sombres et de zones très claires au niveau de l'implantation des cheveux-serpents, comme la scansion créée par l'ombre du serpent sur le voile reposant sur la tête du monstre, les reflets chitineux du corps de l'animal et surtout la boucle dessinée par le reptile, formant un œil blanc dans la masse sombre de la chevelure.

280 Notons que les réticulations présentes sur la peau du reptile forment un motif évoquant nettement une pupille fendue. Également, l'intérieur rouge vif de la gueule de l'animal fait écho à la caroncule lacrymale de Méduse, dans un alignement parfait avec le sang entourant la narine droite du monstre.

décollation, de la confrontation avec le sang dans sa transmutation. Le lieu de cette transmutation est signifié par Rubens à travers la gorge tranchée et la béance de la trachée : ouverture, goulot d'un cratère dont s'écoule des humeurs empoisonnées — humeurs que Rubens s'est attaché à représenter dans leur plus stricte matérialité, par de brillants amas picturaux simulant à merveille leur translucidité et leur épaisseur collante.

Rubens, *Tête de Méduse* (détails).

L'œuvre n'offre aucune possibilité de fuite dans le lointain — aucune échappatoire perspectiviste. La face peinte par Rubens ouvre sur une profondeur obscure et insondable, elle est une figure de l'enclosure — « enclosure » désignant à la fois l'action d'enclore et le résultat spatial de cette action[281]. Le monstre-tête apparaît comme contenant (opaque et obscur) déversant de lui-même son contenu hideux — sa *terribilità* même. Cette Méduse n'est pas tant symbole du monstrueux, que symbole d'un procès de génération et de diffusion du monstrueux, du sentiment d'horreur hypostasié. À l'horizon de la tête de Méduse, il y a des hordes de monstres prêtes à quitter ce corps terriblement amoindri.

À travers l'analyse de la *Tête de Méduse*, il apparaît que cette représentation condense nombre de facettes de l'expérience du monstrueux. Rubens offre au spectateur le récit du monstrueux mythologique, de la mutilation de Gorgô, divinité hybride rabaissée à un en-deçà de l'animal et de l'humain par la *mètis* de Persée. Elle livre également la vision crue d'une décollation, d'un état limite du corps réduit à son ultime extrémité (« *tête sans femme*[282] »). À cette vision effroyable, s'ajoute celle, organique, de l'écoulement des humeurs, de l'épanchement du corps et de sa dissolution. Ce faisant, c'est bien à un jeu de domination, de contrôle du regard que s'exerce cette tête coupée.

[281] « Enclosure » est un emprunt à l'anglais « *enclosure* » (action d'enclore), lui-même emprunté au français où il est dérivé de *enclos*. *Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire historique de la langue française*, *op. cit.*, t. 1, p. 688.
[282] *Cf.* Laurence Roussilon-Constanty, *Méduse au miroir*, *op. cit.*, p. 45.

La *Tête de Méduse* de Rubens s'offre comme un dispositif imposant au regard une économie spécifique, dont la teneur relève d'un monstrueux organique. Elle laisse accéder à sa face et ainsi à une organicité relevant d'un en-deçà du regardable : son engeance vipérine (dont l'anatomie semble indécidable) et sa matérialité poisseuse et occulte, hors champ redoublé. La représentation plonge dans l'organique (à la fois humain et animal, interstitiel, souillé), embrasse pleinement son rôle de monstre-tête jusqu'à l'assurance du dégoût : trachée béante, chaos viscéral de sécrétion, lèvres cyanosées, œil exorbité et injecté de sang, mais aussi peau chitineuse et luisante, indétermination des tresses de cheveux devenant reptiles. Enfin, ce que dessine en creux cette tête, c'est la possibilité de la génération continue du monstrueux. La tête de Méduse devenue organe est source : *fons origo*[283].

Tronquée, la Méduse de Rubens renvoie à l'idée d'organisme indépendant, de « monstre formé d'un organe isolé[284] ». Gorgô possède l'étrange privilège de se constituer en figure iconographique au corps effacé, n'existant qu'à travers son chef mais dont le fractionnement autorise la mise en branle d'un procès génératif monstrueux. Elle semble capable de générer *ad libitum* des monstres terribles, par la magie de la métamorphose de sa substance. Cette *Tête* révèle, à une échelle microcosmique, l'horizon d'un macrocosme, d'un système tout entier basé sur la notion de générativité, d'apparition infinie du monstrueux.

C'est précisément l'incidence de ce modèle sur les dispositifs de contrainte vidéoludiques qu'il nous faut à présent aborder — à travers, en particulier, le modèle de *BioShock*.

2.2 | ENCLOSURE ET DISPOSITIFS SPATIAUX : LE MODÈLE DE *BIOSHOCK*

La Tête de Méduse donne le modèle d'une fabrique du monstrueux ayant trait à l'enclos. Plus encore, elle révèle la teneur de ce resserrement. C'est précisément cette teneur qui est partagée par les dispositifs vidéoludiques horrifiques, en ce sens qu'ils sont voués à la génération d'une iconographie monstrueuse participant pleinement à l'expression de leur force contraignante. Ils se constituent en dispositifs dont la valeur est double : à la fois contraignants et générateurs de formes par l'enclos. La figure de Méduse (figure même de l'entrave) est le centre

283 *Cf.* Jean Clair, *Méduse*, *op. cit.*, p. 29.
284 Pour reprendre encore une fois la taxinomie établie par Lascault. *Cf.* Gilbert Lascault, *Le Monstre dans l'art occidental. Un problème esthétique*, Klincksieck, 2004, p. 138.

d'une économie singulière du monstrueux : elle se fait véritablement châsse féconde, lieu de génération.

En définitive, ce qui fait lieu (au sens de *locus*[285]) dans cette représentation, c'est bien plus la boîte crânienne du monstre devenue cloaque reptilien que le paysage rocheux dans lequel gît le monstre. La *Tête de Méduse* délivre la vision (extérieure) d'un « corps-lieu » qui, symboliquement peut se faire « lieu-corps », structure bornée et pénétrable par le regard comme par les corps, même si son accès est limité, difficile. Imaginons cette tête comme une amphore organique, un cratère renversé. Voici donc le modèle d'un espace (volume) capable d'enclore le monstrueux et d'en distiller le poison, de le contenir comme de le déverser infiniment.

Cette tête se fait environnement en un sens très vidéoludique, mais également à l'image d'œuvres plastiques[286] : espace géographique délimité, espace esthétique, lieu de récit. Cette tête est littéralement *locus*, c'est-à-dire espace de récit, un espace se faisant récit, contenant un programme induisant des évènements romanesques, parfois heureux, parfois terribles. On entre (de manière spéculative) dans la tête de Méduse comme on entre dans le *Roxys*[287] de Kienholz, lieu turbide invitant le spectateur à un voyage dans le temps et l'espace. Ce *locus in fabula* [288] cruel et fantasmatique est circonscrit aux parois bien réelles du décor poisseux, planté de figures féminines inquiétantes et grotesques : « Claustrophobe, angoissante et sordide, la scène laisse sans voix. Un petit théâtre des horreurs climatisé[289] ». Le *Roxys* est un lieu organique, habité et bruyant, repoussant et tout à la fois captivant.

---

[285] Ana Paiva Morais, « Lieux et non-lieux de la parole : La guerre des langues dans les fabliaux », in *Locus in Fabula : la topique de l'espace dans les fictions françaises d'Ancien Régime*, (dir.) Nathalie Ferrand, *La République des Lettres ; 19*, Éditions Peeters, 2004, p. 67-68 : « Dans le contexte de la littérature médiévale, le concept de "lieux" joue un rôle spécifique dans la structuration du récit, dont il est le fondement, mais il a aussi une part fondamentale dans l'organisation mentale des éléments narratifs, opération préalable à toute production de texte. Effectivement, c'est grâce à la spatialisation de l'idée que le texte devient saisissable, et que l'abstraction qui est à son origine est configurée de sorte qu'elle abandonne la dimension de la transcendance pour occuper une place dans le monde sensible et le texte. Lié aux procédures de la mémoire, le locus est la base de l'"écriture", un endroit vide, mais toujours offert au remplissement ».

[286] À propos de la notion d'environnement, nous renverrons à Allan Kaprow. Concernant son premier environnement en 1958, Kaprow déclare : « [D]ans la présente exposition, nous ne venons pas pour *regarder* les choses. Nous entrons simplement, nous sommes entourés de façon passive ou active selon notre aptitude à nous engager ». *Cf.* Allan Kaprow, « Notes sur la création d'un art total », in *L'Art et la vie confondu*, Édition du Centre Pompidou, 1996, p. 42.

[287] Edward Kienholz, *Roxys*, 1960-1961, installation : 8 figures, mobilier, bric-à-brac, encens, désinfectant, parfum, juke-box, vêtements, etc. Dimensions variables.

[288] Paul Demats, *Fabula. Trois études de mythographie antique et médiévale*, Librairie Droz, 1973, p. 5 : « Fabula convient au merveilleux des récits mythologiques dont le philosophe, même lorsqu'il en tire parti, n'oserait par dire qu'il y croit ». Lieu de fable, de récit mais aussi d'affabulation, de mensonge, capable de corrompre ou déguiser le vrai.

[289] Judicaël Lavrador, *Éloge du doute*, (dir.) Fabrice Bousteau, Beaux Arts Éditions, 2011, p. 60.

Mais cet espace (réellement clos) se refuse à l'exploration physique. Seul le regard y pénètre, le corps n'y fait que s'y projeter, tout comme le regard se projette dans la tête de Méduse en remontant le cours des fluides qui s'en échappent, par la possibilité offerte par la trachée du monstre, pendant béant (dirigé vers l'intérieur) de l'œil exorbité (dirigé vers l'extérieur).

Lieu central du jeu vidéo *BioShock*, la ville de Rapture[290] est le parfait *locus in fabula* : *locus amoenus* (lieu rêvé de récits de l'harmonie) devenu *locus terribilis*[291] — « [l]e *locus amoenus* constitu[ant] la norme euphorique et le *locus horribilis* (ou *terribilis*) l'écart dysphorique[292] ». Rapture est, par excellence, le lieu d'enclosure du monstrueux, capable de contenir et déverser. Ancré dans un imaginaire parent de celui de *Vingt mille lieux sous les mers*[293], l'action du jeu se déroule au sein de la cité imaginaire de Rapture[294], dont la fondation est impulsée par Andrew Ryan, industriel mégalomane démesurément fortuné, cherchant à créer un havre de paix et de prospérité basé sur un nouvel ordre idéologique.

Tout comme la *Metropolis*[295] de Fritz Lang (les analogies stylistiques et formelles sont frappantes), Rapture n'est pas une reconstitution historique, mais la matérialisation d'un rêve, un produit chimérique : ville sous-marine immergée quelque part au milieu de l'océan Atlantique, s'étendant en îlots de gratte-ciels. La force de *BioShock* est de permettre au joueur d'explorer un monde parallèle au nôtre et pourtant inclus en lui, sorte de parenthèse divergente au sein d'une temporalité orthodoxe[296]. La ville de Rapture se dresse dans notre monde mais échappe au cours des choses : la temporalité de l'univers du jeu répond à un élan uchronique[297], c'est-à-dire à une

---

290 Nous le rappelons, citée utopique/dystopique où se déroule l'action du jeu *BioShock*.

291 *Cf.* Gilles Polizzi, « *Le Songe de Poliphile* : Rénovation et métamorphose du genre littéraire », in *Le Songe à la Renaissance : colloque international de Cannes, 29-31 mai 1987*, (dir.) Françoise Charpentier, Publications de l'Université de Saint-Etienne, 1990, p. 92.

292 Maria Esperanza Bermejo Larea, « Présentation », in *Regards sur le locus horribilis. Manifestations littéraires des espaces hostiles*, (dir.) Maria Esperanza Bermejo Larea, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2012, p. 9.

293 Jules Verne, *Vingt mille lieues sous les mers*, 1871.

294 La simple lecture du nom de la citée donne une idée claire de l'ambition du jeu. Le terme anglais « *rapture* » peut se traduire par « ravissement » et sa racine « *rapt* » signifie « être absorbé », « être extasié ».

295 Fritz Lang, *Metropolis*, 1927, 210 min.

296 La notion d'uchronie entre clairement en résonnance avec la nature numérique du jeu vidéo et les spécificités de ses temps d'énonciation, comme en témoigne l'analyse des dispositifs numériques dans leur rapport à la temporalité faite par Couchot dans *La Technologie dans l'art*, où l'auteur aborde la notion de « temps uchronique ». Il y énonce les particularités de la photographie ou du cinéma en tant qu'ils « enregistrent le temps accompli de l'objet qui passe devant l'objectif » ou le temps en train de s'accomplir (dans le cas de la télévision par exemple) et les distingue de l'essence même de l'image numérique qui « ne résulte d'aucun enregistrement — puisqu'aucun objet réel ne lui préexiste — ne donne ni à revivre un présent déjà vécu, ni à vivre un présent en train d'être vécu ». Couchot continue en écrivant à propos de l'image numérique qu'elle « engendre un autre présent qui n'a jamais été et qui ne se répètera jamais systématiquement », certifiant que « la modalité temporelle des mondes virtuels est l'*éventualité* ». *Cf.* Edmond Couchot, *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Jacqueline Chambon, 1998, p. 141.

297 Eric B. Henriet, *L'Uchronie*, Klincksieck, 2009, p. 17 : « Le terme "uchronie" est un néologisme fondé au XIX^{ème} siècle par le philosophe Charles Renouvier s'inspirant dans sa construction du mot "utopie" […] et juxtaposant cette fois au préfixe de négation le terme désignant le temps (chronos) à la place de celui du lieu (topos) ».

histoire contrefactuelle[298]. De par sa situation géographique et temporelle, Rapture s'avère parfaitement anomale (au sens d'irrégulier).

Ce constat fait écho à la fonction même de la citée, à la fois sur le plan narratif et ludique mais également sur le plan formel — structurel. D'un point de vue spatial, Rapture (dont l'importance dans le récit du jeu comme dans son *game design* est significative) constitue le modèle idéal de l'espace-corps ressortissant à l'enclosure : espace clos et capturant, remplissant la double fonction de récipient contenant et déversant. Dans un élan semblable à celui de la tête de Méduse décollée, Rapture se fait corps monstrueux capable d'enfanter une terrible engeance. Perpétuellement en gestation, la citée fait plus qu'héberger les monstres, elle les génère, les fait croitre en son sein, transforme sa substance en un venin capable de se transmuter.

Le caractère monstrueux de Rapture apparaît en premier lieu à travers sa conformation, son anatomie. Rapture est un corps tentaculaire : les bâtiments se présentent comme des modules interconnectés par des galeries, passerelles, ascenseurs, bathyscaphes et tubes permettant la circulation et la pratique exploratoire du joueur. Ces organes rendent possible les échanges et les flux de quelque nature que ce soit. Reprenant le principe architectural des *hubs,* certaines zones permettent d'interconnecter les secteurs de la ville. La ville s'étend en cellules connectées. Organisées en réseaux, elles s'articulent autour de membres principaux. Chaque espace est également structuré verticalement sur plusieurs niveaux.

Rapture se fait corps et vit. La citée est mouvante et bruyante, monstrueusement animale. Le bruit sourd de l'eau exerçant une puissante pression sur les parois de la ville (la peau séparant de l'océan) rappelle en permanence la vitalité monstrueuse de l'entité au sein de laquelle se déroule l'aventure et les risques que le joueur encourt à la pénétrer. Le *sound design* du jeu développe un nombre très important d'effets sonores illustrant l'activité organique de la citée engloutie : bruits de goutte à goutte, de cataractes se déversant par intermittence ou en continu, de ruissellements, de jets de vapeur. Rapture est un monstre dont le joueur peut constamment sentir le pouls malade.

Ici, rien ne semble pérenne, rien ne semble stable ni tranché, Rapture est une citée agonisante, plus vraiment vivante mais pas encore morte. Ce choix d'instabilité a des

[298] *Ibid*., p. 38 : « Pour qu'il y ait uchronie […] il faut qu'il y ait un événement qui se passe différemment de ce que l'Histoire rapporte et qui, à partir de ce point, la fasse diverger de la version communément enseignée. C'est cet événement […] que nous nommons *événement fondateur* de l'uchronie ».

répercussions jusque dans la structuration architecturale de Rapture et se manifeste dans la corporalité même de la ville. Illustrant parfaitement la devise vernienne « *Mobilis in Mobile*[299] », l'architecture de la citée est effroyablement vivante, mue par l'eau. Rapture, écrasée, fracturée et ouverte, est traversée par les flots. L'anatomie même de Rapture est révélée par l'écoulement de fluides, gonflant son corps, agitant ses membres. Véritable humeur à l'échelle de cette ville-corps, l'eau rend l'architecture vivante, parfois étonnamment animée.

BioShock (capture de la bande annonce du jeu, 2007).

Les espaces y sont conçus comme perméables ou imperméables — le plus souvent sujet à la réversiblilité. L'architecture devient modulaire malgré-elle, selon les forces convoquées et selon les nécessités du *game design*, les transformations advenant au sein des espaces de jeu pouvant contraindre le joueur ou l'aider à avancer. Répondant à un procès entropique, la citée se délite et offre le spectacle de sa déréliction, du bouleversement de son anatomie livrée aux courants qui conditionnent son existence et la poussent simultanément à sa perte. La géographie des lieux évolue au fil de l'histoire, au fil de l'eau qui circule, remplissant des zones entières, s'en échappant. Rapture semble traversée par l'Achéron aux eaux putrides, devenant une tombe sous-marine, parfait espace gothique (au sens littéraire), « un lieu de dégénérescence, lieu de vie qui se transforme en lieu de mort[300] », lieu fécond en horreur dont le mouvement d'affaissement coïncide avec celui de l'expulsion des monstres qu'il génère.

[299] Devise « *Mobilis in Mobile* » (mobile dans l'élément mobile) du Capitaine Némo dans *Vingt mille lieues sous les mers*, de Jules Verne (1871) qui sera corrigée en 1881 par « *Mobilis in Mobili* », grammaticalement plus juste.
[300] Elizabeth Durot-Boucé, « La Vision gothique noire. Fascination et effroi », in *Rêve de monuments*, (dir.) Christian Corvisier, Éditions du patrimoine, Centre des monuments nationaux, 2012, p. 68.

À l'aune de cette analyse, il apparaît que l'espace de jeu de *BioShock*, dans sa structure comme dans ses fonctions symboliques, renvoie au dispositif dont la *Tête de Méduse* de Rubens forme le modèle. L'entité monstrueuse (monstrueuse par principe comme par (dé)construction) dévoile une substance à même de se métamorphoser *ad libitum* en monstres rampants. C'est bien la fonction d'enclosure, de fermeture fertile de l'espace, qui apparaît dans la structure de Rapture. C'est également le partage d'une substance symbolique (mais aussi physique) qui semble lier ces iconographies au-delà de leur caractère monstrueux et semble en déterminer la teneur.

2.3 | PLONGÉE DANS LE NOIR : DE LA SUBSTANCE DES ENVIRONNEMENTS HORRIFIQUES DANS *DEAD SPACE*

Le corps monstrueux environnemental, cet effroyable géniteur, est le lieu du noir, autre facteur de privation : « Toutes les privations générales sont grandes, parce qu'elles sont toutes terribles : la vacuité, l'obscurité, la solitude et le silence[301] ». Le corps-ville trouve seulement dans le noir d'une nuit abyssale, la condition nécessaire à la génération de ses enfants terribles. L'obscurité « n'est pas terrible pour elle-même, mais parce qu'elle nous cache les objets, et que dès lors elle nous livre à toute la puissance de l'imagination[302] ». Ici, le noir s'infiltre dans tout l'univers du jeu et le plonge dans une nuit illimitée privant des sens comme de la raison :

> Pour rendre une chose fort terrible, l'obscurité semble généralement nécessaire. Lorsque nous connaissons toute l'étendue d'un danger, lorsque nous pouvons y habituer nos yeux, une grande part de l'appréhension s'évanouit. On s'en convaincra en songeant combien la nuit augmente notre frayeur dans tous les cas de danger, et combien les images de fantômes et de gobelins, que personne ne peut se représenter clairement, impressionnent ceux qui ajoutent foi aux contes populaires[303].

Par cette plongée dans l'infini du noir, l'imagination multiplie les motifs d'inquiétude et « envahit les yeux qui ne voient rien[304] ». Rapture est un océan de noir d'où émergent les monstres. Cette obscurité réellement infernale, est mère de toutes choses créées[305], même des plus terrifiantes[306]. Le noir est le lieu (*locus*) de la peur, de la génération et de la symbiose avec les

---

[301] Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, *op. cit.*, II, 6, p. 141.
[302] Friedrich von Schiller, « Fragments sur le Sublime », art. cit., p. 58-59.
[303] Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, *op. cit.*, II, 3, p. 123.
[304] Eric Jourdan, « Entre chien et loup », in *Anthologie de la peur*, Éditions Seuil, 1989, p. 7.
[305] *Cf.* Michel Pastoureau, *Noir. Histoire d'une couleur,* Éditions Seuil, 2008, p. 24.
[306] Eric Jourdan, « Entre chien et loup », art. cit., p. 7 : « Affaire de tempérament, la vie se joue d'abord contre la nuit, car la nuit est l'une des plus grandes composante de la peur. Lorsque l'espace disparaît dans le noir, l'imagination s'en empare et le peuple ou le vide, mais le résultat est le même. Sur cette grande toile sombre, le cinéma intérieur s'en

monstres. Le noir (nocturne) est le lieu de l'exercice de l'imagination, de la déraison, du choc des contraires, nuit à la fois douce et atroce, lieu de refuge et de cauchemars[307]. Le noir de la nuit est avant tout un élément constitutif de l'expérience de la peur. Comme l'écrit Burke considérant la capacité de l'obscurité à exciter l'idée de terreur :

> [D]ans 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 dangereux obstacle et tomber au premier pas dans un précipice ; de quel côté, enfin, nous défendrions-nous, si un ennemi surgissait ? La force n'est plus alors 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[308].

Ces remarques de Burke sur la force de l'obscurité font apparaître les enjeux même des jeux vidéo horrifiques tels que nous essayons de les dessiner, sa programmatique comme ses modalités d'expérience. L'obscurité et le noir, « douloureux de par leur opération naturelle[309] », sont la matière même de chaque brique du manoir de *Resident Evil,* à l'imitation de celui du bien nommé *Alone in the Dark*[310], jeu horrifique fondateur. Élément redoutable, glue capable de recouvrir de son obscurité angoissante quiconque ose s'y frotter, le noir participe de la tension d'un véritable piège émotionnel, offrant pour seul salut la possibilité de la venue de l'aube, d'une lumière salvatrice.

Le noir est également la texture de l'océan de vide spatial caractérisant l'univers de *Dead Space* : nuit perpétuelle et infinie, ne laissant pas l'ombre d'une chance. Le premier opus de la série *Dead Space* se déroule en 2414 dans un contexte de science-fiction. Le joueur y incarne Isaac Clarke[311], ingénieur envoyé avec toute une équipe à bord d'un vaisseau perdu aux confins de l'espace (l'USG Ishimura) afin d'enquêter et de comprendre pourquoi l'appareil à cessé toute communication. Le jeu propose d'éprouver une terrible sensation d'enfermement et de perte lors de l'exploration du vaisseau. Le joueur débute alors une plongée dans des espaces effroyablement sombres, clos et baignés dans une nuit vacillante, éclairée par à-coups, au rythme de l'agonie du

---

donne à peur joie ; rêve ou cauchemar, la vie seconde commence par cet état de veille, à l'affût de ce que la raison oublie au grand jour, car pour elle les objets, personnages, monstres cités ou domaines invisibles, ça n'existe pas ».

307 Michel Pastoureau, *Noir. Histoire d'une couleur*, *op. cit.*, p. 166.

308 Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, *op. cit.*, IV, 14, p. 236-237.

309 *Ibid.*, IV, 15, p. 237-238.

310 Douglas Alves, *Game Story, une histoire du jeu vidéo*, (dir.) Jean-Baptiste Clais, Éditions de la Rmn-Grand Palais 2011, p. 226 : « Le héros […] parti enquêter sur une mort mystérieuse, doit s'échapper d'un manoir hanté. Les plans de caméra en contre-plongée, l'apparition des monstres et les pièges insufflent le malaise et la peur chez le joueur — une première dans l'histoire du jeu vidéo. *Alone in the Dark* inspirera de nombreux jeux d'horreur japonais, à commencer par la non-moins célèbre saga des *Resident Evil* ».

311 Le nom du personnage rend un double hommage à deux grand auteurs de littérature de science fiction : Isaac Asimov (*Les Robots*, 1950) et Arthur C. Clarke (*2001 : L'Odyssée de l'espace*, 1968).

vaisseau. Lors de certaines séquences, le joueur est amené à expérimenter le vide noir et profond de l'espace, sidéral (sidérant[312]) et océanique.

Dead Space 2 (captures).

Qu'il s'agisse de la première ou la deuxième itération du jeu, les développeurs n'hésitent pas à plonger le joueur dans le marécage d'une obscurité angoissante, toujours palpitante, scandée par des éclats lumineux, de violents contrastes rendant le retour à la pénombre encore plus douloureux, plus intense, au risque de ne laisser voir du « personnage joueur[313] » que les faibles lumières émises par sa combinaison[314]. Le noir se fait matière de l'espace environnemental, à la manière d'une fumée âcre, d'une brume remplissant par nappes denses les volumes que le personnage doit traverser. Le noir dilue tout parcours dans une matière dont le joueur ne sait jamais combien de temps il lui faudra pour s'en extraire, tant celle-ci semble compresser ou dilater l'espace, oblitérant l'idée même de trajectoire linéaire et continue. Cette plongée de l'espace dans l'obscur, ou plutôt son remplissage, rend également le temps impossible à apprécier, permettant un sensible « épaississement de la durée »[315].

Paradoxalement, il en va également ainsi du brouillard blanc et opaque omniprésent dans *Silent Hill 2*[316] comme du brouillard profond de l'installation de l'artiste belge Ann Veronica Janssens[317] : *Horror Vacui.*

---

312 Notons que ces séquences de sorties spatiales sont encore plus présentes dans *Dead Space 2* et *3*.

313 Bernard Perron, *Silent Hill. Le Moteur de la terreur*, Questions théoriques, 2016, p. 152 : « Personnage principal du jeu, dont le point de vue et le corps sont ceux du gamer lorsuq'il joue ».

314 L'idée du casque lumineux découle de la volonté de jouer sur un éclairage extrêmement faible dans certains environnements. Le personnage reste ainsi perceptible (malgré son image morcelée) et devient lui-même source de lumière et générateur d'ombres. *Cf.* Martin Robinson, *The Art of Dead Space*, Titan Books, 2013, p. 13.

315 Mieke Bal, « Ann Veronica Janssens, Labo de lumière », in Ann Veronica Janssens, *Une Image différente dans chaque œil*, La Lettre volée, Espace 251 Nord, 1999, p. 77.

316 Pour des raisons de limitations techniques (le jeu ne pouvant afficher qu'un nombre réduit d'objets à l'écran) ses développeurs ont plongé les décors dans une obscurité et/ou une brume renforçant la tendance claustrophile de

> [Ce] brouillard recouvre les marais à travers lesquels s'enfuit le meurtrier aux aurores, où se perd l'enfant qui risque la noyade et mille atroces vilénies, où l'héroïne recherche la victime d'un enlèvement. Les mondes illimités de la fiction s'ouvrent lorsque le temps et la visibilité n'offrent plus de repères stables[318].

À l'instar de la richesse lexicale du terme « noir[319] » subsumant tout un champ symbolique (« triste, funeste, laid, hideux, cruel, malfaisant, diabolique, etc[320] »), le noir emplissant ces espaces vidéoludiques est particulièrement fécond, particulièrement tératogène : « le lieu sécrète le monstrueux[321] ». Ce noir spatialisé forme un appareil chargé de négativité. Il est substance, substrat nécessaire à l'expérience de la rencontre avec le monstre, avertissant par sa simple présence de la possibilité de ce choc[322]. Comme le note Michel Pastoureau, la nuit (*nox*) et le noir (*niger*) sont nuisibles (*noxius*)[323].

Le noir employé dans *BioShock* ou *Dead Space* est un noir chtonien, d'une intensité déraisonnable, à l'image des espaces abyssaux ou sidéraux qu'il emplit — comparable à l'obscurité constituant la matière dans laquelle le joueur de *Soma*[324] s'enfonce à mesure qu'il progresse dans les profondeurs de l'océan. Ce noir se substitue à l'architecture de ces lieux, en brouille les limites, afin que le joueur fasse l'expérience (à l'aveugle) de l'attente, de la perte et de l'angoisse devant ces espaces confus. Louis Marin écrit que le noir est la non-visibilité[325] même :

> Le noir est la non-couleur, étant, par définition essentielle, la non-lumière et du même coup, il est le non-espace […]. L' "intérieur " de la chose est noir. Dire que le noir est le non-espace ou la couleur absolue de

---

l'univers de *Silent Hill*. Ces deux solutions de masquage du lointain offrent la possibilité de générer des espaces symboliquement et optiquement clos. Le détournement de ce problème technique en élément de *gameplay* a fait date et est devenu un élément stylistique des jeux horrifiques. *Cf.* Bernard Perron, *Silent Hill, op. cit.*, p. 27.

317 Ann Veronica Janssens, *Horror Vacui*, 1999, installation. *Cf. Ann Veronica Janssens 8'26"*, Nathalie Ergino, Anne Pontégnie, Ann Veronica Janssens, ENSBA/MAC, 2004 : « Le brouillard a des effets contradictoires sur le regard. Il fait disparaître tout obstacle, toute matérialité, toute résistance contextuelle, et en même temps, il semble donner matière et tactilité à la lumière ».

318 *Cf.* Mieke Bal, « Ann Veronica Janssens, Labo de lumière », art. cit., p. 74.

319 Michel Pastoureau, *Noir. Histoire d'une couleur*, *op. cit.*, p. 29 : « Au fil des siècles, cette sensibilité à la lumière, si importante pour les peuples européens de l'Antiquité, s'est affaiblie, et avec elle la palette lexicale des noirs et des blancs s'est appauvrie. Les langues qui possédaient deux termes de base pour nommer chacune de ces deux couleurs n'en n'ont conservé qu'un seul. L'ancien français, par exemple, néglige le mot latin *ater* (pourtant encore bien attesté en latin médiéval) et n'use que d'un seul mot d'usage courant : noir (*neir*), issu du latin *niger* ».

320 *Idem*.

321 Elizabeth Durot-Boucé, « La Vision gothique noire. Fascination et effroi », art. cit., p. 65.

322 À ce titre, le bien nommé *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2008), offre un univers à l'obscurité létale, particulièrement effrayant, capable de procurer de réels chocs aux joueurs émotifs. Le dispositif ludique utilise bon nombre de stratagèmes anxiogènes — obscurité, enfermement, surgissement, contraintes diverses — pour faire de son actualisation un véritable exercice de contrôle émotionnel.

323 *Cf.* Michel Pastoureau, *Noir. Histoire d'une couleur*, *op. cit.*, p. 35.

324 *Soma*, Frictional Games, 2015.

325 *Cf.* Louis Marin, « Sur une tour de Babel dans un tableau de Poussin », in *Du Sublime*, ouvrage collectif, Belin, 1988, p. 315.

la négation de *toutes* les autres, donc par négation du blanc qui est toutes les autres, c'est dire qu'il est l'espace totalement déterminé, on pas vide mais plein, dense totalement, totalement fermé[326].

Par le noir, la topographie de ces lieux échappe au regard, devient parfois indiscernable, à la fois close et diffuse. Comme Annie Le Brun l'écrit des paysages du roman gothique : « De la totalité harmonieuse, du lieu réconciliateur, dont on avait rêvé, voilà qu'on ne distingue plus qu'un inquiétant puzzle dont les évènements épars apparaissent et disparaissent définitivement sur fond noir[327] ». Tout peut y advenir, tout peut en surgir pour mettre en danger le joueur, sournoisement. Le noir est le lieu où la proie se perd dans l'ombre du chasseur, gigantesque et crépusculaire. Le noir est le lieu d'angoisse : « Le noir est celui du coffre, du cercueil, de la cellule, l'espace totalement borné et délimité, celui du tombeau fermé et scellé dont on ne peut savoir — voir — ce qui s'y passe[328] ».

Acédiaque au point de se constituer en épreuve[329] (c'est-à-dire ne relevant pas de la mélancolie[330] mais d'un dangereux affaissement de l'âme), ce noir forcément *noxius*, lié au déplaisir, au plaisir négatif à l'ombre duquel se joue toute l'expérience des jeux vidéo horrifiques, se fait humeur qui s'écoule par le regard, emplit l'âme, serre la poitrine[331] et étouffe. Cette couleur devient matière dense (littéralement *melan-chôlan*, bile devenue noire[332]) et espace en-soi. Elle offre la possibilité déconcertante de faire éprouver à qui l'expérimente, à la fois une sensation de perte face à l'horizon infini qu'elle ouvre au regard et une sensation d'enfermement, de claustrophobie, de par sa densité. En se jouant du regard, le noir, pourtant lui-même enclos, procède à une compression du sentiment d'infinité à l'intérieur d'un espace donné, approfondit « jusqu'au

---

326 Louis Marin, *Détruire la peinture*, *op. cit.*, p. 201.
327 Annie Le Brun, *Les Châteaux de la subversion*, Jean-Jacques Pauvert, 1982, p. 114.
328 Louis Marin, *Détruire la peinture*, *op. cit.*, p. 201.
329 Yves Hersant, « L'Acédie et ses enfants », in *Mélancolie, génie et folie en Occident*, (dir.) Jean Clair, Réunion des musées nationaux/Gallimard, 2005, p. 58 : « L'Acédie qui pourrit l'âme, qui assoupit dans le dégoût, recèle une valeur rédemptive ; si elle transforme la ferveur en inertie spirituelle, le mouvement peut s'inverser […]. Étroitement unie à la tristesse peccamineuse, les Pères dépeignent, après saint Paul, une tristesse selon Dieu, qui n'est pas peccamineuse […]. Ce double aspect de l'acédie, cette dialectique de la vertu et du vice lui confèrent son plus haut sens spirituel : ni pure et simple paresse coupable, ni même profond dégoût de vivre, elle devient une nécessaire mise à l'épreuve, une ascension de l'âme vers un degré supérieur ».
330 Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, *op. cit.*, IV, 18, p. 243 : « Le noir aura toujours un aspect mélancolique, car le sensorium sera toujours trop violemment ébranlé par le passage des autres couleurs à celle-ci ; ou bien, si le noir occupe l'intégralité du champ de vision, il se confondra avec l'obscurité, et ce que nous avons dit de celle-ci s'appliquera à lui ».
331 L'angoisse est directement liée à sa manifestation corporelle. « Angoisse » dérive du latin « *angustia* », lui-même dérivé du verbe *angere* (serrer, resserrer). Dans son acception moderne, « angoisse » renvoie à la notion d'anxiété se traduisant par un resserrement pénible de l'épigastre. *Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire historique de la langue* française, *op. cit.*, t. 1, p. 78-79.
332 *Cf.* Paul Demont, « La Mélancolie de l'Antiquité : de la maladie au tempérament », in *Mélancolie, génie et folie en Occident*, *op. cit.*, p. 34.

vertige le champ du regard[333] ». Angoisse du vide et angoisse de l'enclosure sont intimement liées dans le noir.

Le monstre se fait « concrétion figurale de l'angoisse[334] », agent de resserrement (au sens du latin *angustia*[335]). Le monstre offre la possibilité d'une rencontre, si ce n'est pleinement physique, à tout le moins agonistique avec l'angoisse provoquée par le noir. À la manière de la fable de la fille de Butadès de Sicyone, racontée par Pline dans son *Histoire naturelle*[336], délinéant de sa main l'ombre de son amant pour donner vie à son image, les monstres semblent être découpés à même le noir de l'ombre — matière même des lieux qui les génèrent.

À mesure que le joueur s'oppose à ses antagonistes terrifiants, c'est l'emprise du « noir-fait-espace » qu'il réduit[337], en en broyant la substance devenue monstre[338]. Pour des raisons d'impact émotionnel sur le joueur, les jeux vidéo horrifiques se font bien souvent noirs, comme le roman se fait noir, méphistophélique : « celui qui n'aime pas la lumière[339] ». Le noir est la matière du dispositif horrifique ; matière ne pouvant, par principe, qu'être contraignante.

2.4 | DES *LABYRINTHS* DE MORRIS AUX *LEVELS* VIDÉOLUDIQUES : DES ARCHITECTURES POUR CONTRAINDRE

Le noir est associé à la structuration des espaces horrifiques : espaces pensés par le noir, pour l'obscurité, afin de mettre en œuvre le caractère contraignant de cette substance — facteur le plus immédiat de l'expérience horrifique. Il apparaît que le noir tisse la texture du labyrinthe, dont le principe de structuration renvoie directement aux agencements de *level design* des jeux horrifiques plus que tout autre espace architecturé. Il s'agit donc de comprendre ce que ce motif partage de son principe et de sa teneur avec les dispositifs de contrainte, qu'ils soient vidéoludiques ou plastiques. Plus que sa forme (graphique et narrative), c'est la possibilité d'une

---

333 À propos de la force du noir dans le roman gothique in Annie Le Brun, *Les Châteaux de la subversion*, *op. cit.*, p. 114.
334 *Cf.* Céline Masson, *L'Angoisse et la création. Essai sur la matière*, L'Harmattan, 2001, p. 19.
335 *Idem.*
336 *Cf.* Ernst H. Gombrich, *Ombres portées, leur représentation dans l'art occidental*, Gallimard, 1996, p. 44-45.
337 À l'inverse nous pourrions citer les jeux *The Darkness* (Starbreeze/2K Games, 2007) et *The Darkness 2* (Digital Extremes/2K Games, 2012) dans lesquels le protagoniste est habité par un démon (le *Darkness*) dont il ne pourra libérer le pouvoir dévastateur qu'à l'abri de l'ombre, en créant les conditions nécessaires à son apparition.
338 C'est d'ailleurs l'idée animant *Alan Wake* où les peurs du personnage principal prennent la forme d'une pénombre massive (*The Dark Presence*) se manifestant par intermittence sous la forme d'antagonistes à combattre par la lumière. La tension ludique et émotionnelle proposée par ce jeu repose sur le fait que la lumière y est une denrée rare, facilement épuisable et pourtant nécessaire à l'oblitération de l'ombre. *Cf. Alan Wake Illuminated, Creating a Psychological Action Thriller*, Prima Games, 2010, p. 62.
339 *Cf.* Michel Pastoureau, *Noir. Histoire d'une couleur*, *op. cit.*, p. 166.

pratique de l'espace s'inscrivant dans le temps et l'expérience du parcours[340] que le labyrinthe semble offrir à qui s'en empare.

Le labyrinthe est *locus in initiatione*[341], lieu d'initiation rendant possible les récits des origines, impliquant plus l'idée d'égarement que de maîtrise de l'espace. Le dédale incarne le propos narratif même[342], son motif forme celui de la carte du récit : il en délimite le périmètre et en trace le chemin ardu. Le parcours au sein de l'espace labyrinthique est un cheminement nécessairement descendant, un vortex terrifiant. De fait, « [u]n labyrinthe est agencement spatial, naturel ou humain, par lequel on cherche à perdre quelqu'un, à l'égarer ou le mettre à mort, c'est-à-dire à maîtriser le temps de l'existence humaine[343] ».

C'est à une véritable catabase (*κατάβασις*, descente aux enfers), que devra se livrer celui qui ose y entrer et souhaite sortir d'entre ces murs[344]. Le parcours vidéoludique horrifique est envisagé comme descente aux Enfers dont la traversée est nécessairement épreuve extrême, modèle symbolique à la fois narratif et esthétique[345]. Comme dans nombre de genres vidéoludiques, s'y retrouve l'idée du voyage comme initiation : exacerbation du parcours entendu comme mise en péril, comme expérience de survie[346].

L'expérience horrifique ressortit au caractère le plus strict de la racine étymologique du mot « expérience » : selon les interprétations, *per* signifie essayer, mettre à l'épreuve, risquer. Ces connotations survivent dans le mot « péril[347] ». D'autres significations secondaires de la racine *per* renvoient à l'idée de mouvement, et plus précisément de translation : traverser un espace,

---

340 Karen O'Rourke, *Walking and Mapping. Artists as cartographers*, The MIT Press, 2013, p. 103-104 : « In short, a labyrinth is a spatial structure that is apprehended progressively by moving through it. Labyrinths on church floor are meant to be experienced on one's knees to replicate the spiritual journey they represent. Both designing a labyrinth and finding one's way through one require mapping skills. For some it can be a constrained, tomblike trap or an apotropaic sign designed to avert or ward off evil, while focus on its playful qualities ».

341 *Cf.* Sylvie Requemora « *Locus in initiatione* : du labyrinthe à la carte dans le roman initiatique au XVIIe siècle (du *Voyage des Princes Fortunés* au *Télémaque*) », in *Locus in Fabula, op. cit.*, p. 121.

342 Olivier Schefer, *Figures de l'errance et de l'exil. Cinéma, art et anthropologie*, Rouge Profond, 2013, p. 122 : « Le labyrinthe est par lui-même le récit larvé, diffracté dans ses angles et ses replis, de tous ces mouvements perceptibles ou invisibles. Il est à la fois cause et conséquence de rites de déplacements ».

343 Catherine Chomarat-Ruiz, « Initier au mensonge d'une mort héroïque, à l'impossibilité du deuil... L'ambition des labyrinthes dans les parcs français, au tournant du XVIIIe siècle », in *Le jardin comme labyrinthe du monde. Permanence et métamorphoses d'un imaginaire de la Renaissance à nos jours*, Musée du Louvre éditions, Presses Universitaires Paris-Sorbonne, 2008, p. 152.

344 Le labyrinthe est d'ailleurs, en tant que motif ou espace, un élément marquant de la culture horrifique contemporaine, symbole d'un voyage terrible, infernal. En témoigne, par exemple, les longs métrages *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980) ou *El Laberinto del fauno* (*Le Labyrinthe de Pan*, Guillermo del Torro, 2006).

345 *Cf.* Francesco Careri, *Walkscapes*, *op. cit.*, p. 22.

346 *Idem.* : « L'acte de traverser l'espace naît du besoin naturel de se déplacer pour trouver de la nourriture et les informations nécessaires à sa survie ».

347 *Cf.* Erich J. Leed, *The Mind of the Traveler: From Gilgamesh to Global Tourism*, Basic Books, New York, 1991, cité in Francesco Careri, *Walkscapes*, *op. cit.*, p. 46.

atteindre un but, sortir. Le risque impliqué par « péril » se retrouve dans les mots gothiques de la famille de *per* arpès transformation du « P » en « F » : *ferm* (faire), *fare* (aller), *fear* (peur)[348]. Le motif du labyrinthe, radicalise à l'extrême l'ex-*per*-ience du parcours pensé comme mise à l'épreuve, à travers le terrain dysphorique d'un enfer se faisant modèle de l'horreur[349].

Le labyrinthe (pensé comme dispositif spatial et temporel[350]) constitue un motif paradigmatique du parcours horrifique. Sa structure comme sa teneur impliquent la possibilité du non-retour, de l'expérience insurpassable : « L'architecture définit dès l'abord un champ fantastique adéquat, car elle délimite l'espace clos où tout peut arriver. Le dispositif de fermeture architectural se double d'un système de clôture naturel, se conjuguant au mécanisme de verrouillage psychique[351] ». Les enjeux sont multiples, il s'agit de ne pas y perdre la tête comme on pourrait y perdre le nord.

Le labyrinthe trouble les sens, exaspère, comme lieu symbolique mais aussi comme espace architecturé. Comment ne pas penser à la dimension à la fois optique et haptique[352] de l'installation *Labyrinth*[353] (1999) de Robert Morris : espace d'exposition poussant le visiteur à l'exploration, à une véritable reconnaissance (au sens de l'anglais *acknowledgement*) de l'espace dans lequel le corps doit s'inscrire : « C'est à travers cette physicalité (bien plus importante que son effet optique) qu'agit l'œuvre. Le corps, l'objet, l'espace : ces trois éléments doivent converger[354] ».

Comme le suggère l'artiste, le labyrinthe est à la croisée de l'architecture et de la sculpture[355]. Le dispositif spatial de Morris est nettement architecturé. Il accueille en son sein des projections vidéo et des assemblages de miroir démultipliant fallacieusement les espaces — sur un principe proches des labyrinthes optiques de Dan Graham. L'espace bâti est étrangement modelé, arrangé et semble répondre à un désir d'angoisse, ou plutôt d'exercice d'un pouvoir anxiogène. Les parois sont érigées pour ne pas offrir de perspectives — en tous sens.

---

348 *Idem*.
349 Maria Esperanza Bermejo Larea, « Présentation », art. cit., p. 9 :
350 Catherine Chomarat-Ruiz, « Initier au mensonge d'une mort héroïque, à l'impossibilité du deuil... », art. cit., p 157.
351 À propos du château gothique du roman noir. In Elizabeth Durot-Boucé, « La Vision gothique noire. Fascination et effroi », art. cit. p. 70.
352 Notons qu'en s'interrogeant sur la dimension haptique des installations, Robert Morris propose dès 1961 avec *Passageway*, une expérience qui trouvera écho dans ses labyrinthes. Conçue pour le studio de Yoko Ono à New-York, *Passageway* est un cul-de-sac formant l'exposition dans lequel les visiteurs pénètrent pour se retrouver enserrés entre deux murs d'un couloir aveugle. Proche par sa structure des *Corridors* de Nauman, cette pièce ne relève pourtant pas de la sculpture ou de l'installation mais s'offre comme terrain d'expérience qui à pour particularité d'être l'exposition elle-même. *Cf.* Karen O'Rourke, *op. cit.*, p. 105.
353 Robert Morris, *Labyrinth*, 1999, installation.
354 Robert Morris, « Labyrinthe III. Anthologie d'écrits et propos de Robert Morris réunie par Anne Bertrand », in *From Mnemosyne to Clio: The Mirror to the Labyrinth (1998-1999-200)*, (dir.) Robert Morris, Seuil, Skira editore, 2000, p. 106.
355 *Cf.* Robert Morris, cité par Anne Bertrand, « Labyrinthe I », in *From Mnemosyne to Clio*, *op. cit.*, p. 46.

Du point de vue spatial, il en est de ce dispositif comme des *Corridors* de Bruce Nauman, particulièrement du *Kassel Corridor: Elliptical Space*[356] (œuvre symptomatique de l'obsession de la sculpture contemporaine pour les passages[357]). Le spectateur y est pleinement acteur de la situation de malaise générée par le dispositif, à l'image du joueur acceptant le contrat tacite d'un enfermement volontaire et temporaire au sein de passages contraignants.

Le spectateur de *Kassel Corridor* se porte volontaire pour participer à l'expérience d'un enfermement au cœur d'un espace qui, malgré son appellation de « corridor », ne permet aucun passage et maintient captif[358]. L'espace, étroit et vertical, y est architecturé pour être, à dessein, inconfortable et oppressant, claustrophobe et désorientant[359]. L'espace, courbe et vertical, y est contraignant[360], faisant obstacle au mouvement comme à la vision — même sans occlusion définitive de l'espace.

Sur ce même principe, la géographie du labyrinthe de Morris laisse voir l'empreinte d'une volonté entièrement dédiée à la perte des visiteurs. Cependant, le *Labyrinth* réalisé en 1999 à Lyon par Morris est un espace de lumière, où l'on peut s'égarer sans risques. À l'inverse, l'espace tendu de voiles créé par l'artiste une année plus tard pour le même site, *White Nights*[361], est plongé dans une obscurité double : celle, physique, du lieux de l'exposition et celle, émotionnelle, des cent-soixante images de guerre projetées en boucle[362] sur des voilages et accompagnées par l'aria de *Simon Boccanegra* de Verdi. Ainsi, le labyrinthe est rétabli dans sa fonction affective, dans sa capacité à évoquer la peur, les désastres.

---

356 Bruce Nauman, *Kassel Corridor: Elliptical Space*, 1972, installation.

357 Rosalind Krauss, *Passages, une histoire de la sculpture de Rodin à Smithson*, Éditions Macula, 1997, p. 294 : « La sculpture contemporaine semble véritablement obsédée par l'idée de passage, que l'on trouve aussi bien dans le *Corridor* de Nauman, dans le *Labyrinth* de Morris, dans le *Shift* de Serra (1970) que dans *Spiral Jetty* (1970). Ces passages accomplissent la mutation inaugurée par Rodin : elles transforment la sculpture, médium statique et idéalisé, en un médium temporel et matériel ».

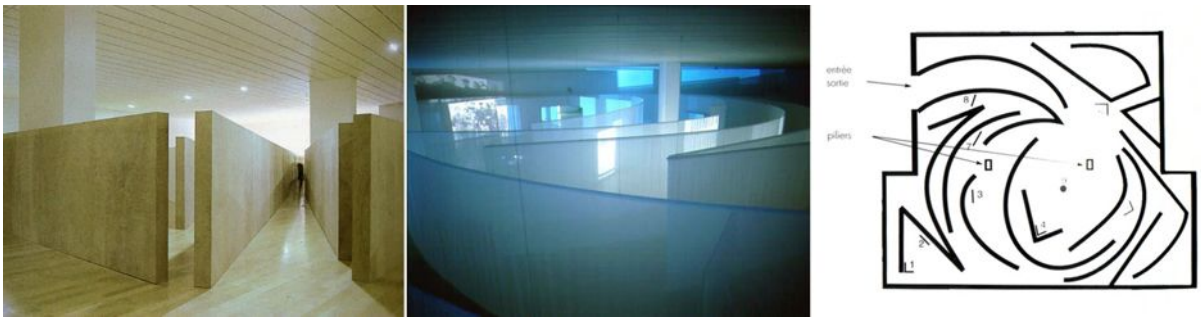
358 Bruno Eble, *Le Miroir sans Reflet. Considérations autour de l'œuvre de Bruce Nauman*, L'Harmattan, 2001, p. 71 : « Ces travaux de Nauman, comme les installations de Turrell, ont le mérite de nous soumettre à une expérience charnelle. Certes, nous y participons au rêve d'Alice, passer de l'autre côté du miroir, nous sommes en l'œuvre, pénétrant jusqu'au plus profond d'elle. L'œuvre est ouverte, nous avons ici la sensation de passer le seuil. Mais justement, la métaphore est celle de cette œuvre même, j'entre, mais ne traverse pas, l'œuvre est un entre-deux, un espace où je ne peux que passer, précisément, aucunement rester ».

359 *Cf.* Lisa Dennison, « A House Is Not a Home: The Sculpture of Rachel Whiteread », in *Rachel Whiteread: Transient Spaces*, Guggenheim Museum Publications, 2001, p. 34.

360 *Cf.* Susan Cross, « Bruce Nauman, Theaters of Experience », in *Bruce Nauman, Theaters of Experience*, Guggenheim Museum Publications/Hatje Cantz Verlag, 2003, p. 16 : « His subsequent corridor works would become the stage set upon which the artist would manipulate the viewer's actions and watching ». En cela, l'intention de Nauman recoupe précisément celle animant l'entreprise vidéoludique que nous décrivons ici.

361 Robert Morris, *White Nights*, 2000, installation.

362 Les murs sont remplacés par des voilages sur lesquels sont projetées à 360 degrés 160 images de guerre en boucle, toutes prises à Lyon entre 1940 et 1945.



Robert Morris, *Labyrinth*, 1999 / *White Nights*, 2000 / plan de *White Nights*.

Le labyrinthe est lieu arcanien[363] et non arcadien : lieu archétypal de l'affrontement avec l'horreur, avec le désastre qu'est le monstre[364]. L'enfermement permet de libérer des forces prodigieuses, de dépasser tabous et interdits, de dévoiler les objets les plus immondes, habituellement cryptiques. Cet espace se fait réserve d'une chasse dans laquelle les rôles ne sont pas toujours établis : l'aventurier, le réfugié, l'abandonné, la victime sacrificielle, sont livrés au dédale comme on est livré au lion au cœur de l'arène. Le labyrinthe dévore, littéralement. Même les installations de Morris, n'échappent pas à la règle. Y pénétrer c'est s'engager dans une lutte, physique et émotionnelle :

> On doit s'introduire de biais dans le couloir droit, moins large qu'un être humain, qui coupe en deux le labyrinthe. À environ deux mètres devant vous, la paroi gauche est entraînée par son incurvation dans un mouvement convexe vers la droite, jusqu'à ce qu'on la perde de vue. Voilà à quoi ressemble la première manœuvre d'approche du labyrinthe. On se prend à songer à des mots qui commencent par 'm' : méfiance, minimal, menaçant, Minotaure[365].

Perdre le regard et le corps de ses visiteurs dans le noir de sa chair monstrueuse (à l'image de celle du Minotaure, fruit d'une transgression odieuse), voilà l'attente du labyrinthe. Cacher le trajet, le soustraire au regard, et ainsi faire du parcours une expérience nécessairement inscrite dans la durée de déplacements répondant à l'économie de la privation. Si l'œil de Méduse capture

---

[363] Au sens d'« arcane » signifiant « discret, caché, mystérieux, etc. ». *Cf.* Louis Marin, *Détruire la peinture*, *op. cit.*, p. 202.
[364] Espace ludique capable de générer stress et peur, le labyrinthe fait partie de l'ADN des jeux vidéo, et ce, dès ses premières occurrences, comme en témoigne le dispositif du jeu *Pac-Man* (Namco, Namco, Midway, conçu en 1980 par Iwatani Torû) : structure dédaléenne dans laquelle un groupe de fantômes chasse le personnage principal avant qu'il ne les prenne momentanément en chasse. (*Cf.* Chaim Gingold, « Pac-Man, A Maze With Multiple Meanings », in *Space Time Play. Computer Games, Architecture And Urbanism: the Next Level*, (dir.) Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Matthias Böttger, Birkhäuser Verlag AG, 2007, p. 78-79). Ce principe se retrouve également dans des jeux fondateurs comme *Wolfenstein 3D* (Muse Software, 1992) ou *Doom* (id Software, 1993) impliquant des espaces de jeu labyrinthiques tridimensionnels.
[365] À propos du célèbre *Labyrinth* de Robert Morris réalisé à Philadelphie, États-Unis (1974). Notons que l'aporie du labyrinthe se manifeste singulièrement dans ce dédale n'ayant pas de sortie propre et dont on ne peut s'extraire qu'à rebours une fois arrivé en son centre. *Cf.* Katia Baudin, Catherine Grenier, « Biographie », in *Robert Morris*, (dir.) Catherine Grenier, Éditions du Centre Pompidou, 1995, p. 262.

irrémédiablement le regard, l'ombre chtonienne du labyrinthe le dilue. Errements, pertes, retours, voilà la programmatique de l'espace labyrinthique, nécessairement destiné à l'achoppement et, en creux, à l'exercice d'une force de résistance : « [L]'obscurité est parfois le premier obstacle ; mais aux traquenards de toutes sortes qui la complètent, s'ajoute souvent le piège qui tient à la nature du trajet choisi[366] ».

Les environnements vidéoludiques rencontrés dans *Dead Space* ou *BioShock* sont à déchiffrer par le biais d'une pratique de l'espace inscrite dans le temps de leur traversée. Leur lecture, proprement stéganographique (c'est-à-dire ayant trait à la cryptographie), ne se fait qu'au prix d'une exploration difficile et lente. Le terrain de jeu est parsemée d'embûches, de passages (en un sens presque rituel) s'éprouvant dans la durée (au sens du latin *durare* : endurer) d'un exercice de résistance — reflet obscur du *Dylaby* (*Dynamic Labyrinth*) réalisé au Stedelijck Museum d'Amsterdam en 1962[367], espace immersif et ludique regroupant des œuvres interactives, comme les *shooting galleries* de Niki de Saint-Phalle ou les ballons ventilés de Jean Tinguely.

Le fil d'Ariane nécessaire à la survie des personnages de ces jeux ne se démêle qu'avec persévérance et dans l'angoisse du heurt. Cette posture n'est en rien comparable à celle du flâneur baudelairien avec laquelle il serait tentant de la confondre. Ici, point de jouissance immédiate par l'abandon[368] « dans l'ondoyant, dans le fugitif et l'infini[369] ». Il ne s'agit pas d'être dans le monde, de s'y réfugier. Au contraire, il faut s'en extraire[370] : malgré la lenteur, fuir un espace dont la teneur conduit à la terreur de l'errance plus qu'au délice de la flânerie.

Tout se fait souterrain, réseau de tunnels obscurs dans lequel il est vital d'exercer son regard pour espérer trouver sa voie. L'espace représenté résiste au regard, à la captation immédiate. Ewan Kirkland[371] oppose deux types de structures vidéoludiques labyrinthiques, à savoir : *maze-like linearity* (une linéarité à l'apparence labyrinthique reposant sur le tracé d'un motif

366 Elizabeth Durot-Boucé, *Le Lierre et la chauve-souris. Réveils gothiques. Émergences du roman noir anglais. 1764-1824*, Presses Sorbonne Nouvelle, 2004, p. 180.
367 *Cf.* Karen O'Rourke, *op. cit.*, p. 105.
368 À propos de la flânerie appliquée à la navigation numérique, *Cf.* Lev Manovich, *Le Langage des nouveaux médias*, Les presses du réel, 2010, p. 465-469.
369 Charles Baudelaire, *Le Peintre de la vie moderne*, Mille et une nuits, 2010, p. 22 : « Pour le parfait flâneur, pour l'observateur passionné, c'est une immense jouissance que d'élire domicile dans le nombre, dans l'ondoyant dans le mouvement, dans le fugitif et l'infini. Être hors de chez soi, et pourtant se sentir partout chez soi ; voir le monde, être au centre du monde et rester caché au monde, tels sont quelques-uns des moindres plaisirs de ces esprits indépendants, passionnés, impartiaux, que la langue ne peut que maladroitement définir ».
370 Pensons, au dispositif interactif de Maurice Benayoun *Dieu est-il plat ?* réalisé en 1994, (et à sa contrepartie *Le Diable est-il courbe ?*) qui, comme l'écrit Couchot, « projette impitoyablement le spectateur dans une sorte de cellule monacale sans fenêtres […]. Ce dernier peut échapper à l'enfermement en agissant sur une souris et se déplacer à travers un labyrinthe de couloirs ». *Cf.* Edmond Couchot, *La Technologie dans* l'art, *op. cit.*, p. 195.
371 *Cf.* Ewan Kirkland, « Storytelling in Survival Horror Video Games », in *Horror Video Games, op. cit.*, p. 74.

labyrinthique unicursal, en termes mathématiques) et *multi-branching rhizome* (structure rhizomatique à bifurcations multiples dont l'appréhension ne peut se faire linéairement en raison de son tracé multicursal[372]). Pour Kirkland, ces paysages labyrinthiques ressortissent pleinement à l'entreprise d'effroi motivant les jeux vidéo horrifiques. L'aspect dirigiste et claustrophile du *gameplay* qui en découle produit immanquablement une expérience de tension et de peur, constituant par ailleurs un véritable challenge ludique, une épreuve d'orientation à nulle autre pareille[373].

Malgré leur connexion directe avec les problématiques vidéoludiques, les spécifications apportées par Kirkland sont insuffisantes parce qu'incomplètes. Celles-ci nécessitent d'être prolongées par les écrits d'Umberto Eco consacrés aux particularités structurelles des labyrinthes. Eco distingue labyrinthe, dédale-*Irrweg* et réseau-rhizome[374], ou plutôt, subdivise la notion de labyrinthe en trois catégories. Tout d'abord, le labyrinthe même, semblable à celui pénétré par Thésée, n'offrant qu'une entrée et une sortie, au tracé unicursal. Ce modèle spatial (linéaire) est exempt d'alternatives de navigation : simple écheveau qu'il s'agit de dérouler.

Ensuite, le tracé labyrinthique peut se faire *Irrweg* (de l'allemand *Weg* signifiant « chemin » et *Irr* signifiant « errance »), dédale au sens de l'anglais *maze* : parcours (végétal) offrant à celui qui l'explore des embranchements multiples. Ce tracé multicursal offre la possibilité du choix mais aussi de l'erreur, du retour sur ses pas et de la perte. L'*Irrweg* est une structure à impasse. Ainsi, écrit Eco, le dédale-*Irrweg* ne nécessite pas d'héberger un monstre en son sein. Il est, par sa structure, son propre Minotaure. En d'autres termes, le Minotaure est le procès même de tentatives et d'échecs (d'apprentissage par l'erreur) du visiteur[375].

Enfin, Eco donne au réseau-rhizome une dimension spatiale ambitieuse : « modèle topologique de réseau polydimensionnel[376] » approchant de l'idée de *multi-branching rhizome*. Cette dernière catégorie constitue le labyrinthe sur le modèle d'une « toile », tissé en toutes directions,

---

372 *Cf.* Clara Fernandez-Vara, « Labyrinth and Maze, Video Game Navigation Challenges », in *Space Time Play, op. cit.*, p. 74. cit

373 Isabelle Rieusset-Lemarié, « Un milieu conducteur », in *Les Cahiers de médiologie n°2 : Qu'est-ce qu'une route* ?, (dir.) François Dagognet, Gallimard, 1998, p. 223 : « Si elles [les autoroutes numériques] ne mettent pas en jeu un déplacement physique des usagers au même titre que les réseaux routiers traditionnels, elles les mobilisent dans de véritables parcours et nécessitent sinon un savoir-faire de conducteur, à tout le moins un nouveau sens de l'orientation à la mesure de la configuration spécifique de ce réseau ».

374 *Cf.* Umberto Eco, *Semiotics and the Philosophy of Language*, Indiana University Press, 1984, p. 80-84. Ces propositions se retrouvent indirectement dans les modalités de navigation spatiale dans le texte interactif proposées in Janet Murray, *Hamlet in the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, 1998.

375 Umberto Eco, *op. cit.*, p. 81 : « [T]he Minotaur is the visitor's trial-and-error process ».

376 Umberto Eco, *De l'Arbre au Labyrinthe*, Grasset, 2010, p. 84.

pleinement spatialisée et où chaque point reste connecté avec ceux qui l'environnent, à l'image d'un système rhizomatique : « [R]éseau d'arbres qui s'ouvriraient dans toutes les directions[377] ». La carte labyrinthique est ainsi spatialisée, complexifiée à l'extrême. Dès lors, il n'est possible dans le rhizome plus que dans tout autr modèle spatial, que de se déplacer à tâtons, de manière conjecturale[378].

À titre d'exemple, l'espace de jeu proposé par *BioShock* se fait bien souvent labyrinthe à bifurcation (*Irrweg* muticursal) offrant le choix du déroutement. Le design de ces espaces est crucial dans l'expérience ludique parce qu'il détermine la teneur de l'expérience de jeu. *BioShock* propose une expérience de l'errance rendue possible grâce à ses environnements alambiqués (bien qu'ils ne soient pas véritablement gigantesques). Ces espaces borgnes[379] sont véritablement organes-obstacles, constituants essentiels de l'expérience de jeu. Ainsi, l'architecture spatiale et ludique du jeu surdéterminent la teneur horrifique de cette expérience.

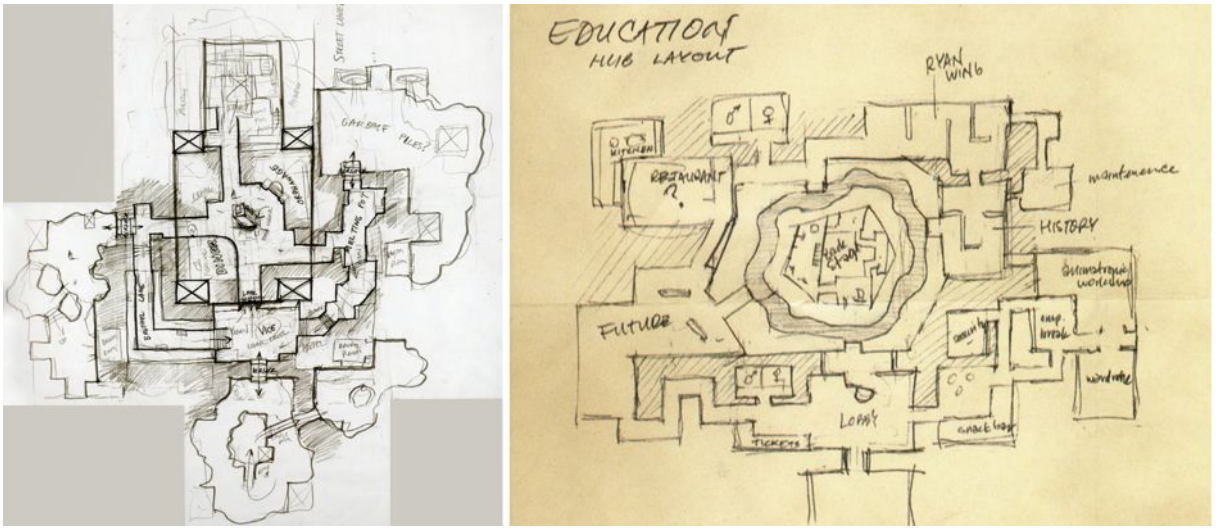
À l'inverse, la structure des environnements de *Dead Space*, bien que difficile à appréhender directement[380], autorise des déplacements relativement linéaires. Pour répondre aux nécessités ludiques basées sur l'idée même de menace et de suspens, l'espace des environnements se fait plus compartimenté, plus accidenté localement : un enchevêtrement de parois, d'objets, de scories, un espace micro-labyrinthique duquel peuvent surgir les monstres, où ils semblent faire leur nid. Il s'agit d'y avancer à pas de loup, en guettant ce qui nous guette, dans chaque recoin, dans chaque parcelle d'ombre — Perron utilise l'expression « *lurking fear*[381] » (« peur qui rôde[382] »). Ainsi redécoupés, ces espaces obligent à maintenir sa vigilance[383] tout comme la topographie des environnements (le design des *levels*) oblige à adopter des stratégies de déplacement et de combat

---

377 Umberto Eco, *Sémiotique et philosophie du langage*, Presses Universitaires de France, 1988, 2011, p. 112-113.
378 *Cf.* Umberto Eco, *De l'Arbre au Labyrinthe*, *op. cit.*, p. 87-88.
379 Les caractéristiques de l'espace labyrinthique peuvent également être favorables au joueur. Dans un jeu vidéo comme *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos Montréal/Square Enix, 2011), l'espace conçu par les *level designers* est à interroger à travers ses qualités tactiques permettant de se dissimuler aisément, de privilégier une approche furtive et d'avoir recours à des chemins variés : on parle alors de *multi-path*. Le dédale multicursal offre la possibilité d'une expérience *stealth* (discrète).
380 Les espaces navigables se présentent comme des enchaînements de cellules et de couloirs plongés dans le noir, dont il est difficile de saisir la structuration.
381 *Cf.* Bernard Perron, *Silent Hill*, *op. cit.*, p. 26.
382 Cet enjeu ludique est à l'exact opposé de celui animant les jeux vidéo reposant sur la notion d'infiltration et demandant de recourir aux ombres pour se soustraire au regard de ses adversaires. *Cf. Tom Clancy's Splinter Cell* (Ubisoft Montréal, Ubisoft, 2002), *Deus-Ex: Human Revolution*.
383 Frank Degler, « Silent Hill 2. Space as Maze », in *Space Time Play*, *op. cit.*, p. 82-83 : « And, in the course of solving the game's plot puzzle, the dead nook in which the monster lurks is changed into a metaphor: it is no longer an architectural entity, but rather the blind spot of self-surveillance ».

variées[384]. L'espace est cloisonné, scandé par des décombres contrariant le regard du joueur (par occlusion), le contraignant dans sa progression. Le joueur est nécessairement confronté à l'hostilité de l'environnement, obligé d'avancer comme on monte en butte.

À l'échelle vidéoludique, l'espace labyrinthique fait définitivement obstacle à l'implication topographique (*topographical involvement*[385]) du joueur. Sa capacité à se localiser au sein d'un espace de jeu bien plus vaste que ce qui est simplement affiché sur le moniteur, sa capacité à investir une carte mentale (*mental map*[386]) du terrain de jeu dans sa totalité (carte forgée à l'aide de sources internes (*in-game*) ou extérieures au jeu), tout cela se trouve bousculé. Il en va de même pour la capacité du joueur à déplacer le personnage joueur et à explorer ces lieux pour se les approprier. La fragmentation de la perspective le force à aller de l'avant dans l'inconnu, parfois la peur au ventre, noué par l'attente, la suspension[387].



Document de *level design* ayant servi à la production de *BioShock 2*.

Le labyrinthe est donc le lieu de la claustration, du resserrement de l'espace, à l'image des décors du roman noir où l'enfermement relève de l'obsession — le gothique privilégiant presque

[384] Les espaces disposés en couloirs avec de multiples embranchements, en simples couloirs strictement linéaires ou en arènes obligent le joueur à adopter des postures stratégiques distinctes, au niveau de ses déplacements comme du déroulement des joutes auxquelles il participe.
[385] Gordon Calleja, « (Re)incorporation: Game Immersion and Involvement Revised », in *Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture*, (dir.) Manthos Santorineos, FOURNOS Centre for the Digital Culture, 2006, p. 181 : « Topographical involvement is related to locating oneself within a wider game area than is visible on the screen. It can take the form of mental maps, directions from other users or referral to in-game or out game maps and covers aspects such as exploration and exploitation of the game space for strategic purposes ».
[386] *Ibid.*, p. 181-182 : « This mental mapping of virtual areas works on various scales ranging from locating oneself in the immediate visible area to locating oneself in a particular geographic spot vis a vis the region/continent/world one is on ».
[387] Comme le signale Carroll, le suspens n'est pas exclusif au domaine de l'horreur. Néanmoins, il désigne cette tension dramatique comme un élément narratif clef — et dans notre cas, également ludique — de la plupart des histoires horrifiques. *Cf.* Noël Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, *op. cit.*, p. 144.

systématiquement les lieux clos comme cadre[388]. Ce dispositif enferme, contraint à expérimenter l'angoissante réalité de sa structure, plonge son visiteur dans une obscurité toute carcérale, où l'intrus-détenu ne voit rien. L'espace labyrinthique vidéoludique, renvoie directement à l'espace comme instance de contrôle, de par son fonctionnement cellulaire comme de sa nature coercitive et quasi-pénitentiaire. Parlant du *Panopticon* de Bentham[389], Michel Foucault assimile chaque cellule à autant de petits théâtres, lieux d'une mise en scène constante de l'individu qui y est retenu.

Au même titre, les espaces cellulaires marquant la progression des personnages vidéoludiques au sein de l'espace de jeu, fonctionnent (le plus souvent) comme des arènes retenant le joueur captif et permettant la mise en scène du combat contre les monstres : le joueur n'est libéré qu'après avoir triomphé de ses ennemis, pour ensuite accéder à un nouvel espace de lutte, et ainsi de suite[390].

Ainsi se construit le motif principal de l'espace vidéoludique horrifique dont la texture délimite le périmètre de ses usages ; usages ressortissant à l'expérience de la contrainte dont l'horizon apparaît comme *delightful* — les dispositifs vidéoludiques offrant la possibilité de la délivrance par l'(inter)action[391]. L'expérience horrifique se joue à même le noir. Comme le motif du labyrinthe le laisse entrevoir, le noir est avant tout la chair d'un espace architecturé répondant à la double contrainte de générer cette obscurité et de se constituer en aire de jeu (comme en support narratif).

Il s'agit donc de cerner le contour des espaces vidéoludiques dédiés à l'expérience (*delightful*[392]) de la contrainte, taillés à même la matière obscure dont nous venons d'observer la texture.

---

388 *Cf.* Elizabeth Durot-Boucé, « La Vision gothique noire. Fascination et effroi », art. cit., p. 65.

389 Dans son principe, le *Panopticon* se distingue néanmoins des dispositifs que nous analysons ici, car il est avant tout un lieu du blanc, de la lumière dans laquelle chaque détenu est maintenu, livré à une visibilité permanente mais aussi à une rationalisation jusqu'à l'absurde des corps dans ces « cages cruelles et savantes ». *Cf.* Michel Foucault, *Surveiller et punir*, *op. cit.*, p. 233.

390 Cette structuration de l'espace répond également à des nécessités techniques de programmation liées aux ressources informatiques nécessaires à l'affichage des espaces à l'écran. Cette claustration évite à la machine générant le jeu d'avoir à afficher un nombre d'objets modélisés dépassant ses capacités. Bien souvent, les espaces en corridor, spatialement très limités, masquent des temps de chargement se faisant en « tâche de fond » afin que l'espace cellulaire suivant puisse apparaître sans rupture dans l'actualisation et dans l'énonciation du récit.

391 Au sens qu'en donne Burke dans la relation au plaisir négatif reposant sur sa relation à la douleur (*delight*), expliquant la différence « du point de vue du sujet affecté, entre le moment de la terreur et le moment qui en délivre ». *Cf.* Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *op. cit.*, p. 329.

392 *Cf. Infra*., p. 129-130.

3. | DISPOSITIFS ARCHITECTURAUX DE CONTRAINTE : DE LA RUINE AUX ORGANES-OBSTACLES

La construction d'espaces vidéoludiques dédiés à la contrainte par l'entrave induit la nécessité de penser l'économie de parcours (au sens de Careri[393]) qui leur est propre. L'entreprise vidéoludique implique une mise à l'épreuve s'éprouvant dans l'action d'un déplacement cinéplastique — c'est-à-dire prenant en charge les déplacements dans toute leur ampleur, jusque dans leur part psychique et fantasmatique[394]. Les jeux vidéo étant des dispositifs de contrainte dont la mise en œuvre se fait à travers des modèles spatiaux, la question du parcours y est essentielle à la fois comme tracé structurant et comme économie d'appropriation de ce tracé.

Comme l'étude de la fonction d'enclosure nous a laissé l'envisager, les jeux vidéo horrifiques et le *survival horror* mettent en place des parcours imposant un cheminement à travers des espaces nécessairement déconstruits et voués à l'achoppement (voire à la capture). Ces espaces et architectures disloquées sont l'expression d'intentions narratives et symboliques dont il nous faut explorer ici les enjeux. Ces espaces fragmentaires manifestent la programmatique ludique fondamentalement liée à l'entrave propre à ces jeux vidéo. Ils en constituent le terrain d'expérience, ouvert à l'exercice d'une circulation dont le ressort semble être l'émergence d'un plaisir généré par la résistance et la friction avec les obstacles — plaisir induit par la pratique vidéoludique elle-même.

3.1 | *HYBRIS* ET CHÂTIMENT : DE LA RUINE COMME LIEU D'EXPIATION

BioShock et *Dead Space* proposent la vision d'environnements rendus labyrinthiques, autant par leur architecture, leur structure topographique, que par leur capacité à sombrer dans l'obscurité et à s'abandonner au noir, à s'emplir d'une chair monstrueuse. Ainsi, comme l'écrit Eco, le labyrinthe est le monstre même : monstre aux membres architecturés surnuméraires, à l'anatomie déraisonnable. Sa topographie signale sa démesure, le délire qui l'anime. Le dédale est le ventre du monstre, lieu clos dont la structure circonvolutive semble être celle d'un appareil digestif, prompt à absorber. Il s'agit pour le joueur (via le personnage joueur) de sortir du labyrinthe comme l'on sort du ventre du monstre, en en affrontant le cœur, en en résolvant l'énigme, en en dissolvant la menace.

[393] Francesco Careri, *Walkscapes*, *op. cit.*, p. 27-28.
[394] Thierry Davila, *Marcher, créer*, *op. cit.*, p. 27.

Mais si le labyrinthe est un monstre, alors c'est un monstre terrassé, la panse déchirée[395], grouillante de son engeance nocive, à l'image de *The Broken Labyrinth*[396] de Claudio Parmiggiani, fracturé, éparpillé, en ruine. Au-delà de leur aspect dédaléen, ces espaces environnementaux sont avant tout des lieux condamnés, voués à l'oblitération. L'espace, conçu comme un dispositif structuré, ne peut être que livré à une fragmentation dont il ne pourra renaître que sous la forme de décombres — signes d'un espace dont l'ordonnance est révolu, par punition.

Comme cela est nettement perceptible dans *BioShock*, la représentation de Rapture incarne et cristallise l'intégrité morale de ses citoyens. La déchéance qui frappe la cité n'est autre que celle de ses habitants. Dès l'Antiquité, la ruine est lieu d'expiation et son image poétique associée au châtiment divin[397]. La thématique de la ville frappée de disgrâce en raison des écarts de ses habitants fait écho à la tradition littéraire, religieuse et mythologique : Sodome, Gomorrhe[398], Iram, ou encore Babel[399]. Pareil au roi Nemrod (« premier potentat sur la Terre[400] »), Andrew Ryan, fondateur de la cité vidéoludique de Rapture, se rebelle devant l'état du monde. Défiant les lois de la science et refusant toute éthique, il donne corps à son délire peccamineux qui prendra la forme d'une centaine de tours de Babel[401], dont l'audace (exacerbée par leur situation subaquatique) sera sévèrement punie.

Tout comme chez Bruegel[402], le récit biblique se fait allégorie morale et rejoint, dans sa signification, le mythe d'Icare : « [I]ci comme là, l'homme tente de s'arracher à sa condition et entreprend de rejoindre le ciel ; ici comme là, l'*hybris* ou l'orgueil sont punis par la chute ou la catastrophe, la mort ou la dispersion[403] ». L'arrogance de Ryan, péché originel de Rapture, est manifeste dans l'univers de *BioShock* et s'incarne pleinement dans la citée. « *No gods or kings. Only*

---

395 Les développeurs de *Dead Space* parlent du lieu de l'action du jeu, le vaisseau Ishimura, comme d'une carcasse d'animal retournée. La silhouette du vaisseau rappelle clairement une gigantesque cage thoracique éventrée et exposée aux vents. *Cf.* Martin Robinson, *The Art of Dead Space*, *op. cit.*, p. 30.

396 Claudio Parmiggiani, *The Broken Labyrinth*, 2009, verre brisé, installation réalisée au Collège des Bernardins, Paris.

397 *Cf.* Sabine Forero-Mendoza, *Le Temps des ruines. Le Goût des ruines et les formes de la conscience historique à la Renaissance.* Champ Vallon, 2002, p. 135.

398 Le mot hébreu « *gomorrhe* » signifie « submersion » et résonne avec notre sujet.

399 Alain Tapié, « Hybris et châtiment », in *Babel*, (dir.) Régis Cotentin, Alain Tapié, Éditions Invenit, 2012, p. 16, note 1 : « Babel est le nom hébreu de Babylone, la capitale de la Mésopotamie. L'origine du mot est biblique. Après plusieurs siècles d'usage, sa définition se stabilise en 1555 […]. Babel nomme la ville fondée par les descendants de Noé dans la Genèse. Il désigne un « lieu rempli de confusion » en relation avec le nom hébreu de Babylone ».

400 *Ibid.*, p. 15.

401 L'idée (et la forme héritée de Bruegel) de la tour de Babel s'inscrit au cœur même de *Metropolis* de F. Lang, proche de la Rapture de *BioShock*.

402 Peter Bruegel, *La Tour de Babel*, 1563, huile sur bois, 114 x 155 cm.

403 Sabine Forero-Mendoza, *Le Temps des ruines*, *op. cit.*, p. 124-125.

Man[404] » : dès ses premiers pas, le joueur est accueilli par cette maxime, tracée en lettres dorées sur une tenture rouge, suspendue à une statue en or à l'effigie du fondateur de la ville. Elle est signe d'un orgueil démesuré et symbole d'un projet dont l'écart (en tous sens : utopique[405] et monstrueux) signe l'effondrement[406].

> [L]'hybris, cette passion de la démesure, tourment des éléments qui préside au surgissement comme à l'enfouissement, mouvement microscopique des labeurs dont la cohérence mystérieuse concourt à la réussite d'une production globale même si, dans l'oubli des ciments élémentaires, apparaissent immédiatement les failles[407].

Par son effondrement, la ruine fait signe, elle nous rappelle à notre condition, engage à méditer sur nos actes et leur éventuelle démesure. La ruine est rappel métonymique de la catastrophe en tant que celle-ci est un événement subit, d'une violence à même de changer le cours des choses : « Un événement qui est à la fois une rupture et un changement de sens et qui, de ce fait, peut aussi bien être un commencement qu'une fin. Bref, un événement décisif qui perturbe l'ordre du monde dût-il en amener un autre[408] ». La ruine fait signe vers le résultat manifeste de la catastrophe, la dévastation[409]. Elle forme le substrat de l'imaginaire qui lui est afférant. Preuve que la corruption peut atteindre jusqu'au minéral agencé, la ruine est l'expression inquiète d'une architectonique abandonnée à son sort.

La ruine offre à son visiteur la possibilité d'adopter une posture acédiaque, proche de celle, effondrée, de *L'artiste désespéré devant la grandeur des ruines antiques*[410] croqué par Füssli. Ainsi, les ruines de Rapture sont semblables à celles de Babel : « [D]ramaturgie visuelle saisissante, riche d'une allégorie édifiante sur la vanité des hommes[411] ». Ces décombres ruisselants invitent à une

---

[404] « Pas de dieux ou de rois. Juste l'Homme ». Notre traduction.
[405] Comme le signale Fredric Jameson, la figure de l'utopiste est indissociable de l'idée de perversion guidée par la conscience obsédante d'une mission à accomplir. Fredric Jameson, *Archéologies du futur. Le désir nommé utopie*, Max Milo Éditions, 2007, p. 38.
[406] Jean Clair, *Hubris*, *La fabrique du monstre dans l'art moderne. Homoncules, Géants et Acéphales*, Gallimard, 2012, p. 172 : « L'*hubris*, la démesure, l'abandon à l'orgueil, aux débords sexuels, aux pulsions criminelles, à tout ce que l'âge classique en France appelait les "transports", était en Grèce une faute majeure, un crime, dont les créatures monstrueuses pouvaient offrir une illustration […]. Le "transport" dans la langue du XVII^e^ siècle est littéralement une métaphore qui se trompe d'objet, et par conséquent de mesure de comparaison. Cet écart est l'*hubris*. Elle était châtiée par la vengeance, *némésis*, qui apportait la destruction ».
[407] Alain Tapié, « Hybris et châtiment », art. cit., p. 11.
[408] Annie Le Brun, *Perspective dépravée. Entre catastrophe réelle et catastrophe imaginaire*, Éditions du Sandre, 2011, p. 25-26.
[409] *Ibid*., p. 45.
[410] Johann Heinrich Füssli, *L'Artiste désespéré devant la grandeur des ruines antiques*, vers 1778-1780, sanguine et sépia, 42 x 35,2 cm.
[411] Régis Cotentin, « Le Tragique de Babel », in *Babel*, *op. cit.*, p. 67.

méditation grave, en mémoire d'une histoire funeste, d'un effondrement du bâti manifestant physiquement et spatialement la déréliction des consciences, l'échec de toute une société :

> Les ruines de cités fabuleuses […] : les innombrables fortifications, murs, temples, aqueducs et autres ouvrages d'art, qui ne sont aujourd'hui rien d'autre que le repaire désolé d'animaux sauvages et le résidu de sciences qui, comme des fleurs sans fruit, n'ont fleuri au printemps du monde que pour se flétrir – monuments de la fatalité humaine qui impressionnent beaucoup ceux qui réfléchissent et ont une vision sombre de l'instabilité de la société[412].

Paradoxalement, la déstructuration excessive fait lien dans ces jeux vidéo, à quelque échelle qu'on l'observe, qu'il s'agisse des psychés, des corps ou des bâtiments. Au-delà du démantèlement des formes, le processus de désagrégation opéré à travers la ruine est aussi celui de la morale et de la vertu. Sur ce modèle, la ruine vidéoludique est le lieu d'un récit de la déraison[413] où le passage implacable du temps s'ajoute à l'évocation de la catastrophe. Les ruines monumentales préviennent quiconque les parcourt, dénoncent le poids de l'histoire comme la folie des hommes. Le monument « spatialise et sublime le temps[414] » au risque de son effondrement, de sa constitution comme espace labyrinthique et mortel.

Le plan du dédale n'en révèle que la géométrie, l'aire (de jeu) et laisse à celui qui le pratique la surprise de sa constitution, la découverte de sa conformation par la prospection. Ces propositions architecturales, et plus largement topographiques, se font organiques et inhospitalières. L'espace se fait corps délabré, organisme effondré, échoué et fertile. Il renvoie à rebours, en raison de sa déconstruction, à l'image offerte par *Landscape <--> Body <--> Dwelling*[415] de Charles Simonds : vision d'un corps désemparé et boueux sur lequel l'artiste-devenu-paysage édifie pierre par pierre des ruines miniatures[416] : monde dans le monde, ni mort ni vivant,

---

[412] Lignes du poète Thomas Forster relevées par le peintre John Constable, cité in Pierre Wat, *Naissance de l'art romantique*, *peinture et théorie de l'imitation en Allemagne et en Angleterre*, Flammarion, 1998, p. 74.

[413] Nombreux sont les jeux vidéo à avoir recours à des univers post-apocalyptiques et à explorer des contrées hostiles et dévastées. Que l'humain soit à la source du mal, comme dans la franchise *Fallout* (*Cf. Fallout 3*, Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2008) proposant la découverte d'un monde futuriste post-nucléaire jonché de gravats, ou que la malédiction soit divine et inique, à l'instar de l'univers médiéval damné de *Castlevania* (*Castlevania, Lords of Shadow*, Mercury Steam Entertainment/Konami, 2010), témoin de la lutte entre le malin et les forces divines, le ressort dramatique de nombreux jeux repose sur la tension entre l'hostilité de l'environnement et la volonté de surpasser l'adversité.

[414] *Cf.* Michel Makarius, *Ruines. Représentations dans l'art de la Renaissance à nos jours*, Flammarion, 2004-2011, p. 128.

[415] Charles Simonds, *Landscape <--> Body <--> Dwelling*, 1973, film 16mm, 11 min., filmé par Rudy Burckhardt, monté par Charles Simonds.

[416] Cette proposition d'architecture à échelle humaine, ou plus précisément d'architecture miniature sur un corps devenant gigantesque, évoque la proposition d'architecture-paysage faite par le jeu vidéo *Shadow of the Colossus* (SCE Japan Studio/Sony Computer Entertainment, 2005). Les corps démesurés de colosses sculpturaux s'y offrent comme des espaces architecturés organiques et mouvants à arpenter, et dont l'effondrement après leur mise à mort définira

interstitiel. Ces espaces sont des lieux d'expérience qu'il s'agit d'arpenter pour en découvrir la teneur, le caractère désordonné, fragmentaire et ruiné.

À l'instar des monstres qui y rôdent, c'est la représentation du désordre comme structure altérée qui est en jeu dans ces espaces vidéoludiques. Ainsi, les mondes vidéoludiques qui nous intéressent rééditent l'intention du *Songe de Poliphile*[417] de Francesco Colonna (texte de ruines par excellence jusque dans la construction fragmentaire de l'ouvrage[418]) en tissant récit et image dans un amalgame idéalement désordonné, enchevêtré en tous points. Héritant de la topique des récits médiévaux, le parcours qu'arpente Poliphile agence des lieux emblématiques. La mise en espace, par le chaos et la rupture, y fait fiction à part entière (répondant aux contraintes que s'impose Colonna). La structuration du récit est directement liée à la déstructuration de l'espace du récit[419] :

> La structure du Discours du Songe de Poliphile est d'abord celle d'un récit de voyage, "songe excursionniste" où le déplacement du narrateur s'apparente à une quête commencée sous les auspices de l'énigme et du labyrinthe. L'alternance du *locus amœnus* et du *locus terribilis* de la forêt obscure structure le cheminement[420].

Le Songe de Poliphile, ouvre (dès la Renaissance) la possibilité d'une compréhension élargie de la notion de désordre, ne restant plus simplement opposée à celle d'ordre. Chez Colonna, ces deux états ne sont plus strictement contraires : « Leur différence traduit l'irruption de l'histoire dans l'espace allégorique[421] ». C'est précisément la mise en évidence de l'usure du temps, des malheurs d'une histoire consumée, qui est opérée. Pour Colonna, l'histoire, ne pouvant évoquer que l'idée de dégradation, est le mal par excellence[422]. L'espace (architecturé) est le lieu d'une mutation par l'Histoire, comme par l'histoire — *storia*.

---

la topographie des vallées dans lesquelles le joueur les a débusqués. *Cf.* David Thomas, « Shadow of the Colossus, Player versus Terrain », in *Space Time Play*, *op. cit.*, p. 460-461.

417 Francesco Colonna, *Le Songe de Poliphile*, éd. de Gilles Polizzi, Imprimerie nationale Éditions, 1994. *Le Songe de Poliphile*, (*Hypnerotomachia Poliphili*) rédigé en 1447 et publié à Venise en 1499. Ce texte méconnu joue pourtant un rôle important dans la transformation de la fiction à la Renaissance.

418 *Cf.* Dominique Bertrand, « Aux Origines du voyage à Cythère : Le Songe de Poliphile », in *Mythe et récit poétique*, (dir.) Véronique Gély-Ghedira, Association des Publications de la Faculté de Lettres et Sciences Humaines de Clermont-Ferrand, 1998, p. 141 : « L'écriture du Songe de Poliphile révèle, tant sur le plan du texte que des images insérées et de leur entrelacs iconotextuel, une structure éminemment composite, alliée à un jeu de fausses pistes et à un brouillage permanent de références ».

419 Gilles Polizzi, « Le Songe de Poliphile ou l'invention du désordre », in *Ordre et désordre dans la civilisation de la Renaissance : actes du colloque, Nice, septembre 1993*, (dir.) Gabriel-André Pérouse, Publications de l'Université de Saint-Etienne, 1996, p. 180.

420 Dominique Bertrand, « Aux Origines du voyage à Cythère : Le Songe de Poliphile », in *Mythe et récit poétique*, (dir.) Véronique Gély-Ghedira, Association des Publications de la Faculté de Lettres et Sciences Humaines de Clermont-Ferrand, 1998, p. 137.

421 Gilles Polizzi, « Le Songe de Poliphile ou l'invention du désordre », art. cit., p. 180.

422 *Idem*.

Contrairement à Poliphile, les héros de nos jeux vidéo ne se lancent pas dans une quête initiatique amoureuse, divine et culturelle à travers les ruines d'une antiquité fantasmée et enthousiasmante. S'ils embarquent bien vers un au-delà, ce n'est certainement pas pour Cythère et ses ravissements, ultime étape de la quête initiée dans le *Songe*. Il n'est pas question pour nos héros de s'extraire des *topoï* de sylve obscure (*selva oscura*[423]) et angoissante, de rivière ténébreuse ou de val périlleux[424] dont arrive à s'échapper Poliphile. Il s'agit pour eux d'affronter épreuves, obstacles et dangers au fil d'un long et éprouvant récit avant d'espérer goûter au repos. Dans ces jeux vidéo, le recouvrement des souvenirs (intimes ou collectifs), le récit des origines, se fait par une initiation à la mort, à la ruine, à la violence des affects radicalisés[425].

Comme nous l'évoquions, les personnages principaux de *BioShock*, de *Dead Space* ou encore de *The Evil Within*, partagent le fait de ne pas être des aventuriers et d'échouer presque par hasard au milieu de mondes (clos) singulièrement dévastés, au sein desquels ils devront rassembler des souvenirs épars, quelques preuves leur permettant de dénouer l'intrigue qui les menace. La *storia* semble se faire sur les cendres de l'histoire, dans les décombres d'un temps révolu dont les restes nous racontent la lente (ou brutale) agonie. L'élan de la descente aux enfers (catabase, *κατάβασις*) est aussi celui de la *nekyia* (*νέκυια*[426]), cheminement rituel et symbolique ouvrant un dialogue avec les morts. Le récit onirique est ici pleinement cauchemar (*insomnium*) plus que songe (*somnium*).

The Evil Within (captures).

Le sort semble s'acharner sur ces personnages comme il s'est acharné sur ces lieux dont l'aspect modulaire laisse entrevoir les restes d'une structure bâtie par l'exercice passé d'une raison que le temps et l'histoire se sont chargé d'effacer, d'émietter, de littéralement abîmer : « Si la

[423] À l'image de celle où s'égare Dante aux premiers vers de la *Divine Comédie*.
[424] *Cf.* Gilles Polizzi, « *Le Songe de Poliphile* : Rénovation et métamorphose du genre littéraire », in *Le Songe à la Renaissance*, *op. cit.*, p. 91.
[425] *Cf.* Guillaume Baychelier, « Jeux vidéo horrifiques et artialisation des émotions extrêmes », in *Nouvelle Revue d'esthétique*, *2014/2, n° 14*, « L'Artialisation des émotions », (dir.) Carole Talon-Hugon, Presses Universitaires de France, 2015, p. 81-92.
[426] Anna Maria Babbi, « La Descente d'Énée aux Enfers dans le récit médiéval », in *Regards sur le locus horribilis*, *op. cit.* p. 17

structure du *locus terribilis* […] n'est plus intelligible, il faut croire qu'elle l'a été et que le temps l'a partiellement effacée. Ainsi le *locus amœnus* peut se changer en son contraire ; le vent de l'histoire souffle dans l'univers, en principe clos et immuable, des topoï[427] ».

De la forme des espaces découle leur teneur. De leur fragmentation découle la possibilité d'un récit et d'une mise en jeu. L'effondrement de ces espaces offre, par effet d'entraînement, une conformation dont l'anomalité (au sens d'irrégularité) engage à une pratique ludique de la contrainte. Par son récit comme sa structure, le *Songe* constitue le modèle d'une poétique de la ruine dont le principe topique résonne dans les univers vidéoludiques. C'est à présent le caractère spécifique de ces *topoï* qu'il nous faut saisir, comme les enjeux qu'ils manifestent (ludiques et affectifs).

3.2 | VUE SUBJECTIVE ÉBLOUIE : LA RUINE COMME *LOCUS TERRIBILIS*

Au-delà de l'expression d'une mélancolie souveraine, la vision architecturale proposée par *BioShock* relève clairement d'une posture catastrophiste trouvant à s'exprimer dans le dispositif spatial permettant de la manifester. En ce sens, elle touche au procédé employé par Giulio Romano pour donner corps à sa gigantomachie maniériste dans le Palazzo Te à Mantoue[428] (dont l'évocation éclaire le caractère enveloppant des espaces vidéoludiques).

L'espace de la *Salle des Géants* est celui d'une lutte : la mise en scène du monstrueux (puni pour son *hybris*[429]) et sa déchéance. Offrant une confusion certaine entre réalité architecturale et ruines simulées par l'artifice du trompe-l'œil[430] (le procédé pictural participant d'un dispositif d'images caractérisé par sa force d'illusion, en un sens finalement proche du jeu vidéo[431]), cette fresque monumentale cherche à dessiner en miroir, sur le visage de ses spectateurs, l'effroi et la stupeur des géants décimés par Jupiter. La *Salle des Géants* joue sur l'équivoque entre peinture et architecture[432] et inaugure ainsi une peinture-catastrophe dont la force d'évocation n'est plus bridée par un cadre fixe : espaces narratif, pictural et architectural se confondent dans

[427] Gilles Polizzi, « *Le Songe de Poliphile* : Rénovation et métamorphose du genre littéraire », art. cit., p. 92.
[428] Giulio Romano, *La Salle des Géants* (*La chute des Géants*), vers 1530-1535, fresque, Palazzo Te, Mantoue, Italie.
[429] Ovide, *Les Métamorphoses*, *op. cit.*, I, 151-162, p. 47-48.
[430] Pensons également à la puissance d'illusion de la voûte de la nef de l'église *Sant'Ignazio di Loyola a Campo Marzio* (Saint-Ignace-de-Loyola, Rome, Italie) peinte par Andréa Pozzo et figurant *L'Apothéose de Saint Ignace* (1685, Fresque, 170 x 360 cm).
[431] Dont le caractère illusionniste est surdéterminé par son principe ludique. *Cf. Infra*, p. 131.
[432] Michel Makarius, *Ruines*, *op. cit.*, p. 53.

l'effondrement, dans une dissolution des frontières dont le spectateur est le témoin impliqué, spatialement et émotionnellement.

Le volume circonscrit du dispositif contient à la fois représentation et spectateur. Le dispositif implique le spectateur en l'incluant dans un projet perspectif dont l'efficace est à même de faire envisager l'imminence d'une mort par écrasement sous des décombres dont on ne sait s'ils sont faits de pierre ou de pigments. La *Chute des Géants* est une chute dans le chaos, vers l'indéterminé. La chute est autant celle des géants que celle de la représentation, de l'assurance et de la sérénité du monde fictif qu'elle proposait. Par le trompe l'œil, le monde (que l'on peut entrapercevoir par la fenêtre ouverte spéculativement par Alberti[433]) a pris corps, et il semble dangereux de s'y aventurer.

Mais les scories de ce monde effondré sur lui-même forment l'humus fécond d'où émergent à nouveau les monstres. Les ruines sont lieux de génération, par l'imaginaire, dont le statut reste indécidable : « [L]es ruines donnent sûrement à penser la solidarité de la création et de la destruction, de la présence et de la disparition[434] ». La terre de ces ruines est à l'image de celle, anthracite, des *Fertile Crescent* (*Croissant fertile*) d'Anselm Kiefer[435] : allégories organiques, chantiers colossaux (jusque dans les formats des œuvres) dont on ne sait s'ils démarrent ou s'ils sont abandonnés.

Ces monuments de pierres défaites semblent en pleine désagrégation et, pourtant, ironiquement fertiles. Comme le note Michel Makarius : « Telle est donc la vérité de la ruine : susciter par génération spontanée l'imaginaire le plus trouble[436] ». Par l'opération d'une destitution accompagnée d'un violent éparpillement (ayant presque valeur d'ensemencement) apparaît la possibilité d'une résurgence, d'une prolifération :

> Dans la méditation sur le travail de l'art s'infiltre, avec cette image d'un surgissement à partir de racines profondes, le modèle de la reproduction biologique. Un scénario désormais familier se confirme : le chaos est un ventre fécond, le passage dans l'indéterminé prépare une renaissance[437].

---

433 Ernst H. Gombrich, *L'Art et l'illusion. Psychologie de la représentation picturale*, Gallimard, 1996, p. 131 : « [L]a représentation narrative devait s'offrir aux regards du spectateur comme s'il était le témoin oculaire de ces scènes de pure fiction. Alberti devait tirer la conclusion du retour à une telle exigence en comparant le cadre du tableau à une fenêtre, à travers laquelle le spectateur regarde ce monde qui est offert à ses yeux ».
434 Olivier Schefer, *Des Revenants, Corps, lieux, images*, Bayard Éditions, 2009, p. 147.
435 *Cf.* Anselm Kiefer, *Fertile Crescent*, 2009, technique mixte sur toile, 280 x 760 x 7 cm.
436 Michel Makarius, *Ruines*, *op. cit.*, p. 106.
437 À propos de la vision des ruines dans *Les Antiquités* de Du Bellay et du changement de paradigme renaissant face aux scories du temps, in Michel Jeanneret, *Perpetuum mobile*, *op. cit.*, p. 104.

La teneur des jeux que nous cherchons à analyser ici ressortit à ce sentiment d'angoisse mêlé d'étonnement à même de sensiblement influencer la perception des espaces expérimentés. La métamorphose des lieux (en ruines) est aussi celle des affects qui l'accompagnent. L'attraction curieuse et enjouée pour la ruine se mêle à une répulsion apeurée, dans le dynamisme d'une oscillation ressortissant à une extrême sollicitation de l'imagination : « En une visée ambiguë où la tension de l'imagination vers l'objet se complique d'un reflux ou d'un repli sur soi, de sorte que ce retrait s'inscrive déjà dans l'élan initial, comme le trait d'une flexion qui l'arrête, l'incurve, le retourne contre lui-même[438] ».

À mesure que la décrépitude s'accentue et enveloppe le bâti (ou l'espace géographique), elle laisse le doute s'installer et avec lui la possibilité du noir. De là, elle se constitue en dédale et tend à se faire piège : *locus horribilis*, strictement lieu d'horreur, néfaste et infernal, propice au frisson terrifié[439]. Les ruines sont ici pareilles à *La Chimère de M. Desprez*[440]*,* monstre autophage décharné, dévorant les restes d'un humain coincé dans les vestiges de son propre corps. Elles sont lieu et créature tout à la fois, antre infâme et carcasse carcérale. Elles sont des espaces devenus corps monstrueux et déstructurés (monstrueux parce que déstructurés). La ruine, signe de sagesse antique, n'est plus. Elle est à présent monde renversé (en tous sens), paysage dont le caractère dysphorique ouvre à l'expérience d'un saisissement violent.

En cela, les ruines traversées par les joueurs de *BioShock* ne sont en aucune manière comparables à celles jonchant les paysages de Claude Lorrain, peintre d'espaces sereins propices à la flânerie pastorale, peintre « d'arrière-pays idylliques[441] ». Les décombres de Rapture sont bien plus proches de ce que Turner fera des ruines du Lorrain en revisitant son œuvre et en investissant le terrain des affects douloureux. Par un changement de perspective et de mise en scène, l'artiste anglais se rapproche de la vision ténébreuse des ruines que nous cherchons à qualifier.

Avec son *Regulus* de 1828[442], William Turner emprunte au Lorrain et à ses représentations de ports antiques[443] et délivre une toile qui a tout de la peinture d'histoire classique de par son

[438] Jacob Rogozinski, « Le Don du monde », in *Du Sublime*, *op. cit.*, p. 239.
[439] *Cf.* Yvon Le Scanff, *Le Paysage Romantique et l'expérience du sublime*, Éditions Champ Vallon, 2007, p. 6.
[440] Louis-jean Desprez, *La Chimère*, 1771, gravure.
[441] À propos de Claude Gellée, dit Le Lorrain. *Cf.* Michel Makarius, *Ruines*, *op. cit.*, p. 82.
[442] Joseph Mallord William Turner, *Regulus*, 1828 retouché en 1837, huile sur toile, 89,5 x 123,8 cm.
[443] *Cf. Port de mer au soleil couchant*, de Claude Gellée dit Le Lorrain (1639, huile sur toile, 103 x 135 cm). Nous remarquerons que la toile de William Turner forme une étonnante symétrie avec celle du maître classique, reprenant à peu de chose près sa composition, se différenciant simplement par un effet de miroir. La ressemblance est

sujet à « valeur d'exemplarité morale [444]». Pourtant, derrière son apparent conformisme, cette œuvre annonce l'intuition romantique d'une place renouvelée du spectateur face à l'œuvre — à l'instar des dispositifs d'images de Friedrich. Comme le note Jacques Aumont :

> Telle est la première donnée de tout dispositif d'images : il s'agit de régler la distance psychique entre un sujet spectateur et une image organisée par le jeu des valeurs plastiques, en tenant compte de ce fait fondamental que l'un et l'autre ne sont pas situés dans le même espace, et qu'il y a, pour reprendre l'expression de Michotte (1948) à propos du cinéma, une ségrégation des espaces plastiques et spectatoriel[445].

C'est précisément dans sa capacité à se constituer en tant que dispositif d'images affectant au spectateur une place toute singulière que *Regulus* touche à nos interrogations et éclaire la spécificité de la relation du joueur à l'image vidéoludique (et plus particulièrement horrifique, de par la violence du propos comme de la visée de l'œuvre).

William Turner, *Regulus*, 1828 / *Regulus* (détail).

L'histoire que Turner évoque à travers cette peinture est celle de Marcus Atilius Regulus, général romain dont le supplice infligé par les carthaginois en 256 av. J.-C. nous est raconté avec déférence par Tite-Live, Horace ou encore Cicéron[446]. Au-delà de la représentation d'un paysage portuaire, le propos du peintre s'articule autour du supplice de ce héros de l'antiquité. L'œuvre se révèle être d'une ambiguïté profonde quant aux choix iconographiques qu'elle suggère. Un rapide regard sur cette toile nous permet d'apercevoir un premier plan largement occupé par de nombreux personnages à quai ou sur de petites embarcations à flot. Essentiellement concentrés

également frappante avec le *Port de mer avec la Villa Médicis* de 1637 du Lorrain (huile sur toile, 103 x 133 cm) ce qui ne manquera pas de créer la controverse du vivant de l'artiste. *Cf.* Ian Warrell, « Turner Paints Himself into History », in *Turner and the Masters*, (dir.) David Solkin, Tate Publishing, 2009, p. 211.

444 Pierre Wat, *Turner. Menteur magnifique,* Hazan, 2010, p. 58.

445 Jacques Aumont, *L'Image*, Armand Colin, 2011, p. 125-126.

446 Dans le 18ème livre de son *Histoire Romaine* (*Ab Urbe condita*) aujourd'hui manquant. Horace, *Ode III.5*. Dans le 2ème livre du *De finibus* (XX, 65) où Cicéron évoque la grandeur d'âme du consul Regulus.

sur la droite du tableau, se trouvent des bâtiments massifs, et dans le prolongement de ceux-ci, le soleil baigne toute la scène de sa lumière puissante. Le paysage croule sous la présence de nombreux personnages peints et, pourtant, nulle trace de Regulus, sujet héroïque de l'œuvre.

C'est précisément sur ce point que cette œuvre se révèle être une des productions les plus singulières de l'artiste. Ce que nous y voyons n'est autre que ce que Regulus lui-même voit : « Artiste, spectateur et personnage se confondent en un seul point de vue[447] ». Plus intéressant encore, c'est à travers le supplice du personnage invoqué que nous percevons le monde. Le choix de ce personnage n'est pas fortuit : « [E]xemplaire de vertu et de patriotisme, [Regulus est] mort à la suite des tortures que lui ont infligées les Carthaginois : ces derniers lui ont coupé les paupières avant de l'exposer au soleil jusqu'à ce qu'il en devienne aveugle[448] ».

Tout comme Regulus (avec lui), le spectateur est dans le port de Carthage et fixe le soleil jusqu'à s'en brûler les yeux. C'est cette expérience ultime de souffrance que Turner veut nous faire partager dans sa profondeur métaphorique, par-delà sa réalité optique.

Cette toile aligne sur un même plan le point de vue présentant l'univers fictionnel au spectateur et le point de vue du sujet fictionnel regardant. Le spectateur entre dans un rapport dynamique à l'œuvre en n'étant plus le simple témoin d'un drame mais en y prenant part directement. Il n'est en définitive plus question de point de vue mais bien de champ de vision. Encore une fois, la fenêtre ouverte par l'œuvre n'est pas la fenêtre albertienne mais un espace se substituant simultanément à la vision de l'artiste et du spectateur. Elle ne propose pas un espace fictionnel cohérent à observer mais délimite le champ de vision du spectateur, son champ d'expérience.

C'est à une rencontre douloureuse qu'invite la toile. L'expérience de l'œuvre est celle de la souffrance, d'une douleur qui se manifeste à travers un paysage architecturé devenu *locus terribilis* pour qui le regarde — y regarde. Nimbé de blanc, le paysage est en voie de dissolution dans une lumière aveuglante précédant le règne de l'obscurité, de la cécité brutale. Malgré son éclatante clarté, *Regulus* est l'image même du basculement dans les ténèbres, pour le héros comme pour le spectateur dont les regards sont confondus et captifs. L'œuvre offre une cassure nette, un basculement dans l'affect du paysage, dans le dépassement tragique et l'abandon. Le récit entre dans le champ de la désolation.

---

[447] Pierre Wat, *Naissance de l'art romantique*, *op. cit.*, p. 54.
[448] *Idem*, p. 54.

C'est une superposition semblable qu'opère le système de jeu de *BioShock*, par « ocularisation interne[449] » (vue à la première personne), à l'instar de nombre de jeux faisant adhérer à la vue du joueur (par le biais de l'écran) celle du personnage joué. À la notion de vision s'oppose celle de perception. La toile comme l'écran deviennent des supports, non plus de représentation, mais de perception. La distance entre le spectateur et le monde symbolique représenté est abolie (à tout le moins, en instance d'abolition). Le seuil de l'image est le seuil de la fiction, comme de la vision — en un sens élargi. En des termes plus littéraires, nous pourrions parler de « focalisation interne » dans l'acception qu'en propose Gérard Genette.

Dans son application la plus stricte, cette notion implique l'absence totale de description du personnage focal et l'idée que « ses pensées ou ses perceptions ne soient jamais analysées objectivement[450] », amalgamant ainsi point de vue du personnage et vue subjective du spectateur. En effet, cette « vision avec[451] » ne nous révèle pas l'intériorité du personnage dont l'analyse nécessiterait un recul et une extraction de ce point de vue unique. Elle procède bien plus d'une adhérence avec l'image que le personnage se fait des autres, notre absorption se faisant en transparence dans cette image. Ce procédé offre une perception de l'immédiateté des choses et non un point de vue réflexif distancié[452].

Comme en témoigne Mathieu Triclot : « [L]es jeux vidéo mettent constamment à profit les avantages spécifiques de la vue à la première personne, à commencer par le sentiment de peur qui l'accompagne aisément, et qui fait partie des rares émotions que le jeu parvient à transmettre sans forcer […]. 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[453] dans le jeu, qui converge vers un certain type de contenus : soit du côté du genre horreur, où quelque chose peut toujours surgir, d'un angle que la vision périphérique n'avait pu explorer, soit du côté de l'agression et de la chasse qui requiert la même restriction et focalisation de la zone de vision[454] ». En cela, l'image vidéoludique

[449] *Cf.* Sébastien Genvo, *Le Jeu à son ère numérique*, *op. cit.*, p. 140, note 99 : « Dans le cas d'une ocularisation interne, le point de vue qui représente l'univers fictionnel au joueur correspond à celui du sujet fictionnel regardant ».
[450] *Cf.* Gérard Genette, *Figure III*, Éditions Seuil, 1972, p. 209.
[451] En référence à la terminologie de Jean Pouillon, in Gérard Genette, *Ibid.*, p. 209.
[452] *Ibid.*, p. 209-210.
[453] Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Éditions de la découverte, 2011, p. 83 : « Si la vue fps [*first person shooter*] imite en un sens la vision naturelle en adoptant un champ de vision plus restreint que celui que nous donnerait un plan large, elle oublie en même temps que la vision naturelle n'est jamais fixe […]. La vision est stable mais l'œil constamment en mouvement ».
[454] *Idem.*

offre les conditions nécessaires à une absorption[455] dont l'intensité participe tant à la survenue d'affects qu'à leur force radicalisée.

Ce que *Regulus* offre, c'est le modèle d'une œuvre dont la compréhension ne peut se faire que par la détection des enjeux de visibilité qui lui sont propres. C'est le modèle d'une œuvre dont la surface se transforme par adhérence du regard à un terrain d'expérience subjective touchant au terrible, devenant *locus horribilis* paradoxal au même titre que sa représentation. Enfin, ce que cette œuvre de Turner nous montre, c'est sa capacité à se faire immédiatement « touchante » (au sens de Schiller[456]), à saisir par le drame d'une expérience dont la force est manifestée par le dispositif d'images même — au-delà de sa simple dimension iconographique et narrative.

3.3 | De la ruine comme champ d'expériences

Malgré l'étendue du désastre, ne perdons pas de vue l'ambition première de ces propositions narratives et spatiales vidéoludiques : proposer au joueur une expérience ludique, se faisant par l'horreur, à travers la tension de la catastrophe et de la ruine. Ces dispositifs, même s'ils en héritent la redoutable efficacité, ne cherchent pas à rééditer le supplice de Regulus. Ils tendent plus certainement à faire éprouver à qui y porte les yeux, le délice plastique offert par Turner, sur le plan de la facture, de l'intelligence du dispositif et de la profondeur sémantique. Malgré/grâce-à l'horreur, tout y est fait pour saisir, pour ravir, porter dans un mouvement sublime : « La ruine est ainsi la figure même de la déchéance ontologique et le signe d'une grandeur spirituelle. Le mal est converti en malheur et l'écrasement en élévation[457] ».

Le paysage offre la piège de la délectation sans le risque de la pétrification : « [Une] véritable révolution dans la sensibilité se produit au moment où le lieu de l'horreur cesse d'être un paysage pathologique, marginal ou inhumain, réservé au saint, au brigand ou au malade pour devenir le lieu et l'occasion d'un agrément paradoxal, celui de la *belle horreur*[458] ». Sur ce modèle, la

---

[455] *Idem*.

[456] Friedrich von Schiller, « De la Cause du plaisir que nous prenons aux objets pathétiques », art. cit., p. 108 : « Le touchant, dans son sens propre, désigne cette sensation mixte où entrent à la fois la souffrance et le plaisir que l'on trouve à la souffrance même ».

[457] Yvon Le Scanff, « Fonction narrative et signification esthétique du château en ruine dans *Rêve d'enfer* de Flaubert », in *Châteaux romantiques, Eidôlon n° 71*, (dir.) Pascale Auraix-Jonchière, Gérard Peylet, Presses Universitaires de Bordeaux, 2005, p. 74.

[458] Yvon Le Scanff, *Le Paysage Romantique et l'expérience du sublime*, *op. cit.*, p. 15.

ruine vidéoludique se montre selon une double modalité : à la fois « belle horreur » et « paysage pathologique » à la structure fracturée et réassemblée par d'odieuses opérations.

Ces espaces en deviennent malades de complexité, de surabondance architecturale. Ils sont par trop généreux en formes effritées et grêlées de détails. Malgré tout, l'espace est celui de l'agrément, du jeu avec et dans ces décombres, à l'image des « fabriques[459] » d'Hubert Robert mimant la « déréliction dans l'espace édénique du jardin[460] ». Ainsi, ce sombre plaisir trouve à s'exprimer dans les formes tortueuses et menaçantes des ruines dédaléennes et de leurs scories. En-deçà de leur charge émotionnelle, poétique ou philosophique, les représentations de paysages-ruines fournissent un excellent terrain de jeu architectural — spatial.

En filigrane, émerge à nouveau le sensualisme d'Edmund Burke, la volonté du philosophe à réévaluer le sentiment du *paradoxon* longinien[461] pour tisser une émotion contradictoire, une passion douloureuse : « [A]ffect complexe ou positivité et négativité s'affrontent[462] ». La ruine, paysage du « sublime sombre[463] » par excellence, engage par principe la friction de forces antagonistes. Elle autorise l'expérience du *delight* et en manifeste le caractère paradoxal : « La ruine est la manifestation d'un héroïsme du mal et du malheur dont Schiller a fourni l'axiome éthique et esthétique : "On peut se montrer grand dans le bonheur ; on ne peut se montrer sublime que dans le malheur[464]" [465] ». Les ruines, signes d'une catastrophe passée, s'offrent comme stigmates d'une négativité ne pouvant être perçue que dans la souffrance et l'insécurité redoutable.

---

[459]Précisions avec Catherine Chomarat-Ruiz : « Les "parcs à fabriques" qui se développent en France de 1760 à 1820, sont peuplés de ponts de style palladien, de tombeaux, d'urnes, de colonnes, de tentes tartares, d'obélisques et autres pyramides. Ils permettent de voyager à travers l'Europe et jusqu'aux plus lointaines contrées. Ils dispensent une sorte d'initiation au monde ». Catherine Chomarat-Ruiz, « Initier au mensonge d'une mort héroïque, à l'impossibilité du deuil... », art. cit., p. 156.

[460] *Cf.* Michel Makarius, *Ruines*, *op. cit.*, p. 140-141.

[461] Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *op. cit.*, p. 337 : « [B]ien avant que les écrivains anglais de la fin du XVII[e] siècle et du début du XVIII[e] ne promeuvent une certaine forme de grandeur physique, peut-être déjà métaphorisée (la *greatness* ou la grandeur) en valeur esthétique, Longin avait, dès le Ier siècle après J.-C., fixé l'emblématique du sublime dans le monde physique ».

[462] Carole Talon-Hugon, « Du Sublime à l'abject », in *Esthétique de la nature*, (dir.) Dominique Chateau, Herman Parret, Pere Salabert, Publications de la Sorbonne, 2007, p. 245.

[463] *Cf.* Yvon Le Scanff, *Le Paysage Romantique et l'expérience du sublime*, *op. cit.*, p. 27-30.

[464] Friedrich von Schiller, « Fragments sur le Sublime », art. cit., p. 53 : « On peut se montrer grand dans le bonheur ; on ne peut se montrer sublime que dans le malheur. Ainsi donc nous nommerons pratiquement sublime tout objet qui nous fait remarquer […] notre impuissance en tant qu'êtres de nature, mais en même temps révèle en nous une faculté de résistance d'une toute autre espèce, qui, j'en conviens, n'éloigne pas le danger de notre existence physique, mais (ce qui est infiniment plus) détache notre existence physique elle-même de notre personnalité […]. Le sublime ne se fonde pas du tout sur le fait de vaincre ou d'écarter un danger qui nous menace, mais sur la suppression de la condition essentielle sans laquelle il ne peut y avoir de danger pour nous ; car le sublime nous apprend à considérer la partie sensible de notre être comme un objet naturel extérieur, qui ne concerne nullement notre vraie personne, notre *moi* moral ».

[465] Yvon Le Scanff, « Fonction narrative et signification esthétique du château en ruine dans *Rêve d'enfer* de Flaubert », art. cit., p. 75.

Sur ce modèle, les champs de ruines vidéoludiques abritant monstres et pièges se font aisément champs d'une expérience à la fois douloureuse et délicieuse de « conservation de soi », surdéterminée par l'enracinement de cette émotion dans la pratique ludique. Ces représentations allient bien souvent (sur le plan structurel) « magnitude », c'est-à-dire grandeur d'artifice[466], et « difficulté[467] » (caractères ressortissant tout deux aux conditions nécessaires pour atteindre au sublime dans les édifices pour Burke) à une impression d'effondrement vertigineux ouvrant à « une poétique de l'horreur qui subsume les idées de puissance et d'infini sous la catégorie plus vaste et plus indéfinie de l'obscurité[468] ».

En écho aux architectures effondrées qui nous intéressent ici, comment ne pas penser aux *Carceri d'invenzionze* (« Prisons imaginaires »[469]), lieux d'entrave rêvés par Piranèse, artiste dominant l'art de représenter les ruines en les transfigurant et en les « élevant dans les régions du sublime [470] » (dont l'œuvre gravée impressionnera Hugo, Gautier ou encore Nodier). L'architecture de Piranèse est une architecture ambitieuse et capricieuse, à la fois éternelle et effondrée :

> Piranèse y fait preuve d'un extrême savoir et d'un goût absolu, mais nous sommes obligés de surmonter un malaise, comme acculés devant l'image de notre propre enfermement. Réduits à peu de chose, l'étrange est que nous puissions tirer jouissance de cette annihilation : l'expérience fait alors songer à un exercice d'importance vitale pour le sujet, à travers lequel le sérieux de l'expérience esthétique rejoint celui du jeu[471].

Par sa structuration mais aussi par l'intention présidant à sa constitution, l'image est ici clairement pensée comme champ d'expérience — ressortissant à un jeu dont le ressort est le plaisir du frisson horrifié : « Les espaces emboîtés et sans fin de ces compositions veulent moins être le produit du songe […] que le revers de la vision archéologique, le complément de la *magnificenza* de Rome, l'explication des ruines ayant suscité finalement, selon le mot de Focillon

---

466 *Cf.* Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, *op. cit.*, II, 10, p. 148.
467 *Ibid.,* II, 12, p. 153 : « Tout ouvrage qui semble avoir exigé une force et un travail immense nous en impose. Stonehenge n'a rien d'admirable ni par sa disposition, ni par ses ornements ; mais ces masses de pierre énormes et grossières […] avertissent l'esprit des efforts prodigieux que l'ouvrage a coûtés : la rudesse même du travail augmente cette cause de grandeur ».
468 Yvon Le Scanff, *Le Paysage Romantique et l'expérience du sublime*, *op. cit.*, p. 47.
469 *Cf.* Giovanni Battista Piranesi, *Prisons : Planche VII* (*Le Pont-levis*), Eau-forte, édition de 1761.
470 Michel Makarius, *Ruines*, *op. cit.*, p. 109.
471 Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *op. cit.*, p. 337.

repris par Maurizio Calvesi, l'"idée d'une architecture colossale, ténébreuse et infâme". À Rome, tout était bien fait, judicieux, admirable, y compris les *cloacae*[472] ».

Ces visions obscures[473], affranchies des proportions classiques, s'offrent comme d'étonnantes expérimentations graphiques. Dans une débauche de signes, de lignes droites et de courbes enchevêtrées, Piranèse se plaît à compiler un maximum d'éléments architecturaux (« répondant par-là à l'analyse de Burke sur l'effet de l'infini et des choses multipliées sans fin[474] ») dans une scénographie dramatique, mais sans conteste ludique par sa nature excessive, graphiquement et visuellement jouissive.

L'artiste joue avec les contrastes violents caractéristiques de la gravure pour découper l'espace en surfaces noires et blanches, délimitant les plans et créant une profondeur inquiétante : « Ses murailles ne sont pas seulement une surface, mais un volume. Il faut profiter de ces pans éventrés et de ces écroulements pour pénétrer les secrets de leur structure ; au besoin, il faut pratiquer les sondages et les fouilles[475] ». Le souci du détail a présidé à l'édification de cette architecture représentée. Une profusion de lignes fractionne l'espace en tous sens, délimitant l'image en parcelles infimes, en une constellation de surfaces tissées.

Composée de plusieurs plans de lecture, la structure de ces images guide l'œil au cœur de ce réseau pour le perdre en chemin. À l'échelle de la représentation, ce sentiment de perte est exacerbé par la transparence des plans. Chaque plan est ajouré, pareil à un travail de dentelle, laissant voir un espace supplémentaire dans son lointain. Ombres et lumières se répondent au rythme des surfaces et des valeurs de gris. La volumétrie des espaces suggérés, gigogne et démultipliée, est perturbante pour le regard. Un volume en appelle un autre, lui-même partiellement ouvert sur celui qui le jouxte, dans une imbrication complexe.

Avec Piranèse, le labyrinthe de Dédale s'élève, prend de l'altitude et se ramifie, enfle monstrueusement au point de devenir un organisme gigantesque. Le bâti devenu rhizomatique[476], constitué en galeries et couloirs s'enracinant dans le lointain de l'image, offre la liberté d'imaginer

---

472 André Chastel, *Fables, formes, figures, Flammarion*, 1978, t. 2, p. 244.
473 Aux œuvres graphiques de Piranèse nous pourrions confronter les œuvres du duo du peintre Monsu Desiderio (François de Nomé et Didier Barra) dont les *capricci* ne cherchent pas à saluer la grandeur des ruines antiques comme le fait Piranèse. *Cf.* Michel Makarius, *Ruines*, *op. cit.*, 2011, p. 112-116.
474 *Cf.* Elizabeth Durot-Boucé, *Le Lierre et la chauve-souris*, *op. cit.*, p. 190.
475 Henri Focillon, *G. B. Piranesi*, Infolio Éditions, 2001, p. 90.
476 Au sens qu'Eco donne à ce terme en s'appuyant sur Deleuze et Guattari. *Cf.* Umberto Eco, *De l'Arbre au Labyrinthe*, *op. cit.*, p. 87.

comment s'y aventurer, pénétrer ces béances obscures pour en goûter la spatialisation onirique. L'espace tissé dans le plaisir de son édification même s'ouvre au plaisir du parcours (par l'œil, prospectif, comme par le corps, spéculatif) et au délice (*delight*) de la perte.

Cette même volonté de perte et d'exploration ludique anime quantité de jeux vidéo, à l'instar de la série *Tomb Raider*[477] (parangon du jeu d'aventure dont l'univers repose entièrement sur la présence de ruines complexes) ou encore de la série *Uncharted*[478] reprenant les mêmes bases ludiques et les faisant évoluer. À travers ces jeux se déroulant dans des univers en 3D polygonale, les rêveries de Piranèse prennent forme, s'érigent et se creusent, se laissent manipuler. Les enchevêtrements de bois, de pierre, de métal, imaginés le temps d'un songe par l'architecte italien, prennent corps et deviennent pénétrables, au risque de s'y égarer.

Comme nous l'avons évoqué avec le labyrinthe, les environnements vidéoludiques qui nous intéressent sont propices à la déambulation angoissée et conjecturale, au cheminement à tâtons. Les espaces dédaléens se constituent en champs d'expériences ludiques : aires de jeu malgré/grâce à la peur. L'exploration, autrement dit la circulation dans ces espaces, jouit d'un double statut. Elle constitue un des outils primordiaux dans la construction du récit, dans l'actualisation du jeu, mais est également pur objet de plaisir (prospectif) : acte ludique par excellence.

Le regard et le corps virtuel du personnage joueur se promènent avec délectation dans ces espaces, animés par le plaisir perpétuellement renouvelé de la découverte, de la compréhension. La pulsion de savoir[479] qui anime le joueur participe pleinement du désir de progression du joueur[480] à la fois dans la diégèse et dans la géographie du jeu. Grant Tavinor parle du joueur comme « agent épistémologique » et comportemental plongé au centre de l'univers du jeu[481]. Pour sa part, Carroll note que la curiosité est une source essentielle de satisfaction dans les récits

---

477 *Tomb Raider*, Core Design/Eidos Interactive, 1996.

478 *Cf. Uncharted 2, Among Thieves*, Naughty Dog/Sony Computer Entertainment, 2009.

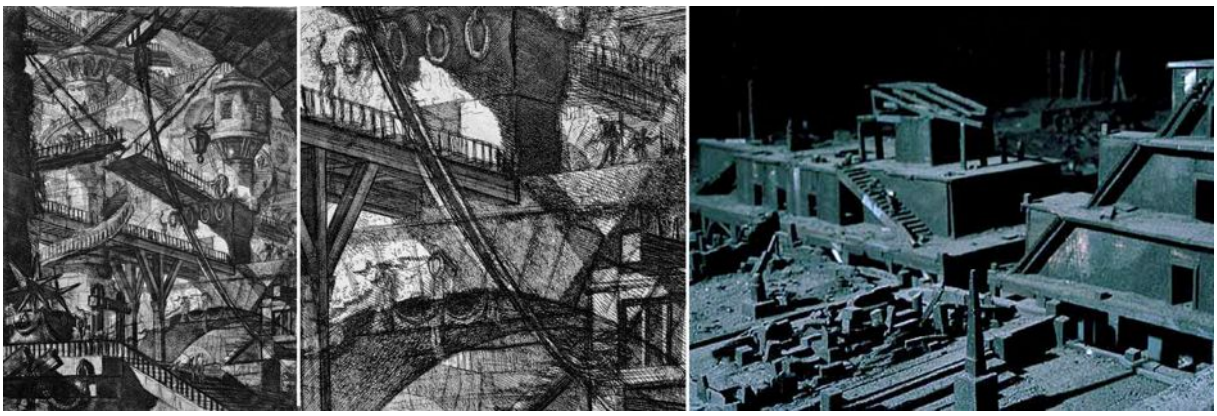
479 Nous faisons référence aux *Trois essais sur la théorie sexuelle* de Freud : « [L]a pulsion de savoir, ne peut être comptée au nombre des composantes pulsionnelles élémentaires ni subordonnée exclusivement à la sexualité. Son action correspond d'une part à un aspect sublimé de l'emprise, et, d'autre part, elle travaille avec l'énergie du plaisir scopique ». (Sigmund Freud, *Trois essais sur la théorie sexuelle*, Gallimard, p. 123) Elle représente un viatique efficient vers une orientation autonome dans le monde. Ce terme nous paraît en parfaite adéquation avec les motivations prospectives des joueurs dans ce type de jeux vidéo.

480 Outre les mécaniques ludiques secondaires offertes par ces jeux et poussant le joueur à explorer le moindre recoin de la carte (*map*) dans laquelle il est lâché (qu'il s'agisse de collecter des items facultatifs ou à l'inverse des denrées ou munitions précieuses), la démarche initiale de ces jeux est de confronter le joueur à un espace hostile dont il ne pourra échapper sans dépasser sa peur de l'inconnu.

481 Grant Travinor, *The Art of Videogames*, Wiley-Black, 2009, p. 133 : « Because videogames are interactive fictions, placing players as an epistemic and behavioral agent within a game world, the feelings that those players have can subsequently become an influential part of that fictional world, guiding their actions therein ».

horrifiques[482]. Véritablement motrice, la curiosité fait preuve, pour paraphraser Burke, d'un appétit très vif et « présente toujours l'apparence de l'étourdissement, de l'agitation et de l'anxiété[483] ». En ce sens, la curiosité anime pleinement l'activité ludique horrifique, appuyant le mouvement (de survie) entamé dans la crainte, le contrebalançant par son caractère positif et immédiatement plaisant. « *Pathein mathien* : souffrir et savoir, bien souvent ne font qu'un[484] ».

Cette architecture du pire, imaginée pour le plaisir de l'effraction et de la révélation, s'apparente en un sens à l'archéologie-fiction des Poirier, à leurs maquettes de sites antiques « reconfigurées par la mémoire sensible des lieux[485] ». Les ruines calcinées de *Ausee*[486], fantasmées par Anne et Patrick Poirier à une échelle miniature, suggèrent bien évidemment la tension d'une destruction violente. Pourtant, le dispositif fait d'empilements de charbon et de fusain minutieusement sculptés, offre la possibilité de ressentir un plaisir presque enfantin dans la découverte de ce simulacre archéologique — au sens du grec *arkeô* (*ἀρκέω*) : contenir, enfermer, retenir[487], c'est-à-dire de ce qui est caché et qui est à dévoiler.



Piranèse, *Sans titre* (*Le Pont-levis*), 1761 / *Sans titre* (détail) / Anne et Patrick Poirier, *Ausee*, 1976 (détail).

Ce diorama dramatique fait se dresser une architecture ouvrant sur un espace mental qui semble illimité[488], propice à toutes les divagations, faisant converger fantasmes collectifs et fantasmes personnels des artistes[489]. L'installation revêt une apparence proprement magique, singulièrement onirique. L'espace de la ruine condamné, ainsi réduit à l'échelle d'une maquette,

---

482 *Cf.* Noël Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, *op. cit.*, p. 184.
483 Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, *op. cit.*, I, 1, p. 87.
484 Baldine Saint Girons, *Les Monstres du sublime. Victor Hugo, le génie et la montage*, Éditions Paris-Méditerranée, 2005, p. 36.
485 *Cf.* Olivier Schefer, *Des Revenants*, *op. cit.*, p. 140.
486 Anne et Patrick Poirier, *Domus aurea*, 1975-1978. Précisément, *Les Constructions noires, Ausee* (1976, 10 x 5 m, charbon de bois, fusain, bois, eau) : Évocation fantasmée des ruines souterraines de la *Maison dorée* de Néron découverte vers 1480-1490.
487 *Cf.* Louis Marin, *Détruire la peinture*, *op. cit.*, p. 201.
488 Michel Makarius, *Ruines*, *op. cit.*, p. 265.
489 *Cf.* Anne et Patrick Poirier, *Domus aurea. Fascination des ruines*, Presses de la Connaissance, 1977, p. 57.

semble possible à cerner dans sa globalité, rationnellement. Pourtant, en raison de la minutie de la construction, sa fantaisie minuscule, le voilà apte à la navigation ludique, par l'imagination[490].

Mais la flânerie fascinée ou amusée, toute plaisante soit elle, conduit nécessairement à la rencontre. Et dans les espaces vidéoludiques à la texture obscure, c'est avec une ombre bien plus sombre encore qu'il s'agit de composer, une ombre tissée en ces lieux, d'un fil dégradé et noueux, irrémédiablement souillé : celle du monstrueux. Dès lors, ce qui rend ces lieux si *delightful*, c'est avant tout leur nature gargantuesque : à la fois gigantesque, obscure et dévorante.

Ces environnements sont pareils à des ventres grouillants et fertiles, prompts à délivrer toutes sortes d'abominations. Ainsi ces véritables tanières sont des lieux de traque, où le joueur endossant par alternance les rôles de chasseur et de gibier, se retrouve en butte à de nombreux obstacles propres à la législation même du jeu mais aussi à la conformation des lieux dont la nature est fondamentalement désemparée.

3.4 | De l'architecture désemparée comme organe-obstacle

La ruine ressortit au régime de la scorie : par définition, elle est un fragment[491]. Sa matière même est syncopée[492], faite de fragments usés, de volumes presque pulvérulents travaillés par le malheur, partiellement ou totalement rompus. Les éléments architecturaux sont rendus caducs, privés de leur fonction comme de leur grandeur initiale, devenant par là même hybrides[493]. À la perte de fonctionnalité du bâti, répond un gain symbolique et émotionnel.

L'architecture ruinée gagne dans son effondrement un pouvoir évocateur relevant du jeu et du caprice, singulièrement *grottesche* — grotesque induisant un dynamisme formel manifestant « la vitalité folle de la nature et ses dessous démoniaques, une absurdité irrémédiable qui fait échec à l'intelligence et qui peut être, selon les cas, source d'effroi et d'amusement[494] ».

---

[490] Jean Starobinski, *L'Invention de la liberté*, Skira, 1994, p. 180 : « La poésie de la ruine est poésie de ce qui a partiellement survécu à la destruction, tout en demeurant immergé dans l'absence : il faut que personne n'ai gardé l'image d'un bâtiment intact ».
[491] Michel Makarius, *Ruines*, *op. cit.*, p. 167.
[492] À propos du fragment comme forme syncopée, *cf.* André Chastel, *Fables, formes, figures*, *op. cit.*, t. 2, p. 40.
[493] *Idem.* : « Il ne s'agit là non de la forme impuissante mais de la forme accidentée : elle a été intégralement réalisée, puis altérée, brisée, en partie détruite par accident extérieur qui peut être dû à la nature ou la durée c'est-à-dire à l'histoire ».
[494] *Ibid.*, p. 43.

En raison de son effondrement extravaguant, la ruine vidéoludique agrège plusieurs des sens attribués au fragmentaire par Chastel[495]. À travers les cadres narratifs proposés, la ruine est pour le moins usée par l'histoire, au point de former un amalgame émietté, confus et hybride (au sens, donc, d'un certain grotesque ludique), se manifestant plastiquement dans un amoncellement de volumes improbables, déclinés sous toutes formes et dans toutes proportions :

> L'hybride, même ramené à un ordre décoratif […], suppose une perception du chaos qui résiste aux définitions raisonnables, qui échappe à la norme et à l'objectivité, et peut aller de l'horrible au merveilleux : c'est une négation du "fini" et du "vrai" par erreur et par excès. Le fragmentaire en est la ruine par accident et introduit, non pas la fascination de l'informe mais le désarroi, l'impuissance devant l'usure et la mort, la difficulté de maintenir l'intégrité du "fini" et du "réalisé"[496].

La ruine vidéoludique accidentée est tout cela : *memento mori* ludique et fantasque, horrible et merveilleux, excessif et, par là même, monstrueux. Elle réunit en son sein ces deux aspects du fragment : à la fois scorie et diablerie composite, ensemble chaotique résistant à l'exercice de la raison. À l'instar du monstre, elle est indiscernable, plongée dans l'ombre, éparse, animée et tissée d'animosité.

Plus que tout, ces espaces vidéoludiques sont désemparés. Par leur fractionnement en une constellation de débris, ces volumes architecturés sont déconstruits, dés-emparés, c'est-à-dire démantelés, dé-fortifiés. Bien sûr, le terme « désemparé » dans son acception moderne flirte avec l'idée de stupéfaction, de décontenancement, de désarmement. Ce rapprochement semble riche de sens dans le cadre de notre propos, mais ici, c'est avant tout sa racine provençale *emparar* (protéger, défendre[497]) qu'il nous faut souligner. Pareils aux chairs gâtées des monstres qui y rôdent, ces lieux désemparés sont des lieux « avariés », c'est-à-dire strictement livrés aux avaries, sans défense.

L'image est celle, toute maritime, de navires incapables de naviguer, en raison de trop de voies d'eaux[498]. Ces espaces se font désarticulés, ouverts aux flux — on pense alors à l'évocation

---

[495] *Ibid.*, p. 41. Chastel distingue le « *non-finito* », du « fragment » syncopé et usé, de « l'hybride » grotesque et fantasque : « L'inachevé, le fragmentaire et l'hybride, sont trois manières de désarticuler et de compromettre l'intégrité des formes ».

[496] *Ibid.*, p. 44.

[497] *Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire historique de la langue française*, *op. cit.*, t. 1, p. 681 : Vient du latin populaire *imparare*, calque du latin classique *prae-munire*, c'est-à-dire faire des préparatifs par devant (pour se défendre). Cette même racine se retrouve dans le mot « rempart ».

[498] Rappelons que le participe passé « désemparé » est avant tout utilisé en marine pour désigner un navire « qui ne peut plus manœuvrer par suite d'avaries ». *Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire historique de la langue française*, *op. cit.* t. 1, p. 586.

des bâtiments de Rapture, infiltrés, sombrant dans l'abîme glacial des eaux atlantiques. En un sens, il s'agit de considérer autant le déchet que le bâti pour créer l'espace environnemental. La constitution de l'architecture atomisée va de concert avec l'érection des éléments architecturés stables et précaires faisant office de bornes, de cloisons, d'enceintes de l'aire de jeu. Voilà donc un jeu d'agrégat comme de désagrégation, d'emparement comme de dés-emparement, d'élévation et de dispersion. Ces conduites, opposées mais simultanées, constituent les deux faces d'une architectonique volontairement décadente, centrée sur la ruine et sa matière même : ses scories dispersées.

La ruine se fait donc restes. Où plutôt, les restes font la ruine. À l'image du *Merzbau*[499] de Schwitters, ces espaces-ruines sont des « ruine[s] inversée[s] [500] », à rebours, une édification à partir de déchets devenus monumentaux par amalgame, par accumulation. Tout comme cette œuvre tenant à la fois de l'architecture par sa structure gothico-constructiviste[501], de la sculpture par le procès à l'œuvre dans son élaboration mais aussi de la crypte et du reliquaire par les vides aménagés abritant des souvenirs collectés, les ruines vidéoludiques que nous invoquons ici sont complexes, sur le plan de leur construction architecturale comme de leur construction symbolique.

Elles sont des grottes chaotiques, à la fois architecturées et effondrées, refuges sauvages et pièges cruels, débris revenus à la vie, terrassés puis monstrueusement réanimés. L'architecture semble poussée artificiellement à la dégénérescence, vers un devenir-fragmentaire (au sens de Blanchot [502]). À la différence du fragment toujours menacé de germer, « le fragmentaire (interruption, coupure, rupture, écartèlement et blancs) ressortirait à une logique plus essentielle, celle du "désastre" [503] ». Le jeu des ruines et de leur émergence est celui d'un assemblage incomplet, d'un exercice de conformation de l'espace selon des lois privilégiant l'irrégulier. L'activité semble cousiner d'avec celle du chiffonnier, telle que décrite par Baudelaire :

> Voici un homme chargé de ramasser les débris d'une journée de la capitale. Tout ce que la grande cité a rejeté, tout ce qu'elle a perdu, tout ce qu'elle a dédaigné, tout ce qu'elle a brisé, il le catalogue, il collectionne.

[499] Nous faisons référence ici à l'œuvre « inachevée par principe » de Kurt Schwitters, assemblage d'objets usagés, glanés par l'artiste, amalgamés dans une structure en plâtre et constituant un ensemble imposant, envahissant par deux fois l'architecture de la maison de l'artiste (de 1923 à 1937 à Hanovre en Allemagne et de 1937 à 1951 près d'Oslo en Norvège). Le nom du projet de Schwitters a été construit selon des références toutes personnelles. Le *Merzbau* est « construction, édifice », de l'allemand « *Bau* » et de « *Merz* » (désignant l'ensemble de sa production). Ce terme est forgé par déconstruction du mot allemand « *Kommerz* » inspiré par l'enseigne de la *Kommerzbank* que Schwitters voyait quotidiennement. *Cf.* Michel Makarius, *Ruines*, *op. cit.*, p. 238.
[500] *Ibid.*, p. 239.
[501] *Ibid.*, p. 240.
[502] *Cf.* Maurice Blanchot, *L'Écriture du désastre*, Gallimard, 1980, p. 72.
[503] Olivier Schefer, *Mélanges romantiques. Hérésies, rêves et fragments*, Éditions du Félin, 2013, p. 67.

> Il compulse les archives, de là le capharnaüm des rebuts. Il fait un triage, un choix intelligent ; il ramasse, comme un avare un trésor, les ordures qui, remâchées par la divinité de l'Industrie, deviendront des objets d'utilité ou de jouissance[504].

La pratique du *level design* est celle de la fraction, de l'espacement, de l'occultation, de l'entrelacs, de la fabrication d'entraves afin de rendre l'espace apte à l'exercice d'une gymnastique ludique, d'un arpentage acrobatique, actif. La ruine alliée à la topographie des espaces virtuels, est entravée pour révéler son potentiel ludique, pour devenir terrain de chasse avec ses affûts, ses chausse-trappes, ses hospices, ses impasses dangereuses.

Au-delà des qualités narratives[505] et symboliques de ces champs de ruines vidéoludiques, le jeu de construction/déconstruction qui les génère est l'occasion de faire émerger des scories bien utiles, car définissant, *in fine*, l'emploi qui sera fait de ces espaces virtuels et la nature des flux qui s'y écouleront. En effet, la perception que le joueur a de l'espace environnemental qu'il doit traverser se fait par le biais de ces fragments, devenus objets d'utilité et de jouissance. Ces décombres forment un véritable parcours d'obstacle, délimitent l'aire de jeu et qualifient l'exercice ludique auquel l'interacteur doit se livrer.

La construction de l'espace ludique est foncièrement stratégique. Quel que soit le mode de représentation de ces espaces, environnemental et tridimensionnel, bidimensionnel, symbolique[506], ceux-ci sont conçus de manière à générer des contraintes ludiques spécifiques. La

---

[504] Charles Baudelaire, *Du Vin et du haschish comparés comme moyens de multiplication de l'individualité*, Mille et une nuits, 2001, p. 15.

[505] À propos de la construction narrative des espaces vidéoludiques et du rôle des *game designers* en tant qu' « architectes narratifs » (*narrative architects*) *cf.* Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture », art. cit., p. 118-130.

[506] Il s'agit de distinguer les codes de représentations les plus fréquemment utilisés dans les productions vidéoludiques. Les univers 2D (bidimensionnels) se présentent bien souvent en vue horizontale et latérale, permettant d'accéder au personnage joueur par son profil — à l'instar de *Super Mario Bros.* Les environnements sont alors traversés comme de simples tableaux fixes ou l'accompagnent dans sa progression et défilent pour se révéler petit à petit. On parle alors de *scrolling* horizontal, vertical, ou différentiel quand plusieurs plans défilent à des vitesses différentes afin de donner une plus grande impression de profondeur de champ. Les espaces 2D peuvent également se présenter sous la forme de vue aérienne, comme le montre, primitivement, *Pong* (Atari Inc, 1972, créé par Nolan Bushnell), ou mélanger divers aspects comme *Pac-Man* qui utilise une vision zénithale (*top-down*) de l'espace de jeu et une vision latérale des personnages qui le parcourent. Les espaces 3D s'offrent le plus souvent comme des espaces perspectifs renvoyant à la perspective linéaire imitant au plus près la vision humaine (quand les technologies employées le permettent), optant ainsi pour l'emploi d'un code de figuration tentant de manifester un espace simulé à travers une imitation de la perception strictement optique. Néanmoins, certaines productions vidéoludiques, et même plus largement certaines familles de jeux vidéo, pour des raisons liées aux contraintes de *gameplay*, ont parfois recours à d'autres codes. Nombre de jeux de rôle (*Role Playing Game*) et de jeux de stratégie (*Real-time Strategy*) utilisent une perspective isométrique permettant d'avoir une vision stratégique de l'espace de jeu où chaque élément conserve son échelle et échappe à la disparition inéluctable qu'implique un lointain perspectiviste (à la manière d'un *Dragon Quest* par exemple). Cet emploi rempli le même rôle de code symbolique pratique que dans l'estampe, l'espace y étant symbolique, les jeux d'échelle n'y sont pas respectés, les personnages y sont campés comme des pions dans un jeu de plateau. Néanmoins, ce mode de représentation peut faire appel à des éléments strictement bidimensionnels placés

génération de véritables handicaps (au sens hippique du terme) est au cœur même des créations vidéoludiques, comme l'illustre très tôt un jeu comme *Super Mario Bros.*[507], parangon de tout un genre vidéoludique. Le principe même des productions vidéoludiques pensées sur le modèle de *Mario* réside dans le nom donné à la catégorie sous laquelle elles peuvent être subsumées : *platformers* (jeux de plateforme). Le concept de ces jeux vidéo repose sur la friction entre les espaces de circulation et les capacités de déplacement des personnages jouables.

Pour être ludique et offrir un certain défi, la topographie de l'espace de jeu se doit d'être accidentée (parfois béante) instable, mobile, et surtout d'obliger à l'action, au déplacement. Les espaces sont scandés par diverses plateformes (véritables unités de construction ludiques) de dimensions variables, aux comportements variables. Celles-ci font obstacle au déplacement du personnage, voire à la perception que le joueur a de l'espace global de l'environnement, et rendent obligatoire une pratique acrobatique de l'espace afin de dépasser l'aporie que constituent ces structures paraissant parfois inatteignables ou infranchissables.

À l'échelle d'un espace clos relativement restreint, l'éditeur de niveau du jeu vidéo *Portal 2*[508] offre à chaque joueur la possibilité d'expérimenter la construction pas à pas d'un niveau de jeu (*level*). Le logiciel, cousin simplifié de ceux utilisés par les *level designers* professionnels, permet de modifier la topographie d'un espace, d'en établir la carte, d'y implanter objets interactifs, obstacles, pièges, et d'en paramétrer le champ d'action ainsi que les modalités de déclenchement. L'utilisateur programme à la volée tous les paramètres qui définiront l'expérience de jeu (dans le cadre d'un jeu basé sur la réflexion et la logique). Cette pratique très architecturale est à la source de toute construction de *level*.

Il s'agit, à l'intérieur d'un espace donné, loisible d'être structuré ou déstructuré, de baliser le parcours du joueur, d'y définir les objets qui y seront statiques ou en mouvement, les zones interactives ou déclencheurs de situations (*triggers*[509]) dont la pénétration fait automatiquement démarrer un script, comme l'énonciation d'une séquence cinématique, la génération d'un son ou d'une action au sein de l'environnement ou encore la génération d'antagonistes. Dans cette logique, le démantèlement de l'espace, le dés-emparement de l'architecture, permet la survenue d'une myriade d'obstacles à la vue du joueur.

---

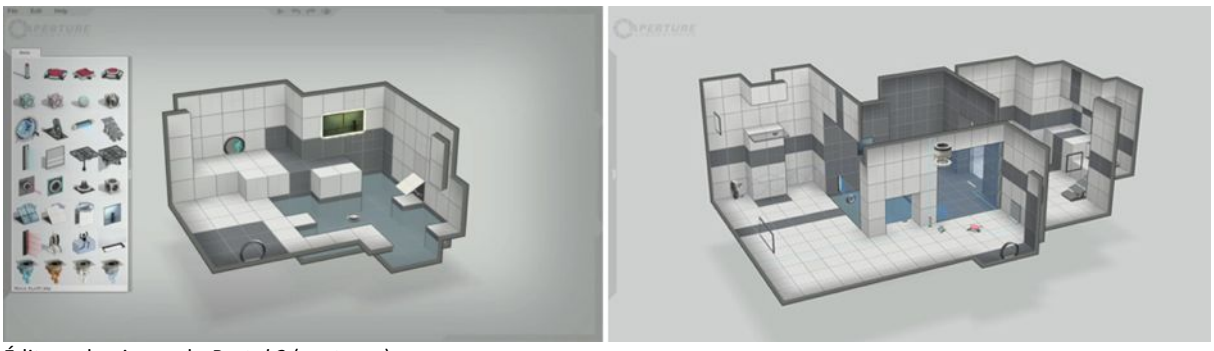
sur un damier isométrique, comme à des *assets* (éléments, ressources) en 3D — à l'image du jeu de stratégie *Starcraft II* (Blizzard Entertainment, 2010). *Cf.* Scott Rogers, *Level Up, op. cit.*, p. 121-141.

[507] *Super Mario Bros.*, Nintendo R&D4/Nintendo, 1985.

[508] *Portal 2*, Valve, 2011.

[509] Le terme signifie littéralement « détente » en langue anglaise, au sens fréquemment mal employé de « gâchette ».

La carte du *level* se fait donc labyrinthe parsemé de débris pour devenir, *in fine*, marelle : espace et jeu en soi, contrainte ludique obligeant à des déplacements périlleux (pour le personnage joueur). Alors, le joueur doit affronter ce dés-emparement, par l'action, par l'ouverture de l'espace, par son exploration même, en y sautant à pieds joints. À la construction spasmodique de l'espace répond une appropriation méthodique ou intuitive de la topographie. Ce guêpier peut ainsi être désamorcé pièce par pièce, le rempart déconstruit pierre par pierre — démembré méticuleusement. L'action exercée par le joueur est bien celle d'une destitution, d'un dépassement, d'une déconstruction de cet espace-piège, à mesure qu'il apprend à le maîtriser, à en dompter la géographie afin de la traverser.



Éditeur de niveau de *Portal 2* (captures).

Si l'espace est ainsi démantelé, c'est pour s'ouvrir à un devenir hospitalier double. Cet espace en ruine est à la fois demeure du monstrueux, tanière odieuse faite de recoins mortels, tissée d'ombres menaçantes renfermant une terrible engeance. Mais dans le même temps, il constitue bien souvent le lieu même de la survie de l'avatar : le voilà hospice, lieu d'exercice ludique destiné au joueur. Cet espace fragmentaire abrite l'avatar du joueur au creux des débris le constituant, tout contre les zones de *cover*[510], dans l'ombre de ses angles-morts. Si l'avancée du personnage joueur est entravée, c'est également pour permettre sa survie en terrain hostile[511]. Ces obstacles sont *stricto sensu* un mal nécessaire, fondement même de la pratique ludique de ces jeux vidéo : « organe[s]-obstacle[s] » à même de générer le dynamisme de la pratique ludique par la force de résistance qu'ils convoquent nécessairement.

[510] Mot (anglais) employé pour désigner les lieux de « couverture » derrière lesquels le personnage joueur est à l'abri de la vue de ses ennemis et de leurs projectiles. Bien souvent, en dehors des cas de *level design* les plus soignés, ces *covers* prennent la forme (visible et évidente) de caisses, barils, poutres ou colonnes effondrées et autres murets placés en plein milieu de l'espace de circulation. Cette pratique de *level design* a été popularisée par le jeu de tir *Gears of War* (Epic Games/Microsoft Studios, 2006).

[511] Il suffit pour s'en convaincre de jeter un œil à la grande majorité des productions vidéoludiques récentes mais également à certains ancêtres du jeu vidéo comme *Space Invaders* (Taito, créé par Tomohiro Nishikado, 1978) qui proposait déjà au joueur de s'abriter auprès de ruines grossièrement signifiées par quelques pixels.

L'obstacle est entendu ici comme objet physique : barricade, barrage matérialisé sur le chemin du joueur par des traverses, talus et autres décombres et reliquats d'architecture disséminés. Ces éléments (constituant les briques élémentaires de nos espaces vidéoludiques) sont *obstaculum* faisant front (au sens du latin *obstare* : se tenir devant[512]). Les ruines dés-emparées et leurs cortèges de scories sont exemplaires. Chaque élément, chaque objet, lui-même entravé, y prend vie, se fait obstacle. Les monstres comptent au nombre des ces objets entravés, désemparés, partiellement départis de leurs capacités, sans autre rempart contre les agressions que leurs corps. Le processus de détérioration, de gêne et d'entrave opérant au cœur même des dispositifs de contrainte, fait des corps monstrueux des obstacles à part entière au sein de ces espaces-parcours. C'est précisément la déstructuration des corps monstrueux et les procès à l'œuvre dans leur monstration qu'il nous faut à présent observer.

L'analyse des espaces de jeu désemparés (ressortissant à la ruine et à la scorie) permet de délimiter les contours d'une dynamique fertile de déstructuration dont il s'agit de mesurer l'incidence sur les locataires de ces lieux horribles. C'est également la relation (symbolique, structurelle ou encore ludique) que ceux-ci entretiennent avec les dispositifs justifiant leur apparition qu'il nous faut saisir, parce qu'elle détermine le caractère même de l'expérience proposée au joueur.

[512] *Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire historique de la langue française*, *op. cit.*, t. 1, p. 1348.

4. | DU JEU DES MONSTRES À LA FABRIQUE DU MONSTRUEUX

La création d'espaces dédiés à la contrainte et, *in fine*, à l'achoppement ou à la capture du joueur, implique également des enjeux de mise en image du monstre. Vecteurs essentiels de l'entreprise de contrainte déterminant l'expérience des jeux vidéo horrifiques, les monstres prolongent la fonction d'entrave des environnements en jouant de leur mobilité, de leur dynamisme comme de leur capacité à générer des affects puissants. Dès lors, les modalités de mise en image du monstrueux sont essentielles pour constituer une expérience ludique et sensible à la hauteur des ambitions horrifiques de jeux vidéo qui, pour reprendre la formule de Noël Carroll consacrée à l'image cinématographique, « [e]n plus d'être des images qui bougent, […] aspirent en général à être aussi des images qui remuent[513] ».

Plus encore, dans son déploiement au sein d'environnements dédiés à la contrainte, c'est le lien du monstre au jeu qu'il nous est donné de cerner à présent, car le jeu des monstres implique résistance et affrontement, c'est-à-dire « contrainte positive » au sens de Barney. Au-delà des processus de génération déterminant les modalités (comme le contexte) d'émergence des monstres, ce sont leurs conformations multiples, leurs contours mouvants et instables, qu'il s'agit de délinéer à présent. C'est donc au jeu des monstres qu'il nous faut assister pour saisir le lien des monstres au jeu.

4.1 | *LUDUS MONSTRORUM* : LE JEU DES MONSTRES

Le lien du monstre au jeu s'enracine dans des modèles riches de sens dont il est possible de trouver des traces dans des iconographies séculaires : « Une miniature de l'*Hortus Deliciarum* (v. 1180) met en scène un duel de marionnettes articulées par des adolescents et lui donne pour légende *ludus monstrorum* : le jeu des monstres. On précise : *In ludo monstrorum designatur vanitas vanitatum*, "c'est dans le jeu des monstres que se manifeste la vanité des vanités"[514] ». Cette miniature du XII[ème] siècle, extraite d'un ensemble illustrant le cycle de Salomon dans l'*Hortus*

[513] *Cf.* Noël Carroll, *La Philosophie des films*, Librairie Philosophique J. Vrin, 2015, p. 209.
[514] Georges Bischoff, « Le Moyen Âge entre deux rires. Du monstre encyclopédique à l'humaine monstruosité », in *Rire avec les monstres. Caricatures, étrangeté et fantasmagories*. Actes du colloque (dir.) Sophie Harent et Martial Guédron, Co-édition Association Emmanuel Héré et La Librairie des Musées, 2012, p. 21.

Deliciarum[515], représente deux montreurs de marionnettes s'activant au dessus d'une table servant symboliquement de phylactère accueillant cette intrigante maxime.

Dans l'ouvrage original, ces deux personnages répondent directement à une autre miniature figurant le roi Salomon observant ce spectacle[516]. Ces montreurs manipulent chacun une marionnette semblable à un chevalier en armes croisant le fer et s'abritant derrière son écu. Tous deux tirent sur des cordelettes reliées aux figurines pour les faire se mouvoir. Cette maxime latine, tout comme l'image avec laquelle elle se confond, laisse présager de la relation puissante entre le jeu et le monstre : « [O]n y relève […] une définition du mot "*monstrum"*, une créature artificielle destinée à être exhibée[517] ». La marionnette y serait donc le monstre (d'artificialité mais aussi de potentialité[518]) prompt à se faire manipuler, animer d'intentions, et qu'il s'agit de « monstrer » — dans le jeu, par le jeu :

> Que les marionnettes soient plates ou non, l'identité du personnage est confiée à un objet, figuratif ou non, dont le jeu dépend entièrement de l'être humain qui le manipule […]. En lui imprimant le mouvement, le manipulateur met en scène, conventionnellement mais nécessairement, le concept de vie quel que soit le sujet de sa pièce. Il "donne vie" aux objets. Ce pouvoir, bien que ludique, ne saurait être anodin[519].

Ici, le jeu s'anime dans la lutte, dans une tension similaire à celle provoquée par la rencontre avec le monstre. Cette miniature semble permettre de nombreuses conjectures, le principe du monstre n'y étant pas défini explicitement. Cependant, elle semble y être liée au divertissement même, à sa vanité, son artificialité exposée sur le champ de la morale. Dans la pensée médiévale, le jeu, parce qu'il est divertissement, n'a pas sa place dans « l'économie du salut[520] », à l'instar du monstre.

Ce théâtre miniature est celui d'un drame, joué pour le plaisir du divertissement. Il est, dans ses intentions, pareil aux chansons de geste évoquant des combats singuliers à des fins de

---

515 L'*Hortus Deliciarum* (Le Jardin des délices) est un manuscrit, à visée encyclopédique, réalisé par Herrade de Landsberg (vers 1180) et ses moniales au couvent de Hohenbourg (mont Sainte-Odile), dont l'original a été détruit. Il ne nous en reste qu'un facsimilé du XIX^{ème} siècle.

516 L'association des deux images semble offrir une interprétation symbolique à travers une lecture de l'Ecclésiaste, qui oppose à la vérité du Christ-Salomon la vanité des hommes déchus. *Cf.* Gérard Cames, *Allégories et symboles dans l'Hortus Deliciarum*, E. J. Brill, 1971, p. 83.

517 Georges Bischoff, « Le Moyen Âge entre deux rires », art. cit., p. 21.

518 *Cf.* Isabelle Rieusset-Lemarié, *La Société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*, Actes Sud, 1999, p. 115-126.

519 Annie Gilles, « Un Regard sémiologique sur le théâtre d'ombre contemporain en Occident », in *Théâtres d'ombres. Tradition et modernité*, (dir.) Statis Damianakos, L'Harmattan, 1986, p. 292-293.

520 *Cf.* Georges Bischoff, « Le Moyen Âge entre deux rires », art. cit., p. 21.

divertissement dans un véritable « théâtre de fantoches[521] ». Le jeu est ici théâtre, lieu d'un simulacre, avec son espace propre (circonscrit à la table), ses protagonistes. La démence joviale (carnavalesque) qui les anime est à l'image de celle enflammant le *Jeu de la Feuillée*[522] : jeu littéraire profane et populaire[523] des passions et de la folie humaine[524], dont les seules règles sont de rester circonscrites au lieu de son exercice, à son périmètre, son « cercle » (*chercle*[525]) de divertissement au sein duquel tout est permis, jusqu'à la confusion entre acteurs et spectateurs.

Herrade de Landsberg, Miniature de l'*Hortus Deliciarum*, vers 1180. Image reprise d'un calque du XIX[ème] siècle.

Comme celui de la *Feuillée*, ce jeu des monstres est un divertissement parfait : passionnant, animé, empreint d'une légèreté plaisante mais pouvant tout autant se faire grave. En témoigne la présence sur le même feuillet de l'*Hortus Deliciarum* d'une Roue de la Fortune (*Rota Fortunae*[526]), symbole de la versatilité et de la félicité. Tout semble pouvoir advenir dans la vie comme dans le jeu : « C'est l'idée que rien n'est stable et que tout passe sous le soleil[527] ». À travers la mise en scène de cette miniature, c'est très vraisemblablement à la mise en branle de l'imaginaire que nous assistons, à l'émergence d'un récit qui se tisserait entre ces montreurs par le biais d'un dispositif ludique : l'émergence d'un monde, ludique. Ainsi, le théâtre de marionnettes, et encore plus

[521] *Cf.* Gérard Cames, *Allégories et symboles dans l'Hortus Deliciarum*, *op. cit.*, p. 85.
[522] *Cf.* Adam de la Halle, *Le Jeu de la Feuillée*, Flammarion, [1276], 1989. Texte théâtral représenté pour la première fois à Arras en 1276.
[523] *Cf.* Jean Dufournet, *Adam de la Halle à la recherche de lui-même, ou le Jeu dramatique de la Feuillée*, Société d'édition d'enseignement supérieur, 1974.
[524] À ce titre, outre le contenu même des écrits de Adam de la Halle, signalons que le terme « feuillée » — dans le manuscrit « *fuellie* » — pouvait recouvrir une forme du mot « folie ». La Feuillée, désigne avant tout « le rameau de verdure qui servait d'enseigne aux tavernes, [mais aussi] la loge de feuillage construite pour les fées selon la coutume du cycle de mai et celle qui abritait la châsse de Notre-Dame, la *foillie* des pastourelles à l'ombre de laquelle le chevalier tente de séduire la bergère, et sans doute aussi les feuillets du livre que rêve d'écrire Adam de la Halle. Ainsi, Le Jeu de la Feuillée apparaît-il à la fois comme un jeu de la taverne, une fête de la folie, l'expression littéraire d'une sorte de carnaval et la somme d'une longue expérience d'écrivain ». *Cf.* Jean Dufournet, « Introduction », in Adam de la Halle, *Le Jeu de la Feuillée*, *op. cit.*, p. 10.
[525] En l'occurrence, la Feuillée désigne dans le nord de la France au XIII[ème] siècle un *chercle* (cercle) *a buissons*, lieu symbolique permettant l'exercice du jeu théâtral.
[526] Gérard Cames, *Allégories et symboles dans l'Hortus Deliciarum*, *op. cit.*, p. 86.
[527] *Idem*.

justement le théâtre d'ombres, cherchent à bâtir un monde cohérent et autonome imposant sa propre réalité à partir de la réplique (ou de la projection) du monde existant[528].

Il s'agit aussi, très certainement, du jeu comme *agôn* (au sens de Caillois), c'est-à-dire de cette catégorie spécifique de relation au jeu faisant appel à la notion de compétition, au désir de voir chuter son ant-*agôn*-iste[529], pour le plaisir, pour (se) divertir : « *Agôn* — Tout un groupe de jeux apparaît comme compétition, c'est-à-dire comme un combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner valeur précise et incontestable au triomphe du vainqueur[530] ». Cette démonstration de supériorité impliquée par un affrontement ludique, permet à chaque concurrent d'exprimer le désir de voir son excellence performative reconnue, de se mesurer à l'autre par le jeu, par le rire.

Pourtant, jouer n'est pas si simple, si insouciant. Une ombre plane sur cette saynète, en son cœur même : « *In ludo monstrorum designatur vanitas vanitatum* ». À défaut d'accabler les monstres incarnés, ce sont les chimères, les monstres de l'esprit qui semblent condamnés ici dans un langage proche de celui de l'*Ecclésiaste* : *vanitas vanitatum* (vanité des vanités[531]). Le jeu est un exercice, rappelons le, qui n'a pas sa place dans l'économie du Salut[532]. À n'en pas douter, le jeu et ses démons, ses pièges monstrueux nous guettent. Le regard agité du personnage présent à gauche de la miniature (et donc tourné vers le roi Salomon) semble surveiller ses arrières autant que la réaction de son public.

Cette miniature extraite de l'*Hortus Deliciarum* ouvre la perspective de jeux de marionnettes et de monstres pensés à l'ère du numérique et en annonce pour partie les enjeux. L'image de ces marionnettes articulées et animées[533], tout à la fois héros dans lesquels se projeter et antagonistes à renverser, nous renvoie incontestablement aux personnages que le joueur de jeux vidéo

---

528 *Cf.* Xavier Fàbregas, « Illusion et réalisme dans le théâtre d'ombres », in *Théâtres d'ombres*, *op. cit.*, p. 285-286.

529 Précisons que cet hellénisme médical apparu au XVI[ème] siècle désigne originellement un muscle en opposition avec un autre et vient du grec *antagônistês* signifiant « qui lutte (*agônistês*) contre ». Il appartient à la famille de *agônia* (lutte) qui donnera « agonie ». Ce terme prend le sens de rival au début du XVII[ème] siècle. *Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire culturel en langue française*, *op. cit.*, t. 1, p. 83.

530 *Cf.* Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Gallimard, 1967, p. 50.

531 À travers cette maxime, référence est faite à *La Bible, Ancien Testament*, *Ecclésiaste* I, 2.

532 Georges Bischoff, « Le Moyen Âge entre deux rires », art. cit., p. 21.

533 Comme le note Isabelle Rieusset-Lemarié, la marionnette se distingue de l'automate car elle n'est pas seulement animée par des moyens mécaniques mais essentiellement par le corps d'un homme : « Si la marionnette n'est ni tout à fait idole, ni tout à fait automate, encore moins une poupée, elle a été tour à tour confondue avec toutes ces figures dont elle garde une empreinte spécifique comme l'un des traits de sa personnalité tout à la fois complexe et irréductible ». Isabelle Rieusset-Lemarié, *La Société des clones*, *op. cit.*, p. 119.

manipule et, surtout, affronte : des « marionnettes de synthèse[534] », des créatures artificielles. Rien ne semble manquer au dispositif révélé par l'image : l'espace de jeu précisément délimité, les (inter)acteurs agissant, leurs outils de contrôle et, surtout, les figurines actionnées — véritables avatars[535]. Transparaissent aussi en filigrane, la distraction ludique, la volonté agonistique animant l'affrontement, et le récit faisant monde qui s'érige en une réalité portée par ces personnages. Tout y est intriqué et mouvant, à l'instar des cordelettes agitées par les montreurs.

D'entre toutes les marionnettes de synthèse hantant les univers vidéoludiques, chimères, grylles et monstres semblent plus particulièrement soumis aux caprices belliqueux des joueurs. Ces créatures prodigieuses sont légion et semblent littéralement destinées à être jetées en pâture à des fins ludiques, comme s'il s'agissait de satisfaire un appétit démesuré, de se livrer à une véritable débauche cynégétique. La grande famille des monstres y apparaît comme un gibier de choix. Mais il s'agit pour le joueur de rester vigilant, car dans toute fête carnavalesque, il est question de renversement.

Le jeu est aussi pari, prise de risque. Le processus peut soudainement s'inverser et le chasseur se retrouver traqué (comme en témoigne la dynamique animant les jeux vidéo horrifiques[536]). En ce sens, la proposition faite d'un univers ludo-narratif développant une iconographie monstrueuse semble particulièrement fertile en termes de situations ludiques (conflictuelles) à même de créer un contenu de jeu captivant.

Cette ouverture au monstrueux est symptomatique du désir de certains développeurs de jeux vidéo d'offrir au joueur la possibilité d'un rapport spécifique au jeu, dont les ressorts sont d'une part l'imaginaire et le fantasmatique, et de l'autre, l'angoisse et la peur. Il nous faut donc appréhender le cadre de jeu comme un espace dans lequel le joueur doit apprendre à se méfier de l'ombre de la proie. Cette démarche de renversement des rôles s'inscrit pleinement dans une culture vidéoludique de l'antagonisme jubilatoire (faisant écho au jeu des monstres de l'*Hortus Deliciarum*), révélatrice des enjeux de pouvoir inhérents aux jeux vidéo, à même de capter le

534 *Ibid.*, p. 115.
535 Rappelons le sens de l'usage numérique du terme, inspiré du sanskrit *Avatâra* : « [E]mployé pour signifier l'incarnation corporelle d'une entité ultime ou immortelle. Cette notion implique que l'esprit s'est incarné délibérément dans un corps mortel pour accomplir une tâche précise ». Par extension, dans le domaine des mondes virtuels, « les avatars sont les représentations graphiques des visiteurs, le plus souvent sous forme d'icônes 2D ou de personnages 3D […]. Cet emprunt aux traditions hindouistes est évidemment surprenant. […]. [O]n peut y déceler une inversion : au lieu d'une divinité qui s'incarne dans un corps matériel, c'est un corps matériel qui se "désincarne" dans une représentation virtuelle ». *Cf.* Jean-Claude Heudin, *Les Créatures artificielles. Des Automates aux mondes virtuels*, Odile Jacob, 2008, p. 209-210.
536 *Cf. Infra*, p. 285.

joueur et de l'immerger dans un *game system* contraignant. Tout ici est question de tension, entre le joueur et une cohorte de créatures monstrueuses (douées d'une intelligence relative[537] vouée à la perte du joueur, autant qu'à son ravissement).

Figures hideuses et menaces redoutables, elles sont le reflet d'un mécanisme ludique fondamentalement coercitif. Il est également question des conditions de cohabitation difficiles des différents participants, c'est-à-dire des modalités de rencontre et d'affrontement que va induire la pratique du jeu. La qualité de cette économie émotionnelle, du regard exercé par le joueur sur les créatures qui peuplent ces jeux, dépend précisément de l'ensemble des règles explicites ou implicites auxquelles le joueur doit se plier pour actualiser le programme et profiter du jeu.

À ce titre, le corps des monstres semble être un terrain propice à l'innovation et à la démesure. Il forme un catalyseur idéal : émotionnel, perceptuel, ludique, narratif. Figures archétypiques capables d'activer l'imaginaire, les monstres semblent à même d'attirer, de ravir aisément les joueurs sur le terrain ludique défini par les développeurs. Conçus pour ensorceler, les monstres œuvrent à l'acceptation par le joueur d'entraves et d'artifices. Ces créatures surprennent, parfois fascinent, et ainsi, servent de diversion (au sens stratégique du terme) pour mieux dissimuler les rouages ludiques.

Comme nous l'avons évoqué, la structure même des jeux vidéo s'édifie à l'aide de contraintes imposées au joueur, d'obstacles dont la nature peut varier mais qui sont immanquablement destinés à compliquer la tâche de toute personne voulant actualiser le jeu — tout en veillant constamment à rester dans le champ du ludique, à éviter l'éventualité de la frustration intolérable.

Il s'agit de trouver l'équilibre idéal (qui déterminera la difficulté du jeu) entre la force de contrainte déployée par le dispositif[538] et la force de résistance permettant de supporter et dépasser cette puissance coercitive (via les outils dont le joueur pourra se saisir afin de développer l'entreprise stratégique à laquelle il se livre). Comme le rappelle Jasper Juul dans son ouvrage *The Art of Failure* (L'Art de l'échec), la tension entre échec et réussite est centrale dans les jeux vidéo

[537] En l'occurrence on parlera d'intelligence artificielle (I.A.). À propos des multiples implications de cette notion en informatique, cybernétique ou encore robotique, *Idem.*

[538] Rappelons l'ancrage du terme dispositif dans le vocabulaire militaire, c'est-à-dire « ensemble de moyens disposés conformément à un plan ». *Cf.* Bernard Vouilloux, « Du Dispositif », in *Discours, image, dispositif. Penser la représentation II*, (dir.) Philippe Ortel, L'Harmattan, 2008, p. 17.

et le plaisir éprouvé à leur pratique en découle directement, impliquant alors que les jeux soient pensés (sur le plan du *game design*) pour offrir la possibilité la plus juste et honnête (*fair*) d'en triompher[539].

Comme la question du tracé labyrinthique des espaces vidéoludiques (et de la pratique athlétique de l'espace chez Barney) nous a permis de le constater, il s'agit de se représenter le jeu comme un parcours qu'il est nécessaire de complexifier afin d'éviter une trop grande linéarité (conduisant nécessairement à une monotonie et une possible simplicité contrevenant aux attendus ludique). Par conséquent, ce parcours doit être parsemé d'embûches sur lesquelles achopper, pouvant prendre, par exemple, la forme de monstres auxquels il faudra attribuer un comportement (devant répondre à certaines règles afin de rendre possible l'expérience ludique).

Le monstre apparaît dans sa fonction ludique (au-delà de sa fonction narrative et iconographique) comme régulateur, organe-obstacle dont la puissance d'entrave module la difficulté de l'expérience ludique (ou la pénibilité[540], l'échec ludique ressortissant à une expérience ayant un coup émotionnel[541]).

Monstres et autres créatures inquiétantes incarnent magistralement l'idée de contrainte et leur présence dans un jeu implique un *gameplay* spécifique, qu'il soit basé sur l'épouvante ou simplement l'action. Indéniablement, l'industrie vidéoludique est parfaitement coutumière de l'utilisation de monstres et de créatures en tous genres. Néanmoins, ces genres peuvent différer sensiblement et impliquer l'utilisation d'iconographies très différentes à des fins qui le sont tout autant.

Le monstre n'est pas qu'un simple prétexte iconographique ou narratif, assumant un héritage littéraire ou cinématographique, jouant sur le registre de la *fantasy*, du grotesque ou du drolatique. Il peut également être un instrument d'oppression performant. En usant de ses qualités multiples, il peut se faire garant du maintien du joueur dans un cadre ludique contraignant. Ainsi, le monstre, foncièrement coercitif, pousse le joueur à s'accommoder d'un « comportement sous influence[542] ».

---

[539] Jasper Juul, *The Art of Failure, An Essay on the Pain of Playing Video Games*, The MIT Press, 2013, p. 7, 79.
[540] Pensons à la difficulté exacerbée et à l'aspect extrêmement punitif (à dessein) des jeux de la série *Souls* de *Demon's Soul* (From Software/Sony Computer Entertainment, 2009) à *Dark Souls III* (From Software/ Bandaï Namco, 2016) ou encore à *Bloodborne* (From Software/Sony Computer Entertainment, 2015) du même studio.
[541] *Ibid.*, p. 49 : « Failure is not logical or philosophical problem, but a concrete phenomenon with an emotional cost that hinges in part on personality, personal beliefs, and method of communicating failure to us ».
[542] *Cf.* Paul Sztulman, « Les Explorateurs des abîmes », in *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, (dir.) Elsa Boyer, Madeleine Aktypi, Elie During, Erwan Higuinen, Emmanuel Siety, Paul Sztulman, Bayard, 2012, p. 53.

Le jeu des monstres est donc avant tout le jeu de l'imagination — jeu dont l'*Hortus Deliciarum* nous livre le modèle. Mais ce jeu est soumis à des contraintes dont les formes comme le domaine d'exercice sont multiples. Les monstres conditionnent la pratique du jeu (et en manifestent le caractère coercitif), en modulent la teneur comme les modalités d'expérience. Mais si les monstres répondent à des règles et participent à un dispositif justifiant leur apparition, ils trouvent à se constituer selon une législation qui leur est propre, dont le principe détermine leur valeur iconologique.

4.2 | AMBIVALENCES DE LA CONTRAINTE DANS LE SURVIVAL HORROR

La conformation de l'image vidéoludique (c'est-à-dire la manifestation iconographique et plastique du jeu, telle qu'émergeant à la surface de l'écran) est intimement liée au principe même de résistance à l'œuvre en son sein. La structuration de l'image est pleinement gouvernée par l'obligation de générer des obstacles à opposer au joueur (pour rendre le jeu aussi ludique qu'éprouvant) et, simultanément, par l'entreprise de dépassement de ces obstacles par le joueur — opérée dans son actualisation du programme. Ainsi, le jeu vidéo est capable d'engendrer sa propre matière par l'entremise du joueur acceptant de se confronter aux obstacles placés sur sa route, dans une gymnastique miniaturisée[543], à l'échelle de ses mains et de ses yeux. En ce sens, l'image vidéoludique est acte : acte de génération de contrainte et de résistance à la contrainte dont l'enjeu premier reste la capacité à éprouver la mise en espace des obstacles (dans l'espace du jeu).

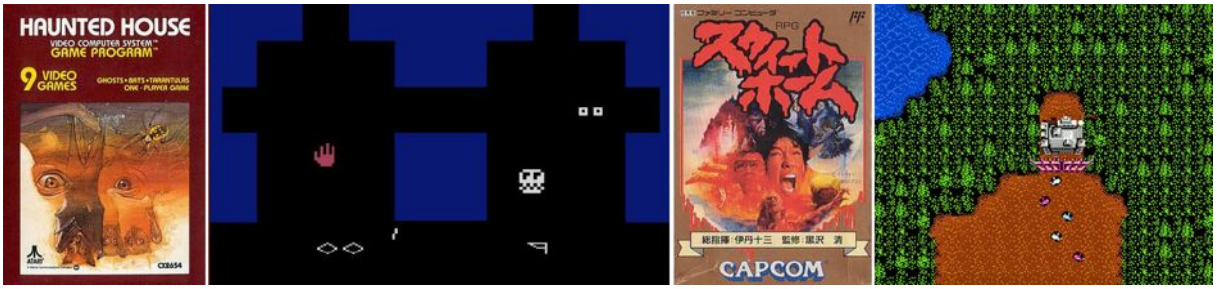
Les jeux vidéo dont nous allons observer en détail l'iconographie appartiennent majoritairement au genre[544] *survival horror* dont nous avons esquissé les contours précédemment et qu'il nous faut à présent observer précisément. Dans ce genre, les notions de contrainte et d'entrave constituent le cœur de l'expérience ludique et sensible proposée. Elles y sont décuplées, hissées au rang d'obligations dont on ne peut s'écarter, impliquant de penser le jeu par le biais de la contrainte — dans sa conception comme dans sa pratique. Moins représenté que les jeux vidéo

[543] Pour s'en convaincre, il suffit de regarder le schéma réalisé par S. Rogers, dans son ouvrage de formation au *game design* intitulé *Level Up*, destiné à expliquer l'ergonomie particulière des jeux vidéos en termes de gymnastique digitale. L'auteur insiste sur la répartition des tâches que le joueur sera amené à effectuer via son avatar, et de leur nécessaire répartition selon le niveau de motricité spécifique de chaque doigt et leur positionnement autour de la manette ou du contrôleur employé. *Cf.* Scott Rogers, *Level Up, The Guide to Great Video Game Design*, Wiley, 2010, p. 155-159. Schéma p. 157.

[544] Matthieu Letourneux, « La Question du genre dans les jeux vidéo », in *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, (dir.) Sébastien Genvo L'Harmattan, 2006, p. 40 : « Le genre de jeu vidéo renvoie à ce qu'il y a de plus important pour le joueur : la façon de jouer. Si l'on se penche rapidement sur quelques-uns des termes employés couramment pour classer les jeux, on retrouve en effet de façon très marquée les activités du joueur ».

d'action ou d'aventure en raison de ses spécificités et de sa difficulté d'accès, le genre compte cependant des jeux jalons (à l'échelle du genre comme du média). Afin de délimiter et de clarifier le cadre de notre recherche, il nous faut étudier les particularités de ces jeux, tant sur le plan structurel et ludique que narratif. Plus encore, il nous faut comprendre en quoi ces jeux vidéo se constituent en dispositifs de contrainte dont le fonctionnement trouverait un écho dans des dispositifs plastiques (et dont la confrontation s'avèrerait heuristique).

Des velléités horrifiques animèrent très tôt les développeurs de jeux vidéo. En témoigne des productions comme *Haunted House* (1981) ou *Sweet Home* (1989)[545]. Elles furent les premières étapes de la construction d'un genre qui trouva dans les avancées techniques successives du média (logicielles et matérielles) la possibilité de mettre en place des systèmes ludiques singuliers mais aussi de donner naissance à une iconographie pleinement horrifique. En raison de limitations techniques et graphiques évidentes, les premiers essais en la matière peinaient à convaincre et à effrayer les joueurs — tout au plus, émergeaient tension et stress[546] par la pratique ludique.



Haunted House, 1981 / *Sweet Home*, 1989 (*Box art* et captures).

Néanmoins, ces jeux installent immédiatement un cadre ludique spécifique à travers la mise en exergue des notions d'exploration et de perception conjecturale de l'espace. *Sweet Home*, par exemple, s'efforce par diverses mécaniques de *game design*[547] à plonger le joueur dans une

[545] *Haunted House*, Atari Inc., 1981 ; *Sweet Home*, Capcom, 1989.
[546] Notons l'importance des illustrations et autres supports de communication afin de constituer une iconographie convaincante permettant au joueur de se projeter dans l'univers du jeu qui est particulièrement limité sur le plan graphique. *Cf.* Bernard Perron, « Gaming After Dark », in *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, (dir.) Bernard Perron, Mc Farland & Company, Inc., Publishers, 2009, p. 5.
[547] Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, The MIT Press, 2004, p. 6 : « As a design practice, game design has it's own essential principles, a system of ideas that define what games are and how they work […]. [These game design fundamentals] include understanding design, systems, and interactivity, as well as player choice, action, and outcome. They include a study of rule-making and rule-breaking, complexity and emergence, game experience, game representation, and social game interaction. They include the powerful connection between the rules of a game and the play that the rule engender, the pleasures games invoke, the meanings they construct, the ideologies they embodies, and the stories they tell ».

atmosphère pesante et un certain suspens[548]. Il faudra cependant attendre quelques années et l'apparition de jeux comme *Alone in the Dark* (1992), *Clock Tower* (1995)[549] et *Resident Evil* (1996) pour voir naître la possibilité d'une expérience horrifique vidéoludique véritablement saisissante.

Ces jeux vont ajouter aux conventions horrifiques bien établies (héritées de la littérature gothique ou fantastique[550], du cinéma expressionniste comme du cinéma d'horreur[551]) la possibilité d'expérimenter directement la tension de la survie associée à l'horreur des cadres narratifs et iconographiques choisis. L'évolution rapide des technologies informatiques offre aux développeurs la possibilité d'impliquer pleinement le joueur. Ce dernier n'est désormais plus figé dans son rôle d'interacteur et se voit placé au cœur d'un système narratif impliquant une réelle mise en scène jouant sur des effets de cadrage comme sur un emploi fin des musiques, du *sound design*[552], des lumières, etc., le tout relevé par un rendu graphique plus convainquant.

Alone in the Dark (« seul dans le noir ») est à plusieurs titres un jalon majeur de cette évolution. Outre son inspiration fantastique directement puisée dans l'œuvre de Lovecraft, ce jeu vidéo use de stratagèmes puissants pour surprendre le joueur et se montrer, au sens propre, horripilant. Mais au-delà de ses effets de mise en scène novateurs, *Alone in the Dark* donne surtout naissance au genre *survival horror* en instaurant des règles de *game design* alors inédites et devenues depuis fondamentales (et encore actuelles, comme en témoigne *White Night*[553]). Son créateur, Frédéric Raynal, ajoute aux conventions horrifiques des règles de survie strictes se manifestant à travers de multiples contraintes à l'adresse des joueurs.[554]

Dans le sillage d'*Alone in the Dark*, apparaissent alors les notions d'inventaire limité[555], de rationnement des munitions nécessaires pour se défendre, de limitation de la santé du personnage joueur et de restriction des items permettant de la recouvrer (en somme, de gestion de ressources). Se codifie également l'idée d'espace dédaléen et d'exploration conjecturale (incluant

548 *Cf.* Bernard Perron, *Silent Hill, The Terror Engine*, The University of Michigan Press, 2012, p. 17-20.
549 *Clock Tower*, Human Entertainment, 1995.
550 *Cf. Infra* p. 174-175.
551 Pensons à Dario Argento, Lucio Fulci, John Carpenter, George A. Romero ou encore Ridley Scott.
552 Notons la part importante dévolue au *sound design* comme à la musique dans les jeux horrifiques. L'apparition, la spatialisation des bruitages permet d'amplifier le rapport affectif du joueur à l'espace qu'il traverse indirectement. La musique permet à la fois (ou à tour à tour) de dramatiser la mise en scène ou de souligner l'action.
553 *White Night*, OSome Studio/Activision, 2015.
554 *Cf.* Bernard Perron, « Gaming After Dark », art. cit., p. 5.
555 C'est-à-dire de limitation du nombre d'objets que le personnage joueur peut transporter avec lui, qu'il s'agisse d'objets nécessaires au maintien de sa santé, de munitions, d'items, etc.

la nécessité de revenir sur ses pas[556]). Les équipements vitaux y sont rares, parfois à usage unique, les espaces de stockage de ces items sont limités, les outils encombrants et parfois néfastes.

Le joueur doit alors jongler avec son inventaire et se séparer à regret d'objets au profit d'autres plus alléchants, immédiatement utiles ou absolument nécessaires. Bien souvent, l'arsenal essentiel à la survie de l'avatar se fait *impedimenta* : bagage indispensable mais terriblement encombrant, le rendant malhabile ou repérable. Ainsi, une simple lampe torche, pourtant nécessaire pour se frayer un chemin dans l'obscurité, peut se retourner contre le joueur en éveillant les monstres[557]. Au fil des productions, ces contraintes sont étendues à d'autres mécaniques ludiques, comme celles pouvant entourer très strictement les conditions de sauvegarde de la progression du joueur — à l'instar de *Resident Evil*[558].

L'architecture rigide et contraignante propre au *survival horror* se met en place : les règles de *gameplay*[559] semblent être construites de manière à concrétiser presque physiquement les effets de la peur, à faire déborder le jeu en dehors de l'écran. Le *gameplay*, véritable grammaire ludique comparable aux règles grammaticales appliquées au langage, opère comme une structure invisible[560] composée de règles (du jeu) et informant le joueur quant aux modalités d'interaction entre les éléments du système[561]. Le joueur est convié à construire une partie de la représentation de l'énoncé du jeu en adoptant plus ou moins intuitivement les obligations et fonctionnements qui lui sont propres. Chaque genre de jeu se voit doté d'une structure plus ou moins souple impliquant diverses règles caractéristiques que devra intégrer l'interacteur.

Alone in the Dark pose les jalons d'un type de *gameplay* basé sur la notion d'absence plus que de présence. Ce jeu de privation (par la privation) se manifeste dans le *survival horror* à travers

---

556 Notons la préexistence de ces mécaniques dans des jeux fondateurs comme *Metroid* (Intelligent Systems/Nintendo, 1986) ou *Castlevania* (Konami, 1986).

557 Comme *ZombiU* (Ubisoft Montpellier/Ubisoft, 2012) dans lequel il s'agit d'être le plus discret possible, au point de devoir parfois avancer à pas de loup dans le noir pour éviter les assauts des zombies.

558 Jeu dont les conditions de sauvegarde sont véritablement drastiques avec ses machines à écrire et ses rubans encreurs disséminées en de rares points du jeu. Le système sera d'ailleurs adouci dès *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999) qui verra l'apparition d'un ruban encreur infini ne limitant plus le nombre de sauvegardes. Cette contrainte impliquant une gestion stricte du temps de jeu comme de la prise de risque constitue un élément de *gameplay* majeur trouvant des échos dans des productions récentes comme, par exemple, *Alien: Isolation*.

559 Alexis Blanchet, *Des Pixels à Hollywood*, *op. cit.*, 2010, p. 444 : « Le *gameplay* pourrait se définir comme l'agencement des règles imposées par le jeu et les possibilités d'appropriation de ces règles par le joueur. Il englobe les notions de manipulations des objets virtuels et de l'avatar incarné, la navigation au cœur des univers vidéoludiques, les échanges avec la machine ou les autres joueurs, et enfin le plaisir de l'expérience de jeu dans les sensations produites et les possibilités de maîtrise et de virtuosité offertes au joueur ».

560 Sur la comparaison entre la grammaire comme structure langagière et le *gameplay* comme structure ludique invisible qui ne se manifeste pas directement, *cf.* Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play*, *op. cit.*, p. 45.

561 *Cf.* Sébastien Genvo, *Le Jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, L'Harmattan, 2009, p. 119.

l'intransigeance des règles comme des conditions de jeu. Tous les viatiques permettant de traverser ces épreuves ludiques sont réduits à leur part la plus congrue, obligeant le joueur à en faire un usage très contrôlé. Ainsi, le moindre objet découvert dans l'espace du jeu paraît salvateur.

Par la possibilité d'une survie perpétuellement remise en question, est offert le frisson procuré par la tension du manque et le risque de l'épuisement et, inversement, par le plaisir du réassort, même maigre. Qu'il s'agisse des munitions ou d'items destinés à restaurer la santé du personnage joueur, tout est rationné. Au joueur de maîtriser sa peur, de ne pas gâcher ses précieuses munitions, sous peine de voir disparaître son avatar ou d'errer dans le jeu avec la crainte d'une rencontre qui lui serait fatale.

Dans les jeux canoniques de *survival horror*, tout est à l'avenant : les principes de *game design* employés sont là pour générer une forte pression sur le joueur et rendre la rencontre avec les monstres toujours plus redoutable[562]. Il ne s'agit pas uniquement d'en venir à bout, mais de le faire avec une maîtrise suffisante, permettant d'envisager sereinement l'affrontement suivant. Plus le joueur est dispendieux, malhabile ou stupéfait, plus son périple se révèlera douloureux, jalonné par les disparitions de son avatar. Le dispositif de jeu devient terrible parce qu'impitoyable.

Le *survival horror* apparait comme un développement extrême de la relation ambivalente entre ressort ludique et lien à la contrainte, se manifestant jusque dans la structure formelle propre à ces jeux. Le joueur est en butte à l'économie restrictive qui gouverne ses possibilités d'action mais également de perception. Certaines mécaniques ludiques sont instituées pour faire éprouver au joueur la hantise du noir et de la cécité — autre modalité de la privation. Avec l'emploi de caméras fixes, tel qu'*Alone in the Dark* va l'instituer, le joueur n'a aucun contrôle sur l'environnement de jeu. L'espace est alors dilué dans la segmentation, dans le séquençage cinématographique de la mise en scène, dans le temps (modulable) accordé à chaque cadre :

> Dans le cinéma en deux dimensions, l'espace n'est pas seulement une dimension médiate résultant des effets de mouvement de l'image : il est le produit de la "mise en scènes", en tant qu'elle est une mise en temps qui organise la durée et la succession de séquences. Dans ce type de cinéma, c'est l'art du montage et du récit qui fonde cette mise en temps des images[563].

[562] *Cf.* Diane Carr, « Play Dead. Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment », in *Game Studies*, *The International Journal of Computer Game Research* [en ligne] *3, n°1, may 2003*, 2003. Disponible à l'adresse : <http://www.gamestudies.org/0301/carr/> (consulté le 14 mars 2013).
[563] Isabelle Rieusset-Lemarié, « Le Respect de l'autonomie des "images-temps" interactives », art. cit.

Ainsi, l'espace est réduit au cadre[564] dans le temps de son affichage. Ce cadre ne figure plus les limites de l'espace et devient alors océanique, impossible à sonder. Boissier témoigne de ce fait : « En adoptant le dispositif du cadrage, on assume l'image comme fragment d'un univers vaste, complexe et changeant[565] ». L'espace du terrain de jeu est subdivisé en vignettes, clôturé en autant de saynètes stratégiquement composées, dont la division opère paradoxalement une plongée dans le noir de la cécité[566]. C'est alors la potentialité du danger plus que le danger avéré qui frappe l'esprit et met en branle des affects bien réels[567]. Ainsi, le joueur se voit restreint et malmené, son avatar mis en danger, par occultation et par mise en tension entre l'espace représenté et l'espace dont la représentation est annoncée mais dont il ignore la teneur :

> Dans un cas, le hors-champ désigne ce qui existe ailleurs, à côté ou autour ; dans l'autre cas, le hors-champ témoigne d'une présence plus inquiétante, dont on ne peut même plus dire qu'elle existe, mais plutôt qu'elle "insiste" ou "subsiste", un Ailleurs plus radical, hors de l'espace et du temps homogènes. Sans doute ces deux aspects du hors-champ se mélangent constamment[568].

Au-delà de la teneur inquiétante du hors-champ[569], de cet « Ailleurs », le cadre se fait outil de contrainte. En raison des limitations qu'il implique, le joueur ne peut jouir que d'une succession d'angles fixes dont l'alternance désoriente singulièrement. Par un jeu d'oppositions brutales (champ/contre-champ, plongée/contre-plongée, plan rapproché/plan large), le joueur est dépossédé de sa compréhension de l'espace. Un chemin, une sortie, se trouvant à la droite de l'image peuvent se retrouver subitement à l'opposée. En un clin d'œil, le cadre perspectif se retrouve retourné[570].

---

564 *Cf.* Guillaume Roux-Girard, « Plunged Alone into Darkness: Evolution in the Staging of Fear in the Alone un the Dark Series », in *Horror Video Games, op. cit.*, p. 151.

565 Jean-Louis Boissier, *La Relation comme forme. L'interactivité en art*, Les presses du réel, 2008, p. 301.

566 Sur le modèle d'*Alone in the Dark*, *Resident Evil* et *Silent Hill* contraignent la perception spatiale du joueur en utilisant les hors-champs pour faire surgir créatures et antagonistes de zones occultées, inaccessibles pour le regard. Cette particularité formelle, commune à nombre de jeux typés *survival horror*, est directement héritée de limitations techniques et plus concrètement, de leur dépassement sur le plan du *game design*. Concrètement, ce choix de mise en scène est lié aux limitations techniques des machines de jeu de l'époque. Les personnages sont affichés en 3D polygonale dans des décors en 2D pré-calculée, offrant ainsi une vision simulant un espace tridimensionnel ne pouvant être manipulé. *Cf.* Guillaume Roux-Girard, « Plunged Alone into Darkness: Evolution in the Staging of Fear in the Alone un the Dark Series », art. cit., p. 151.

567 Luc-Thomas Somme, « La Crainte comme don ou de l'art d'être fils », in *La Peur et ses miroirs*, (dir.) Michel Viegnes, Éditions Imago, 2009, p. 86.

568 Gilles Deleuze, *Cinema I, L'image-mouvement*, Les Éditions de Minuit, 1983, p. 30.

569 Pensons à *La Féline* (*Cat People*) réalisé par Jacques Tourneur en 1942 qui fait du hors-champ le ressort essentiel de sa force horrifique.

570 Laurie N. Taylor, « Gothic Bloodlines in Survival Horror Gaming », in *Horror Video Games, op. cit.*, p. 52.

Le joueur est perpétuellement placé dans une position d'instabilité provoquant étonnement, voire hébétude. Dès lors, le personnage jouable n'est plus le centre du monde vidéoludique. Bien au contraire, ce monde dangereux tourne, évolue, se développe en dehors du champ de vision du joueur et du champ d'action du personnage joueur[571]. Paradoxalement, le joueur renoue partiellement avec la position statique du regardeur confronté à une image impossible à pénétrer[572].

À l'intérieur de ce cadre refusant de se laisser opérer, occultant le regard du joueur et délimitant des perspectives retorses, tout semble pesant, voire empesé : les commandes se font lourdes, ne répondant que difficilement. Au-delà des règles explicites du jeu, ces difficultés influent grandement sur l'expérience du joueur, lui offrant parfois une grande résistance, fonctionnant comme une véritable entrave. Pour que cette résistance ludique puisse advenir, le système de jeu répond à une économie stricte de l'entrave et de la contrainte. À l'horreur s'associe la contrainte en un sens élargi : contrainte de vision, de déplacement, d'action[573].

Alone in the Dark / *Clock Tower* / *Resident Evil* (captures).

Le dispositif, en plus de contraindre le joueur au contact avec le monstrueux, à l'angoisse de sa rencontre[574], contraint son avatar à la vulnérabilité et à l'impuissance. Il ne convient pas ici de parler d'héroïsme et de courage, mais bien au contrainte d'instinct et de survie, voire de crainte désespérée[575]. Le joueur est dans l'obligation de se projeter dans un personnage faible et vulnérable, ne pouvant se mouvoir que difficilement : une proie facile. Si les personnages des

---

571 *Cf.* Ewan Kirkland, « Storytelling in Survival Horror Video Games », in *Horror Video Games, op. cit.*, p. 69.
572 *Cf.* Olivier Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, The MIT Press, 2003, p. 16-17.
573 En témoigne les limitations caractéristiques de *Resident Evil*, ne permettant pas de se déplacer en visant (capacité pourtant essentielle dans les jeux de tirs), ce qui implique une mise en danger du personnage, le joueur devant choisir entre tirer pour se défendre et se mouvoir pour fuir ou se protéger. *Cf.* Simon Niedenthal, « Patterns of Obscurity: Gothic Setting and Light in Resident Evil 4 and Silent Hill 2 », in *Horror Video Games, op. cit.*, p. 175.
574 *Silent Hill 2* (Konami CE Tokyo/Konami, 2001) propose d'anticiper la rencontre avec les créatures par l'intermédiaire d'une radio portative se mettant à grésiller à l'approche des monstres. Les modulations de la radio donnent forme à la peur (immatérielle et pourtant présente). Ce dispositif d'alerte destiné à se prémunir des ennemis, instille la peur plus qu'il ne la dissout. *Cf.* Bernard Perron, *Silent Hill, op. cit.*, p. 3.
575 *Cf.* Aristote, *Éthique à Nicomaque*, (trad.) Jean Voilquin, Garnier-Frères, 1965, III, VII, p. 81.

différentes itérations de *Resident Evil* sont généralement rompus au combat, le personnage de *Dead Space* comme les personnages de la série *Silent Hill* sont inaptes et désemparés.

La pratique de tels jeux vidéo, refusant au joueur la toute puissance du héros[576], conduit parfois à une certaine exaspération pour qui n'en a pas l'habitude[577]. L'expérience proposée ici relève d'une expérience de survie se devant de rester ludique — condition *sine qua non* de l'activité elle-même. S'y posent les questions de l'obstacle et de la contrainte pensés par l'hyperbole.

La notion de *ludus* (c'est-à-dire du « goût de la difficulté gratuite »[578], au sens qu'en donne Roger Caillois[579]) y est poussée à son paroxysme. Les conditions mises en place par le *survival horror* exacerbent l'idée du jeu comme tentative volontaire[580] de venir à bout « d'obstacles non-nécessaires[581] » au sein d'un système auquel il s'agit pourtant de préalablement adhérer. Plus encore, elles imposent une véritable maîtrise de soi et mobilisent des capacités de résistance à la souffrance ou à la fatigue — comme l'implique la notion de *ludus*[582].

Par l'instauration d'un dispositif de jeu induisant une pratique débordant le caractère aimablement contraignant du *ludus*, 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*. Par ce terme, Edmund Burke désigne un plaisir qui ne peut exister sans une relation à la douleur[583] et à la sensation qui accompagne son éloignement[584]. Ce plaisir teinté d'effroi dépend principalement de la douleur, du danger et de la mort. Parce qu'elles sont menaces de destruction et engagent à la conservation de soi, ces idées produisent une forte émotion d'horreur[585] et opèrent plus vivement que le plaisir. Cette expérience a trait à ce que Burke considère comme « *delightful horror* », c'est-à-dire l'« horreur délicieuse » :

---

576 *Cf.* Diane Carr, « Play Dead », art. cit.
577 Les rares productions actuelles jouant la carte du *survival horror* canonique vont d'ailleurs totalement à contre-sens de la tendance des jeux modernes offrant fluidité, rapidité et accessibilité.
578 Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, Gallimard, 1967, p. 75.
579 *Ibid*., p. 86.
580 Comme le commentent Caillois ou Huizinga, l'acceptation volontaire du jeu et de ses règles est préalable à toute pratique ludique. La pratique ludique de la contrainte ne peut se faire, justement, sous la contrainte. *Cf.* Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play*, *op. cit.*, p. 73-78.
581 Nous reprenons ici la formule de B. Suits destinée à caractériser le rôle des règles dans le jeu. In Bernard Suits, *The Grasshopper, Life and Utopia*, Broadview Press, 2005, p. 75.
582 *Cf.* Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 86.
583 *Cf.* Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau,* Vrin, [1757], 2009, I, IV, p. 93.
584 *Idem*.
585 *Ibid.,* I, 6, p. 95.

> Dans tous les cas, si la douleur et la terreur sont modifiées de manière à n'être pas réellement nocives, si la douleur n'est pas portée jusqu'à la violence, et si la terreur ne va pas jusqu'à la destruction actuelle de la vie, ces émotions qui délivrent les organes […] d'un embarras dangereux et pénible sont capables de donner du délice : non pas du plaisir, mais une sorte d'horreur délicieuse [*delightful horror*], une sorte de tranquillité teintée de terreur qui, comme elle se rapporte à la conservation de soi, est une des passions les plus fortes[586].

Le *survival horror* est voué à la privation comme à la conservation[587]. Ces deux éléments apparaissent comme les constituants essentiels du *gameplay* (à savoir les modalités de pratique du jeu articulant la structure de jeu[588] (*game*) et l'usage qui en découle (*play*)[589]) propre à ce genre. De là, il apparaît que l'horreur délicieuse burkienne y trouve un champ d'application fertile.

Le *delight* irrigue la problématique des dispositifs de contraintes. Cependant, leurs modalités de pratique supposent l'acceptation de contraintes qui offrent la possibilité de leur dépassement et, dès lors, l'émergence de plaisirs nés du déplaisir qu'elles convoquent en premier lieu. Se joue ici le jeu d'un plaisir généré par des conditions d'expérience dont la spécificité éclaire leur caractère à la fois contraignant et *delightful*. Dans l'exercice médiatisé qu'ils instituent, les jeux vidéo typés *survival horror* permettent de se laisser saisir par « le plaisir tout relatif qui tient au recul et à la distance établis par rapport au douloureux et au terrible[590] ».

Si les dispositifs de contraintes (et, avec eux, les dispositifs vidéoludiques horrifiques) tendent à se constituer positivement, c'est à travers l'expérience de plaisirs négatifs, à savoir, de plaisirs ne pouvant s'exprimer que par la médiation d'un déplaisir, d'une « disconvenance » conduisant à une « convenance supérieure[591] » — sur le modèle exposé par Schiller. Ainsi, des jeux fondateurs comme *Alone in the Dark*, *Resident Evil*, *Silent Hill* et leurs héritiers *Dead Space, Alien: Isolation* ou encore *The Evil Within*[592], sont des jeux impliquant véritablement les dimensions de carence et de conservation, au sens qu'en donne Schiller :

---

586 *Ibid.,* II, 8, p. 227.
587 *Ibid.,* I, 6, p. 95 : « Les idées de *douleur*, de *maladie*, et de *mort* remplissent l'esprit de fortes émotions d'horreur ; en revanche, le simple fait de jouir de la vie et de la santé — sans lesquelles, pourtant, nous ne saurions éprouver du plaisir — ne produit qu'une faible impression. Voilà pourquoi les passions qui ont pour objet la conservation de l'individu dépendent essentiellement de la douleur et du danger et sont les plus puissantes de toutes ».
588 C'est-à-dire « règles et moyens structurant l'attitude ludique ». *Cf.* Sébastien Genvo, « Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation », in *Nouvelle Revue d'esthétique*, *n°11/2012*, *Esthétique des jeux vidéo*, (dir.) Stello Bonhomme, Carole Talon-Hugon, Presses Universitaires de France, 2013, p. 16.
589 Sébastien Genvo, *Le Jeu à son ère numérique*, *op. cit.*, p. 105 : « Alors que le mot français [jeu] renvoie à la fois à un ensemble limité régi par un système de règles et à une certaine liberté d'usage, l'anglais réserve davantage le terme *game* pour le premier pôle et le terme *play* pour le second ».
590 Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *une philosophie du sublime*, Quai Voltaire, 1993, p. 131.
591 *Cf.* Friedrich von Schiller, « De l'Art tragique », art. cit., p. 137.
592 Sans toutefois se montrer exhaustifs, nous pourrions compléter cette liste en citant les jeux vidéo suivants : *Alan Wake* (Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios, 2010), *Amnesia: The Dark Descent* (Frictionnal Games, 2010),

> Or, tous les instincts qui sont actifs en nous, en tant que nous sommes des êtres sensibles, peuvent se ramener à deux instincts fondamentaux. D'abord nous avons l'instinct de modifier notre état, de manifester notre existence, d'être actifs ; et comme tout cela revient à acquérir des idées, nous pouvons le nommer l'instinct des idées, de la connaissance. Secondement, nous avons l'instinct de conserver notre état, de continuer notre existence ; c'est ce qu'on appelle l'instinct de conservation de soi-même[593].

Ces jeux vidéo relèvent d'une pratique de la chasse plaçant presque invariablement celui qui s'y livre du côté de la proie. L'instinct de conservation y est nécessairement mobilisé dans la mesure où, ici plus que dans tout autre genre vidéoludique, les mécaniques ludiques (le *gameplay*) déterminant l'attitude du joueur induisent un rapport de force déséquilibré, en la défaveur du joueur. Le dispositif ludique n'offre parfois aucune opportunité de changer la donne, le joueur étant presque totalement démuni face aux menaces auxquelles il doit faire face, ne pouvant alors que fuir, se cacher ou ruser.

Le joueur est perpétuellement traqué, soumis à une dynamique cynégétique — au sens du grec *kinighéticos* (*κυνηγετικός*) c'est à dire « propre à la chasse[594] » — qui est à la fois ressort narratif et ludique. Cette tension détermine la teneur de l'expérience de jeu, se faisant véritable expérience de danger imminent. En cela, le terme anglais « *survival* » renvoie à la nécessaire prise de risque que constitue la pratique du jeu. Le risque suppose que l'on s'expose au danger : « point de risque sans *enjeu*[595] ».

Bien sûr, la notion de survie est ici relative. L'expérience de survie s'exprime grâce à la force de conviction du jeu constitué en illusion, c'est-à-dire *inlusio* (« entrée dans le jeu ») comme le rappelle Huizinga : entrée dans le cadre du « monde temporaire tracé par le jeu[596] » dans lequel tout danger est par nature fictif. Comme le note Noël Carroll à propos du cinéma d'horreur dont il relève la force de suggestion : « Il s'agit […] de vivre affectivement plus fort sans en payer le prix[597] ». Et selon les termes de Schiller[598], de goûter à un plaisir procuré par une première

---

Clock Tower 3 (Sunsoft, Capcom/Capcom, 2002), *Daylight* (Zombie Studios/Atlus, 2014), *Echo Night: Beyond* (From Software, 2004), *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (*Silicon Knights*/Nintendo, 2002), *Project Zero* (Tecmo, 2001), *Forbidden Siren* (SCE Japan Studio, Sony/Computer Entertainment, 2003) *Haunting Grounds* (Capcom Production Studio 1/Capcom, 2005), *Kuon* (From Software, 2004), *Lone Survivor* (Superflat Games/Curve Studios, 2013), *Outlast* (Red Barrels, 2013), *Parasite Eve 2* (SquareSoft, 1999), *P.T.* (Kojima Productions/Konami, 2014), *Silent Hill 2*, *Silent Hill 3* (Konami CE Tokyo/Konami, 2003), *Siren: Blood Curse* (SCE Japan Studio, Sony/Computer Entertainment, 2008), *ZombiU*, etc.

593 Friedrich von Schiller, « Fragments sur le Sublime », art. cit., p. 38.

594 *Cf.* Maria Couroucli, « Du Cynégétique à l'abominable », in *L'Homme*, *174|Octobre-Décembre 2005*, (dir.) Françoise Héritier, École des Hautes Études en Sciences Sociales, 2005, p. 227-252.

595 Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *op. cit.*, p. 13.

596 Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, 1951, p. 29.

597 *Cf.* Noël Carroll, *La Philosophie des films*, *op. cit.*, p. 213.

impression de déplaisir (c'est-à-dire une disconvenance). Par sa capacité à se faire « touchante[599] », c'est précisément ce cadre de mise en danger relative qu'offre la pratique vidéoludique horrifique.

Dans cette perspective[600], le cadre vidéoludique permet l'épreuve de la peur sans le risque du péril : est offert de regarder le terrible sans terreur. Dans et par l'élan fondamental à l'activité ludique, il est ainsi possible de se saisir des émotions que l'horreur procure par ses différentes composantes. La médiation interactive offre au joueur la possibilité de se placer à la distance nécessaire à l'appréciation de la peur décrite par Burke. Comme le précise Burke dans sa *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, sans que cette mise à distance soit la cause exclusive du *delight*[601] (délice), elle participe résolument de la mise en condition nécessaire à l'expérience des plaisirs négatifs :

> Ainsi, est-il certain qu'il faut absolument que ma vie soit à l'abri d'un danger imminent pour que je puisse trouver du délice dans les souffrances d'autrui, réelles ou imaginaires, ou à vrai dire dans tout autre chose, de quelque cause qu'elle procède[602].

En ce sens, le cadre vidéoludique rassure quant à l'impossibilité d'être atteint par le danger. Malgré la force de conviction du jeu, tout danger[603] y est par principe fictif, incapable de représenter une menace tangible. De là, le terrible peut se faire plaisant. Le risque, en tant qu'il est écueil[604], est grand dans la fréquentation de ces espaces horrifiques, mais seul le personnage joueur est en péril, non le joueur lui-même. La pratique vidéoludique horrifique offre donc la possibilité de l'accointance avec la douleur, sans le risque d'y sombrer réellement. La fréquentation du terrible se fait en premier lieu via la représentation de la souffrance.

---

598 Friedrich von Schiller, « De la Cause du plaisir que nous prenons aux objets pathétiques », [1792], in *De la Grâce et de la Dignité*, Sulliver, 2005, p. 108 : « Le touchant et le sublime se ressemblent en ce point, que l'un et l'autre produisent un plaisir par une première impression de déplaisir, et que par conséquent (le plaisir procédant de la convenance, et le déplaisir du contraire), ils nous donnent le sentiment d'une convenance qui suppose d'abord une disconvenance ».

599 *Idem.* : « Le touchant, dans son sens propre, désigne cette sensation mixte où entrent à la fois la souffrance, et le plaisir que l'on trouve à la souffrance même ».

600 Friedrich von Schiller, « Fragments sur le sublime », art. cit., p. 46 : « Nous n'avons dès lors à nous occuper que du premier cas, de celui où l'objet terrible nous fait, il est vrai, voir sa puissance, mais où il ne la dirige pas contre nous, *où nous nous savons à l'abri* de son atteinte ».

601 *Idem*.

602 Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, *op. cit.*, I, 15, p. 109.

603 Le danger étant fondamentalement « menace de mort ». *Cf.* Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *op. cit.*, p. 13.

604 *Idem.* : « Selon l'étymologie, le risque désigne avant tout le récif ou l'écueil qui expose une embarcation à la déchirure. Tantôt on insiste alors sur la dissimulation du rocher sous la surface de la mer, tantôt on met l'accent sur l'éventualité de la lésion ».

Dès lors, le cadre vidéoludique horrifique offre la possibilité d'une souffrance « sympathique », au sens qu'en donne Schiller[605], impliquant l'ajustement d'une distance face à l'objet de terreur et de souffrance. Cet ajustement ne relève pas uniquement de la mise à l'abri comme le mentionne Burke dans le cadre de phénomènes réels dont il préconise, *in fine*, de se tenir éloigné.

Alien: Isolation / *Outlast* / *Silent Hill 2* / *Silent Hill 3*/ *Siren: Blood Curse* (captures).

Il s'agit d'une exposition volontaire à un danger relatif ne faisant pas courir le risque de la souffrance, de la confusion ou d'une trop grande sympathie — dont l'effusion troublerait trop notre jugement. L'enjeu est ici celui de l'exercice d'une résistance, orientée à la fois contre la

[605] Friedrich von Schiller, « Fragments sur le sublime », art. cit., p. 41 : « Mais la souffrance réelle ne permet pas le jugement esthétique, parce qu'elle ôte la liberté de l'esprit. Il importe donc que ce ne soit pas sur le sujet qui juge que l'objet redoutable prouve son pouvoir destructeur ; c'est à dire il importe que nous ne souffrions pas *nous–mêmes*, que la souffrance soit seulement *sympathique* ».

souffrance, mais également contre la vivacité d'une compassion dont la force excessive exciterait trop nos émotions.

Ainsi, par la mise en place de conditions adaptées à l'exercice de cette résistance, l'impression de danger reste palpable et n'est pas étouffée par le cadre de jeu, qui perdrait alors pour partie ses enjeux. Liée à la notion de risque, elle est surdéterminée par le caractère horrifique du *survival horror* (ouvrant sur des affects extrêmes). L'enjeu modalisant la relation du joueur au risque est la pratique ludique même, son arrêt constituant un risque essentiel. Par survie, il faut entendre survie du personnage joueur et continuation de l'actualisation du jeu soumis au régime strict d'une économie de la carence d'une part, et de la résistance à l'obstacle d'autre part — économie ludique extrême.

La radicalisation des enjeux ludiques et affectifs, dans les jeux ressortissant au genre *survival horror*, s'accompagne d'une radicalisation symétrique de leur part iconographique. L'élan de durcissement, de resserrement des atours ludiques de ces jeux vidéo, entraîne une transformation de ses manifestations formelles. À l'âpreté de la carence semble répondre la rudesse d'une iconographie pouvant se faire, à dessein, révoltante — avec le but avoué de conditionner, à part égale avec le *gameplay*, l'expérience de conservation proposée. Le joueur doit alors composer avec ces représentations mobiles et réactives, dont l'agencement est l'expression même de la contrainte, selon des modalités qu'ils nous reste à observer.

4.3 | PORTRAIT DU JOUEUR EN BELLUAIRE : DE LA FONCTION CONTRAIGNANTE DES MONSTRES VIDÉOLUDIQUES

Si le genre du *survival horror* délimite le cadre d'une pratique ludique de la survie, c'est avant tout en raison de la relation agonistique qu'entretiennent les joueurs avec les occupants de ces espaces : les monstres, population essentielle et nécessaire à la pratique ludique par l'expérience horrifique[606] (condition nécessaire à l'horreur mais cependant non suffisante[607]). Avant d'évaluer l'efficace de cette iconographie et de déterminer sa capacité à mobiliser les

[606] Bernard Perron, « The Heuristic Circle of Gameplay: the Case of Survival Horror », in *Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture*, (dir.) Manthos Santorineos, FOURNOS Centre for the Digital Culture, 2006, p. 67 : « Having the monster at the center of the videoludic experience of fright, the gameplay experience of the survival horror genre revolved around a main event schema: "facing up to the monster". This is not as much a narrative schema than a gameplay schema ».

[607] *Cf.* Noël Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, Routledge, Chapman and Hall, Inc., 1990, p. 16 : « However, even if a case can be made that a monster or a monstrous entity is a necessary condition for horror, such a criterion would not be a sufficient condition. For monsters inhabit all sort of stories—such as fairy tales, myths and odysseys—that we are not inclined to identify as horror, we will have to find a way to distinguish the horror story from mere stories with monsters in them, such as fairy tales ».

affects, il s'agit d'en comprendre la fonction, c'est-à-dire le caractère primaire déterminant sa raison d'être comme ses modalités d'apparition. Il s'agit de comprendre comment ces représentations manifestent le caractère contraignant des dispositifs vidéoludiques en remplissant (dans un premier temps) la fonction stricte d'obstacle ludique.

Il ne nous incombe pas ici de mettre à jour une classification exhaustive de l'iconographie monstrueuse vidéoludique. Cependant, il paraît nécessaire de délimiter l'étendue du bestiaire que nous allons fréquenter (« bestiaire » désignant dans son acception commune, un ensemble de créatures décrites dans une œuvre littéraire ou artistique). Néanmoins, ce n'est pas une ménagerie ressortissant à une « zoologie inquiète et inquiétante[608] » que nous allons étudier : chimères et créatures fantasques faisant se jouxter membres animaux et parties humaines sont remisés ici. La programmatique des jeux horrifiques et du *survival horror* s'exprime au travers d'une iconographie plus bestiale qu'animale (au sens du latin *bellua* plus que de *bestia*[609]).

Le joueur y est belluaire[610] combattant dans une arène vidéoludique. Mais il ne faut pas se laisser abuser par le double sens de cette fonction. Ici, point de piste de cirque où donner l'illusion du combat. S'il veut continuer son aventure, l'interacteur devra agir tel le belluaire romain luttant dans l'arène et dompter les créatures qu'il affronte.

Au-delà des échos d'une étymologie nous renvoyant directement à la bestialité, le terme « bestiaire » porte en lui l'idée de classification au sens où aurait pu l'entendre Buffon ou Linné. Le bestiaire est aussi répertoire, instrument d'une compréhension ordonnée du monstrueux. La richesse, en termes de variété, d'un bestiaire vidéoludique est généralement considérée comme importante, voire primordiale. Cette profusion répond à des normes qui, sans être immuables, sont largement suivies dans l'industrie vidéoludique. Il est coutume de proposer un ensemble varié de créatures clairement hiérarchisées. Cette gradation est fonction de la dangerosité de chacune d'entre elles mais également de leurs spécificités — qu'elles soient formelles, comportementales ou encore liées à la narration.

---

608 Jean Clair, *Hubris. La fabrique du monstre dans l'art moderne. Homoncules, Géants et Acéphales*. Gallimard, 2012, p. 12.

609 *Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire culturel en langue française*, Dictionnaires Le Robert, 2005, t. 1, p. 205 : « [*B*]*ellua*, mot d'origine expressive qui met souvent l'accent sur les qualités de grandeur, de férocité ou d'inintelligence, et qui est plus noble que *bestia* (bête) ».

610 Terme antique désignant d'abord le gladiateur affrontant des bêtes féroces mais également le membre d'un cirque chargé de l'entretien des bêtes. *Cf.* Emile Littré, *Dictionnaire de la langue française*, 1982, t. 1, p. 491.

Proches dans leurs fonctions (symboliques) des pièces dans un jeu d'échec, ces créatures voient leur effectif varier selon leur potentiel létal. Les monstres les moins dangereux viendront très fréquemment à la rencontre du joueur et se révèleront rapidement très communs (composant numériquement le gros du bestiaire), alors que les créatures les plus dangereuses ne feront que très peu d'apparitions et pourront même, selon le cadre narratif, n'apparaître qu'en une seule occasion, faisant figure de *boss*[611] destiné à marquer le passage d'un palier de difficulté dans le jeu.

Les fonctions et les capacités d'agression de chaque type de monstre sont rigoureusement calibrées selon le type d'action que les développeurs attendent du joueur. Créatures petites et grouillantes, massives mais lentes, agiles mais sensibles, ces monstres, répondent à un cahier des charges précis correspondant à des nécessités ludiques : chaque genre d'agression découle d'un besoin précis sur le plan du *game design*. À chaque type d'agression correspond une conformation monstrueuse, un type monstrueux.

L'élaboration de cette typologie et de ses implications ludiques éclaire nettement le *game design* afférant à ces jeux. Il s'agit d'étudier les possibilités les plus efficaces pour rendre accessibles les règles d'interaction explicites ou implicites tissant le *gameplay*. Le *game design* peut se comprendre comme un système permettant la mise en place d'une « relation interactive[612] » entre le joueur et le jeu, instituant une attitude ludique. Le *game design* recouvre tous les choix relatifs à la façon de transmettre au joueur la masse d'informations tissant le système de jeu : le fonctionnement du contrôle du personnage joueur, de l'interface, l'équilibrage des forces de chaque personnage, le système de combat, mais aussi le paramétrage de l'intelligence artificielle des antagonistes associé à leur mobilité, etc.

La notion d'« équilibrage » est communément utilisée pour désigner la répartition des forces entre différents personnages ainsi que leurs capacités au combat (puissance et portée des coups, capacité de résistance, endurance, etc.[613]). Tout le principe de l'équilibrage est, dans la perspective d'une relation agonistique, d'ajuster les rapports de forces pour que le défi soit

611 *Cf.* Alexis Blanchet, *Des Pixels à Hollywood, Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Éditions Pix'n Love, 2010, p. 442. Cette terminologie anglo-saxonne est systématiquement employée dans les jeux vidéo. Comme tous les autres antagonistes, les *boss(es)* sont hiérarchisés selon leur importance dans le système de jeu. Pour les distinguer, sont utilisées les expressions : *mid-boss* (intermédiaires), *boss* (pour la fin des niveaux) et *final-boss* (l'ennemi dont la mise à terre signifie la fin du jeu — game).

612 Vincent Mabillon, « Les Contours impermanents de la bulle ludique : positions du joueur de *Game Boy* et appropriation du *game design* », in *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, (dir.) Sébastien Genvo, L'Harmattan, 2005, p. 266.

613 L'équilibrage peut se résumer sous la forme de données numériques comprenant par exemple le pourcentage d'énergie alloué à un personnage ou encore le quota de points qui sera soustrait selon le type de coups portés (cette donnée pouvant être nuancée selon leur localisation et selon divers facteurs).

présent mais que la difficulté ne soit pas insurmontable. Il serait nuisible à l'aspect ludique d'un jeu vidéo que certains affrontements, face à un type donné d'ennemis, se révèlent insurmontables en raison de coups portés trop puissants ou d'une résistance trop grande.

L'apparence même des personnages, en l'occurrence des monstres, revêt une importance toute particulière. Leur aspect contient en germe une gestuelle, un comportement : la possibilité de nombreuses interactions et de choix ludiques stratégiques. *Left 4 Dead*[614] se montre particulièrement éclairant sur la question de la classification des antagonistes vidéoludiques. Ce jeu vidéo propose cinq catégories archétypales de créatures (zombies) : de la créature passive qui ne recherche pas systématiquement l'affrontement (la *Witch*, Sorcière) au monstre offensif et résistant qui n'hésite pas à se ruer sur le joueur pour le marteler de coups (le *Tank*) en passant par des catégories intermédiaires aux capacités diverses : *boomer* explosif, *Hunter* (Chasseur) vif et bondissant, *Smoker* (Enfumeur) spécialisé dans la fumigation et l'intoxication.

Chaque type de créature s'incarne en jouant de stéréotypes transparents. La massivité est associée à la résistance, la finesse à l'agilité, la musculature à la force, etc. Comme l'écrit Barthes à propos du physique des catcheurs : « [l]es catcheurs ont donc un physique aussi péremptoire que les personnages de la Comédie italienne, qui affichent par avance, dans leur costumes et leurs attitudes, le contenu futur de leur rôle[615] ». Et Barthes de poursuivre :

> Le physique des catcheurs institue donc un signe de base qui contient en germe tout le combat. Mais ce germe prolifère car c'est à chaque moment du combat, dans chaque situation nouvelle, que le corps du catcheur jette au public le divertissement merveilleux d'une humeur qui rejoint naturellement un geste […]. Le catch est comme une écriture didactique : au dessus de la signification fondamentale de son corps, le catcheur dispose des explications épisodiques mais toujours bien venues, aidant sans cesse à la lecture du combat par des gestes, des attitudes et des mimiques qui portent l'intention à son maximum d'évidence[616].

Ainsi, dans un souci d'« intelligibilité parfaite[617] », les gabarits et proportions des antagonistes vidéoludiques se font signes. Ils s'accordent le plus souvent à des conventions déterminant le potentiel létal et la férocité de chaque créature. La conformation du monstre renseigne immédiatement sur les risques encourus. En ce sens, le chemin du joueur est presque balisé. Usant d'un symbolisme facile d'appréhension (variations de formes, de couleurs, de

614 *Left 4 Dead*, Turtle Rock Studios/Valve Corporation, 2008.
615 Roland Barthes, « Un monde où l'on catche », in *Mythologies*, Seuil, 1957, p. 15.
616 *Ibid.*, p. 16.
617 *Ibid.*, p. 24.

proportions) les bestiaires dont nous allons traiter proposent également des formes monstrueuses codifiées qui ne font, pour une part, que moduler ces conventions largement établies et adoptées par les joueurs. Cette hiérarchisation fonctionne comme un prérequis nécessaire à tout joueur, qu'il est très aisé de s'approprier tant les codes employés sont simples et efficaces. Ils permettent une compréhension immédiate des formes symboliques proposées (surdéterminées par leur fonction ludique).

Études de *Smoker*, *Hunter*, *Boomer* et *Tank*. Galerie d'antagonistes de *Left 4 Dead*.

Ces catégories formelles sont directement liées aux possibilités d'interaction. Il faut garder à l'esprit qu'une des caractéristiques du jeu vidéo est « la découverte dynamique des règles et l'incitation à l'action[618] ». Ces deux facteurs obligent à une grande lisibilité des intentions ludiques (dont le principe semble tracé en décalque de l'idée d'« intention[619] ») pour que le joueur puisse actualiser en temps réel sa connaissance du jeu. Sur le plan du design ludique, ces codes fluidifient la lecture de l'image en mouvement. La perception et la compréhension immédiate d'une silhouette, même distante dans l'espace du jeu, permettent au joueur d'adapter instantanément ses capacités de réponse. La forme du personnage indique son niveau d'agressivité et alerte quant aux compétences requises pour l'affronter. Ainsi, lorsque le joueur rencontre un nouveau type

618 Sébastien Genvo, *Le Jeu à son ère numérique. op. cit.*, p. 146.

619 Erwin Panofsky, *L'Œuvre d'art et ses significations*, Gallimard, 1969, p. 59 : « Dans le cas d'un "simple véhicule d'information", d'un "simple outil ou appareil", l'intention est attachée une fois pour toute à l'idée du travail à fournir : le sens qu'il faut transmettre, la fonction qu'il faut remplir. Dans le cas d'une œuvre d'art, l'intérêt porté à l'idée est contrebalancé, peut-être même éclipsé, par l'intérêt porté à la forme. Toutefois l'élément formel est présent dans tout objet sans exception, puisque tout objet est fait d'une matière et d'une forme ; et l'on voit mal comment déterminer avec une précision scientifique dans quelle mesure, en un cas donné, l'accent est ou non porté sur cet élément formel. C'est pourquoi l'on ne peut pas, et l'on ne doit pas, tenter de définir le moment précis où soit un appareil, soit un véhicule d'informations commence à devenir une œuvre d'art […]. Ainsi la ligne de démarcation où s'achève le domaine des objets pratiques, et où commence celui de l'art, dépend de l'"intention" des créateurs. "Intention" qui ne peut être déterminée d'une façon absolue ».

d'antagoniste, il lui est possible d'en mesurer la dangerosité afin d'établir des stratégies pour en venir à bout[620], avant même d'en examiner le comportement.

Cependant, la dangerosité des personnages ne s'exprime pas nécessairement à travers une augmentation critique de leur volume. D'autres procédés font leur apparition dans certains jeux vidéo dont le cadre narratif offre la licence nécessaire à des manipulations formelles plus audacieuses. Les antagonistes jouent alors de leur capacité à changer constamment d'aspect, à maîtriser l'invisibilité (Les *Hunter* de *Resident Evil: Revelations*[621]), à s'évaporer (les chrosômes Houdini de *BioShock*) ou encore à se subdiviser (les *Birdman* d'*Alan Wake's American Nightmare*[622]). Nombreuses sont les créatures vidéoludiques aptes à présenter une réelle instabilité formelle, à se faire grouillantes, insaisissables. Leur surface est perpétuellement animée, à l'image des *Uroboro* de *Resident Evil 5,* masse compacte et frétillante[623] de vers épais, noirs et luisants.

L'analyse de ces différentes manifestations monstrueuses éclaire le fait que les monstres vidéoludiques incarnent avant tout une fonction qui se donne à voir au stade premier de leur réception (en un sens, au stade pré-iconographique[624]). Cette fonction en constitue la signification primaire. La forme est ici vectrice d'informations quant aux possibilités d'interaction offertes au joueur. Elle est vectrice d'un contenu à caractère stratégique, avant même de se constituer comme iconographie. La genèse de la forme monstrueuse est clairement dépendante du comportement de chaque catégorie d'antagonistes et répond à des intentions directement liées au *gameplay* (se devant d'être intelligibles, au sens de Barthes[625]). En somme, chaque créature se voit

---

620 Ces choix de *game design* s'appliquent à un grand nombre de genres vidéoludiques. Quantité de jeux d'action proposent des univers s'inscrivant hors du champ du monstrueux optent pour un système de jeu impliquant une gradation des difficultés ludiques liées à la montée en volume, donc en puissance, des ennemis rencontrés. À défaut de modifier librement la corpulence ou de déformer déraisonnablement les personnages, cette escalade dans la dangerosité est alors signifiée par la présence d'un équipement spécifique : une protection faisant carapace, un arsenal particulièrement ostentatoire ou significativement volumineux, etc. Cette catégorisation rigide des antagonistes en fonction de leur potentiel létal offre un cadre auquel peuvent adhérer tous les contextes, valable pour tout jeu (dont la progression de la difficulté se manifeste à travers des symboles compréhensibles).

621 *Resident Evil: Revelations*, Capcom, Tose/Capcom, 2012.

622 *Alan Wake's American Nightmare*, Remedy Entertainment/Microsoft Game Studios, 2012.

623 Les développeurs du jeu emploient, à propos des éléments qui composent le corps de cette créature, le mot anglais *wriggle* : se tortiller, gigoter. *Cf. The Art of Resident Evil 5,* Capcom, 2010, p. 69.

624 *Cf.* Erwin Panofsky, *Essais d'iconologie*, *Thèmes humanistes dans l'art de la Renaissance*, Édition Gallimard, 1967, p. 17 : « *Signification primaire* ou *naturelle*, subdivisée en *signification de fait* et *signification expressive*. On la saisit en identifiant de pures *formes* (c'est-à-dire : certaines configurations de ligne et de couleur, ou certaines masses de bronze ou de pierre, façonnées de manière particulière) comme représentations *d'objets* naturels (tels que des êtres humains, des animaux, plantes, maisons, outils, etc.) ; en identifiant leur relations mutuelles comme *évènements* ; et en percevant certaines qualités expressives, par exemple le caractère de deuil que comporte une attitude ou un geste, l'atmosphère intime et paisible d'un intérieur. L'univers des pures formes que l'on reconnaît ainsi chargées de *significations primaires* ou *naturelles* peut être appelé l'univers des motifs artistiques. Un dénombrement de ces motifs constituerait une description *pré-iconographique* de l'œuvre d'art ».

625 Roland Barthes, « Un monde où l'on catche », art. cit., p. 19 : « [L]e catch est le seul sport à donner une image aussi extérieure de la torture. Mais ici encore, seule l'image est dans le champ du jeu, et le spectateur ne souhaite pas

attribuée un cahier des charges dont sa forme dépend. Celles-ci révèlent dès lors une méta-iconographie catégorielle associée à des codes ludiques.

Le bestiaire fonctionnel ne détermine que superficiellement les choix iconographiques faisant la particularité de chaque jeu vidéo. Tout au plus, il s'agira pour les développeurs de répondre à ce besoin de variation d'échelle (ou de volume) afin de satisfaire aux besoins scénaristiques spécifiques. Les conventions formelles auxquelles répond le bestiaire propre à un jeu peuvent être structurées de manière bien plus autonome, selon des ambitions propres au projet, et qui ne sauraient être limitées par cette grille taxinomique.

Ce que manifestent véritablement ces représentations, c'est avant tout le caractère contraignant des dispositifs vidéoludiques — à tout le moins, du *survival horror*. Le lien entre dispositif et monstre est un lien analogique : les monstres constitués en systèmes font signe vers le système auquel ils appartiennent et sont les reflets microcosmiques des dispositifs qu'ils occupent. Ces monstres pensés comme obstacles à renverser (comme entraves dont il faut se libérer) donnent la mesure de l'agencement structurel des dispositifs ludiques et indiquent la possibilité de l'amplification de leur force de contrainte à travers les types monstrueux.

Cette iconographie en est la manifestation dynamique, c'est-à-dire animée mais également réactive et modulable (via la pratique ludique même). Transférant les mécaniques structurant leurs principes formels et fonctionnels, les dispositifs s'incarnent (par condensation) dans des corps contraignants, dont les conformations révèlent la teneur comme la « puissance d'écart » qu'ils manifestent — en raison d'une radicalité qu'il nous faut éclairer.

4.4 | La Fabrique des monstres

Il n'est pas suffisant de parler d'iconographie monstrueuse vidéoludique, dans la perspective d'une famille iconographique pouvant subsumer toutes les représentations se manifestant dans les jeux vidéo. Il paraît plus juste de souligner la pluralité d'iconographies ne partageant parfois que peu de points communs et qui se voient déterminés par les genres auxquels elles appartiennent. Cette distinction met en lumière la variété des usages conférés à ces représentations et, par là, la fonction ludique déterminée par le *gameplay* afférant aux jeux — renvoyant à l'intention même du jeu.

---

la souffrance réelle du combattant, il goûte seulement la perfection d'une iconographie. Ce n'est n'est pas vrai que le catch soit un spectacle sadique : c'est le seul spectacle intelligible ».

Force est de constater que les monstres enfantins et plaisants (dont l'exemple le plus représentatif est la famille des *Pokémon*[626], véritables stars vidéoludiques dont le nom signifie *Pocket Monster* : Monstres de poche) côtoient des créatures bien moins fréquentables. L'iconographie monstrueuse peut plaire, séduire, amuser[627] mais également méduser ou foncièrement terrifier. À ce titre, les jeux des séries *BioShock*, *Dead Space* et *Resident Evil,* (constituant notre corpus vidéoludique principal) offrent un aperçu significatif de catégories singulières du monstrueux.

Ces séries sont incontestablement liées dans leur propos et leur *gameplay* à des problématiques convoquant ouvertement la notion de « monstre » et de « monstrueux » dans leurs diverses acceptions. Comme nous l'avons évoqué, ces franchises[628] sont symptomatiques d'une certaine catégorie de jeux vidéo. On y découvre des jeux dans lesquels le premier contact du joueur se fait à travers une iconographie dont la nature témoigne sans détours des relations ambiguës et conflictuelles qu'il devra entretenir s'il décide de s'investir dans l'actualisation du jeu. Par ce biais, des affects tels que la peur, l'angoisse ou le dégoût sont convoquées et constituent, paradoxalement, le terreau nécessaire au désir ludique.

Les créatures sur lesquelles nous portons notre regard relèvent littéralement de la catégorie du *monstrum* : artificielles, vouées à l'exhibition (à la monstration[629]) et fondamentalement hors du champ du bien et de l'utilité[630] — au sens d'une négation de l'idéal

---

626 *Pokémon*, Game Freak/Nintendo, 1996.

627 Martial Guédron, « Le Monstre en théorie », in *Beautés monstres. Curiosités, prodiges et phénomènes*, (dir.) Sophie Harent, Martial Guédron, Somogy éditions d'art, 2009, p. 22 : « Le passage de l'*Épître aux Pisons* où Horace ridiculisant la représentation du monstre dans les arts permettait de convoquer le rire comme sanction du ridicule, de la difformité et de l'invraisemblance ».

628 Sur un modèle proche de celui du cinéma, l'industrie vidéoludique a pris pour habitude de décliner les jeux à succès sous forme de séries (à l'imitation des sagas hollywoodiennes). Outre un intérêt commercial évident, cette pratique permet d'offrir aux joueurs une histoire qu'ils pourront voir évoluer à travers plusieurs itérations. Ils découvriront ainsi les suites plus ou moins directes des aventures proposées dans un premier opus fondateur ou parfois des préquelles (terme calqué sur l'anglais *prequel* désignant une création, qu'elle soit littéraire, cinématographique ou vidéoludique, réalisée après une œuvre de référence et dont l'action se déroule antérieurement à celle initialement développée). Selon le potentiel narratif des séries, ces projets peuvent également s'ouvrir et prendre la forme de franchises. Ce terme emprunté au monde du commerce désigne la possibilité de décliner un univers vidéoludique sous de nombreuses formes. Cette possibilité recouvre à la fois la diversification des jeux et leur possible déclinaison dans des genres vidéoludiques parfois très éloignés du modèle original. Pensons à l'univers de *Super Mario* qui a servi de base pour produire des jeux extrêmement divers : jeux de combat (*Super Smash Bros.* HAL Laboratory/Nintendo, 1999), de sport (*Mario Smash Football*, Next Level Games/Nintendo, 2005), de course automobile (*Super Mario Kart*, Nintendo, 1993), etc., mais aussi dans des domaines de création bien distincts — dans le cadre d'une vision transmédia (terme désignant des univers originaux et les produits dérivés qui se déclinaient sur différents médias : jeu vidéo, séries télévisées, films ou livres).

629 Le monstre est ici la créature que l'on montre (*monstra*), offerte à la monstration. « Le mot monstre est dérivé du latin *monstrum*, et apparenté au verbe *monstrare* (montrer) ». *Cf.* Etienne Wolff, *La Science des monstres*, Librairie Gallimard, 1948, p. 13.

630 Georges Bischoff, « Le Moyen Âge entre deux rires », art. cit., p. 21.

grec de *kalokagathia* (*καλοκαγαθία*[631]), c'est-à-dire de l'union positive et morale du beau et du bien, « excellence parfaite[632] » s'exprimant à même le corps et traduite dans le comportement[633]. Les monstres ne ressortissent pas au *kalos*-beau (*καλὸς*) mais au *kakos*-laid (*κακός*) en tant qu'ils sont *kakomorphos* (*κἄκόμορφος*[634]) : expression même de la forme laide et mauvaise (désignant aussi bien les valeurs physiques que morales faites forme).

Ces créatures se tiennent définitivement éloignées des monstres mignons (*kawaii*[635]) et protecteurs, créés pour divertir les enfants et devenir de bons amis virtuels[636] — témoignant du goût prononcé de notre imaginaire contemporain pour les monstres. La fonction de ces monstres reste connexe à celles des créatures horrifiques. Compagnons capables de rassurer, ils partagent avec les créatures les plus féroces l'étymologie du mot « monstre » qui au sens du latin *monere*[637] est celui qui avertit, prévient du danger par sa présence. Cependant, les monstres gentils aux proportions rassurantes, aux faciès charmeurs et aux couleurs criardes ou pastelles, trouvent un terrain d'expression tranchant définitivement avec celui des monstres qui nous intéressent.

Les monstres horrifiques sont la preuve de la construction d'un imaginaire dans lequel un être monstrueux n'est plus simplement le signe de pouvoirs surnaturels (son anatomie contrariée témoigne surtout de sa perversion[638]). Ces monstres ne sont pas des *mirabilia*[639], créatures prodigieuses et miraculeuses. Comme les ruines et les architectures effondrées, ils sont la manifestation de fautes : fautes de la « nature », fautes humaines, individuelles ou collectives. Ces

---

631 *Kalokagathia* se comprend, en un sens, comme la somme de deux prédicats : beau-et-bon (*kalos-kagathos*, *καλὸς-κἀγαθός*). *Cf.* Catherine Dalimier, « Introduction », in Aristote, *Éthique à Eudème*, (trad.) Catherine Dalimier, Flammarion, 2013, p. 38.

632 *Ibid.*, p. 36-39.

633 Aristote, *Éthique à Eudème*, *op. cit.*, VIII, 3, 1249a, p. 293.

634 *Cf.* Olivier Roux, *Monstres, Une Histoire générale de la tératologie des origines à nos jours*, CNRS Éditions, 2008, p. 42.

635 Terme japonais proche par le sens de l'anglais *cute*, signifiant « mignon ». Au Japon, ce terme renvoie à un univers esthétique spécifique mais élargi, illustré dans le monde de l'art contemporain par une majeure partie du travail de Takashi Murakami. (*Cf.* Charlène Veillon, *L'Art contemporain japonais : une quête d'identité*, *De 1990 à nos jours*, L'Harmattan, 2008, p. 130-134.) L'emploi de cette esthétique explique pour partie le succès mondial des *Pokémon*. Dans une moindre mesure, le succès de nombreuses séries vidéoludiques trouve son origine dans l'aspect *kawaii* des personnages et des univers proposés, à l'instar de *Dragon Quest* (série crée par Yuji Horii en 1986 pour Enix) dessinée par le célèbre auteur de manga Akira Toriyama.

636 Il en va ainsi des *Pokémon* comme de leurs proches cousins les *Digimon* (*Digital Monsters* créés par Akiyoshi Hongo pour l'entreprise Bandai en 1997) ou des *Tamagotchi* (Bandai, 1997), véritables animaux de compagnie virtuels qu'il s'agit de nourrir, nettoyer et soigner régulièrement.

637 Martial Guédron, « Le Monstre en théorie », art. cit., p. 29 : « Le mot "monstrueux" ne désigna pas d'abord une horreur mais ce qui doit être "montré" comme exemplaire ou extraordinaire. Le radical du mot, du latin *monere* ("avertir"), est le même que celui de "monument", et ce n'est qu'après un long périple que, vers le XII^e^ siècle, le monstrueux, qui se confondait avec le merveilleux, prit un sens diffamatoire ».

638 *Cf.* Michel Melot, « La Fabrique du monstrueux », in *Beautés monstres*, *op. cit.*, p. 29.

639 Patricia Falguières, *Les Chambres de merveilles*, Bayard, 2003, p. 8 : « On traduit par "merveilles" deux termes anciens qui ont une longue histoire : *mirabilia*, en latin, *thaumata*, en grec. Il faut se garder de tenir pour familières de telles appellations. Elles […] excèdent les catégories du beau et de la représentation et nous renvoient à une constellation tout autre qu'esthétique : les *mirabilia* nous renvoient à la logique du mémorable ».

créatures investissent pleinement le champ désigné par l'acception péjorative, faite à partir du XIV[ème] siècle, du terme « monstre », utilisé pour qualifier un corps infirme, dégradé, avili et devenu sacrilège.

C'est en cela que l'apparence, le comportement ou le contenu symbolique de ces monstres est susceptible de créer l'effroi, de mettre en branle une mécanique affective dont l'extrême limite (la butée) serait la manifestation d'affects négatifs radicalisés. Il est indéniable que ces créatures vidéoludiques dépassent l'idée du monstre tolérable et plaisant, simple artifice ou allégorie.

Les procédés de création employés pour donner vie aux monstres grouillants dans les univers de *Dead Space* ou *Resident Evil*, occasionnent chez le joueur une réelle défiance envers ces abominations. Le rapport au monstrueux induit par ces productions ressortit à l'économie de l'angoisse, de la peur et du dégoût, c'est-à-dire à des affects négatifs, en tant qu'ils sont ordonnés à un mal[640]. Ces monstres se montrent cependant ambigus. Adeptes de la confusion, ils s'avèrent suffisamment incertains pour permettre l'émergence chez le joueur d'une certaine forme de désir. Ces monstres se jouent des limites, explorant la lisière obscure entre le repoussant et l'attirant. S'ils ne sauraient être aimables, ces monstres odieux peuvent distiller un envoûtant venin leur permettant d'éviter l'éviction ou la claustration, malgré tout.

Les monstres revêtent une fonction fantasmatique qui se manifeste bruyamment à travers leur plastique : terrain de jeu idéal, venimeux mais ouvert à toutes les projections. Il s'agit moins de produire de l'aimable que des objets de désir (ludique) touchant par principe à une laideur guettée par le terrible (mais ne s'identifiant pas à lui), arrachant à la quiétude du beau[641] tant elle semble être une menace.

Dans cette optique, il nous sera donné de constater que les principes présidant à l'élaboration de l'iconographie monstrueuse des jeux typés *survival horror* ne s'appuient que très peu sur la recette éprouvée de la « confusion de règne ou de genre[642] » caractéristique des chimères. Les créatures chimériques offrent des résultats divertissants mais dont la simple vue ne

640 Précisons avec Carole Talon-Hugon : « Dire que ce sont là des passions négatives ne signifie pas qu'elles sont sans utilité. Descartes leur reconnaît même un profit plus grand qu'aux passions ordonnées au bien, car il est plus urgent d'être délivré du mal que de s'approcher d'un bien. Il n'en reste pas moins que ces passions sont psychologiquement pénibles. La valeur morale ou vitale d'une passion n'a rien à voir avec son agrément psychologique ». Carole Talon-Hugon, *Goût et dégoût : L'Art peut-il tout montrer ?*, Éditions Jacqueline Chambon, 2003, p. 63.
641 *Cf.* Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *op. cit.*, p. 115.
642 Gilbert Lascault, *Le Monstre dans l'art occidental*, *Un problème esthétique*, Klincksieck, 2004, p. 117.

semble pouvoir que faiblement mettre en branle nos affects. Le principe présidant à leur constitution semble les disqualifier comme source d'effroi.

En effet, il en va des créatures regroupées sous le terme « chimère » comme de la Chimère mythologique (*Χίμαιρα*) dont certaines parties du corps se voient remplacées par des membres d'autres espèces animales (dont la forme offre une très grande proximité avec le membre original[643]). Ce monstre, dont le principe combinatoire rend possible la constitution d'une catégorie iconographique à part entière[644], appartient à la catégorie des êtres fantastiques mêlant des corps et des natures hétérogènes, monstres que Baltrusaitis considère comme le revers (si ce n'est l'avers) du monde des Dieux et de l'humanité héroïque dans l'Antiquité gréco-romaine[645] : sa contrepartie grotesque et fantasque.

L'effroi ne se manifeste que peu à travers des créatures chimériques témoignant bien souvent de leur innocuité en laissant notre regard les pénétrer et les déconstruire. Comme le montre Gilbert Lascault dans sa démarche taxinomique visant à constituer une classification du monstrueux[646], la plupart des monstres tels qu'ils apparaissent dans l'iconographie (à tout le moins, occidentale) relèvent littéralement d'une activité de bricolage[647], un art de la combinatoire (au sens mathématique du terme), un art extravagant de l'agrégat. Nous sommes loin de la création autonome et innovante dont l'horreur inédite serait à même de nous ravir et de nous glacer. Présenté de la sorte, le monstre se résume à un assemblage bancal de pièces détachées qu'aucun génie créateur (ou plutôt manipulateur) n'arrivera à combiner de telle sorte qu'il puisse nous tromper quant à sa nature. Aucun collagisme[648] ne saurait se montrer capable d'une telle prouesse.

---

643 Remarquons que les traditions mythographiques, à la suite d'Homère et d'Hésiode, laissent subsister un doute quant au principe de cette créature en développant tout autant l'idée d'une créature hybride, figurée comme l'assemblage de trois parties hétérogènes empruntées chacune à un animal différent que l'image de trois animaux distincts confondus, véritablement fusionnés. *Cf.* Olivier Le Bihan, « À chacune le sien : Images et interprétations de la Chimère de l'Antiquité à la fin du XVIII^{ème} », in *Corps, art et société. Chimères et utopies*, (dir.) Lydie Pearl, L'Harmattan, 1998, p. 34.

644 Danièle James-Raoul, Manfred Kern, Peter Kuon, « Préface », in *Le Monstrueux et l'Humain, Eidôlon n° 100*, (dir.) Danièle James-Raoul, Peter Kuon, Presses Universitaires de Bordeaux, 2012, p. 209 : « La Chimère, qui retient en particulier l'attention de Descartes, peut apparaître comme l'emblème de tous les monstres, puisqu'à elle seule elle incarne, au plan de la création artistique, tout le champ des possibles de la représentation et, au plan de la réflexion philosophique, l'inquiétude face aux productions d'une imagination débridée ».

645 Jurgis Baltrusaitis, *Le Moyen-Âge fantastique. Antiquités et exotismes dans l'art gothique*, Flammarion, 1981-1993, p. 11.

646 Gilbert Lascault, *Le Monstre dans l'art occidental*, *op. cit.*

647 Lascault emprunte ce terme à Claude Lévi-Strauss (*La pensée sauvage*). *Ibid*, p. 102.

648 Nous faisons référence ici au sens surréaliste et Dada du terme tel qu'il prend forme, par exemple, dans les créations chimériques de Max Ernst et au travers de la plasticité hybride des œuvres de Kurt Schwitters.

Ce procédé s'affirme dans la production de créatures ne faisant pas mystère des combinaisons utilisées et semble ôter au monstre sa force d'intimidation. Cette entreprise de démantèlement du monstre à travers l'identification de ses constituants revient à ne pas se laisser abuser par les artifices déployés par les artistes et à ramener chaque partie de la figure monstrueuse à sa réalité. L'artiste reste comptable d'un certain réel et ne fait qu'opérer des greffes animales, végétales ou minérales, comme en témoignent les œuvres de Thomas Grünfeld. Grünfeld manipule librement des animaux naturalisés, les bricole pour créer une galerie de chimères plus amusantes que dérangeantes. Inspirée par la tradition du *Wolpertinger*[649], la série des *Misfits*[650] rend directement hommage aux canulars scientifiques et autres *mirabilia*. Ces sculptures sont autant de créatures hybrides adroitement composées, rassemblant diverses parties d'animaux bien réels et clairement identifiables. Parfaitement bouturées, elles font physiquement corps.

Thomas Grünfeld, *Misfit (Pig/bird)*, 2001 / *Misfit (St.Bernhard/sheep)*, 1994.

À l'inverse des œuvres de la série *Fauna*[651] de Joan Fontcuberta, dont les créatures photographiques, habilement retouchées, jouent de leur nature duplice (et pleinement exploitée par un traitement des images proche de la mystification), les *Misfits*[652] offrent une volumétrie palpable et composée de matériaux bien réels. Ces créatures ne trompent pas quant à leur présence. Les *Misifts* sont assemblés, réassemblés sans être suturés, chaque partie étant parfaitement ajustée à celle qui la jouxte — *fitted* (ajustée). Cependant, malgré l'excellence du travail de taxidermie (sans coutures ni jointures), ces créatures grotesques n'arrivent pas à faire mystère de leur nature collagiste. Chaque partie est délimitée, visuellement dissociable du reste du corps. Ces créatures sont le lieu d'un paradoxe entre leur apparence banale et familière et leur

[649] Sorte d'animal légendaire des forêts de Bavière comparable au *Jackalope* nord-américain. Tout comme le *Dahu* vosgien ou jurassien, le *Wolpertinger* fait l'objet de nombreuses créations et taxidermies plus ou moins douteuses.
[650] *Misfit* : Littéralement « marginal », « inadapté social ».
[651] Joan Fontcuberta, *Fauna*, 1985-1989, série de photographies.
[652] Thomas Grünfeld, *Misfit (Pig/Bird),* 2001, animaux naturalisés, 23 x 30 x 70 cm ; *Misfit (St.Bernhard/Sheep)*, 1994, animaux naturalisés, 60 x 120 x 70 cm.

inadéquation à notre expérience (inadéquation qui ne nous empêche pourtant pas de les appréhender, de les décrire, dans leur globalité comme dans leurs parties).

En raison de leurs modalités de création, elles ne relèvent pas de l'indicible ou de l'informe, au sens qu'en donne Bataille : « Processus structural de déconstruction, de mise en mouvement, de la beauté à la laideur, de la séduction à l'horreur, qui introduit le vacillement, la dissemblance et le désastre des formes[653] ». Ces monstres de taxidermie se laissent cerner, ne plongent pas le spectateur dans un doute cruel. Point de dilution, point de dissemblance mais bien au contraire, un souci poussé du détail et de la forme précise.

Si ces créatures sont *misfits* (marginales et inadaptées), ce n'est pas en raison de leurs formes mais bien plus de leur genèse fantaisiste, de leur nature étrangement composite. Ces créatures ne sont pas dé-construites dans un geste annihilant l'intégrité de chaque animal pour les plonger dans un bourbier désastreux et informe. Elles ne sont pas cousines de celles formant *Who's Afraid of the Big Bad Wolf ?*[654] d'Adel Abdessemed : mur animal couvert d'animaux naturalisés calcinés, compactés, formant une masse boueuse, charnier animal évoquant par ses dimensions le désastre de *Guernica*[655]. Les *Misfits* sont le fruit d'un bricolage savant dont la précision permet la génération de figures monstrueuses tout en en dénonçant la caractère factice.

L'analyse de l'œuvre de Grünfeld s'avère heuristique en nous permettant de saisir au plus près le processus d'assemblage propre aux chimères et nous révèle la recette d'une constitution du monstrueux dont l'enjeu, s'il est ludique, n'est en rien horrifique. Le titre des œuvres ne cherche pas à dissimuler l'artificialité de ces êtres fantasques : *Misfit (Pig/Bird)* ou *Misfit (Deer/Girafe)*[656], ces sculptures font étalage de leur méthode de production. Elles signifient toute leur artificialité en s'énonçant ainsi, trahissant au passage leur innocuité.

Comme le note Huysmans des représentations de monstres en art, ici « l'effroi prend fin ; la beauté de l'épouvante meurt avec ces créatures burlesquement agencées, par trop fictives[657] ». À l'instar des créatures issues des bestiaires traditionnels, le mystère semble se dissoudre instantanément tant la raison se montre capable d'appréhender le monstre, non pas comme un

653 Vincent Teixeira, *Georges Bataille, la part de l'art : la peinture du non-savoir*, L'Harmattan, 1997, p. 41.
654 Adel Abdessemed, *Who's Afraid of the Big Bad Wolf ?*, 2011-2012, animaux naturalisés, acier, fil de fer, 363 x 779 cm.
655 L'œuvre d'Abdessemed possède, à dessein, les mêmes dimensions que *Guernica* de Pablo Picasso (1937, huile sur toile, 349,3 x 776,6 cm).
656 *Cf. Chimères*, (dir.) Didier Ottinger, Actes Sud, 2003, p. 161.
657 Joris-Karl Huysmans, « Le Monstre », [1889], in *Félicien Rops suivi de Le Monstre*, Éditions Marguerite Waknine, 2014, p. 38.

objet hors-norme, mais plus simplement comme le fruit « d'un amour dévoyé du puzzle[658] », d'une science de l'amalgame[659] :

> Résultat d'une activité combinatoire, le monstre est pour un cartésien, sans mystère, parfaitement transparent à la raison qui l'examine. Il suffit de le décrire pour le "désarmer", le priver du faux prestige qu'il paraît d'abord posséder ; et le décrire, c'est le décomposer en ses éléments constitutifs, c'est nommer les débris disparates qui le forment[660].

Dans ses *Méditations métaphysiques*, Descartes invite à désarmer les monstres et à en dissiper le mystère en isolant les divers composants de ces créatures[661]. Dans la perspective de saisie du réel qui est la sienne, c'est la mécanique opératoire du chimérique et l'artificialité de ses productions que le philosophe dénonce. C'est son principe fragmentaire qui est interrogé[662] — comme la capacité à exercer un regard à même de mettre en échec l'apparition du monstrueux (et des affects qui lui sont rattachés) en en discriminant les constituants. Il s'agit d'en dissoudre la force par la raison dans le mouvement de la discrimination de ses parties.

Mais quand les monstres trouvent à s'exprimer selon d'autres modalités, selon une autre logique du monstrueux, les tentatives raisonnées de mise en échec de leurs offensives ne peuvent aboutir. Comme le montre Gilbert Lascault, l'efficacité horrifique du monstre est liée à ses conditions de production, au procédé qui a présidé à son apparition. Ici, les modalités de fabrication ne relèvent pas de l'habituelle industrie des chimères et expliquent la capacité de ces monstres à conserver toute leur force d'épouvante.

C'est précisément dans le refus de cette iconographie de se constituer par bricolage que réside sa force. Ces créatures sortent de la cartographie traditionnelle du monstrueux et

---

658 Georges Bischoff, « Le Moyen Âge entre deux rires », art. cit., p. 23.

659 À ce sujet, Huysmans écrit : « Le monstre en art n'existe réellement pas ou plutôt n'existe plus, à l'heure qu'il est, pour nous. L'imagination qui, dans tous les temps, se complut à créer la beauté de l'épouvante a peu varié et n'a obtenu des images de monstres qu'en développant et en déformant les grands carnassiers ou en prenant au corps humain certaines de ses parties qu'elle alliait à d'autres empruntées à des corps redoutés de bêtes. En raison de leur certitude de fiction et de l'incohérence de leurs membres forcément juxtaposés, ces monstres ne semblent plus pouvoir faire naître aujourd'hui en nous les sensations auxquelles les destina l'artiste qui voulut symboliser les divinités mauvaises et le crime, et susciter l'horreur ». Joris-Karl Huysmans, « Le Monstre », art. cit., p. 31.

660 Gilbert Lascault, *Le Monstre dans l'art occidental*, *op. cit.*, p. 104.

661 René Descartes, « Première méditation : Des choses que l'on peut révoquer en doute », in *Méditations métaphysiques*, Flammarion, [1641], 2009, p. 83 : « Car, de vrai, les peintres, lors même qu'ils s'étudient avec le plus d'artifices à représenter des sirènes et des satyres par des formes bizarres et extraordinaires, ne leur peuvent toutefois attribuer des formes et des natures entièrement nouvelles, mais font seulement un certain mélange et composition des membres de divers animaux ».

662 Sabine Forero Mendoza, « La Chimère de Descartes ou le monstre dans les limites de la simple raison », in *Le Monstrueux et l'Humain, op. cit.*, p. 154 : « Les éléments en lesquels se laisse décomposer l'image du rêve […] sont donc réels et il faut conclure que leur assemblage est illusoire ? Ainsi en est-il des monstres des peintres, animaux certes factices, mais dont les parties constituantes sont, elles, empruntées à des animaux existants ».

témoignent d'une poïétique différente. De là, c'est aux conditions de production (de genèse) des iconographies monstrueuses de *Resident Evil*, *Dead Space* et *BioShock* que nous allons nous intéresser.

Il s'agit de saisir en quoi les procès à l'œuvre dans la gestation de ces monstres impliquent une poïétique distincte de celle présidant à la naissance des créatures qui peuplent traditionnellement l'imaginaire occidental. Il s'agit également de considérer comment cette différence de principe participe de la puissance coercitive de cette iconographie. La mise en place d'un monstrueux endogène, lié à la structuration du corps même, ouvre la voie d'une radicalisation des affects dont l'enjeu touche directement à la pratique des dispositifs de contrainte.

5. | TÉRATOLOGIE : POUR UNE SCIENCE DE LA DIFFORMITÉ ET DE L'ENTRAVE

Le constat tout cartésien de la possibilité du démantèlement et de la réduction (formelle comme affective) de l'iconographie monstrueuse ayant trait au chimérique, permet, en creux, de dessiner les contours d'une iconographie dont le ressort principal est l'altération du corps, c'est-à-dire l'exploration de sa plasticité au risque de sa déstructuration totale. Il ne s'agit plus de penser le corps (humain ou animal) à travers les possibilités fantasques d'ajouts et d'emboîtements ludiques mais bien plus à l'aune de la privation — au sens du grec *pérosis*, (*πήρωσις*) privation d'un membre ou d'un sens[663], dont la racine renvoie au verbe *paschó* (*πάσχω*) signifiant « souffrir », « endurer »[664].

Afin de saisir la singularité de l'iconographie vidéoludique horrifique, il nous faut à présent considérer son lien à la science des corps monstrueux, à savoir, la tératologie. À travers une étude des ambitions et enjeux de cette discipline scientifique, il nous faut comprendre comment celle-ci fait apparaître les procès (morphogénétiques et fantasmatiques) à l'œuvre dans la constitution de l'iconographie horrifique et en délimite son principe à la fois entravé et entravant — confirmant par là son caractère d'organe-obstacle dans le cadre des dispositifs vidéoludiques.

5.1 | ICONOGRAPHIE TÉRATOLOGIQUE DANS LES JEUX VIDÉO HORRIFIQUES

Bien que distincts, les bestiaires de *BioShock*, *Dead Space* et *Resident Evil* ont comme point commun leur manque d'orthodoxie iconographique et partagent de n'être pas constitués de bêtes. La particularité la plus perceptible de cette iconographie est le fait d'employer le corps humain comme medium à part entière, d'en explorer la plasticité et la capacité à être modulé, malmené. L'anatomique touche ici à l'immonde, à l'indicible, et se fait signe de terribles auspices. Elle instaure une économie de la peur et du dégoût fondée sur l'exploitation des corps dans leur conception la plus obscène — littéralement *obscenus*[665]*,* retrouvant le sens premier et augural du terme. Le corps monstrueux se fait véhicule de mauvais présages, annonçant malheurs et calamités. Il n'est pas simplement immonde ou indécent, son pouvoir va au-delà. Les monstres

663 Olivier Roux, *Monstres*, *op. cit.*, p. 40.
664 Olivier Roux, *Monstres*, *op. cit.*, p. 40, note 98.
665 Obscène : emprunt fait au latin *obscenus*, qui dans la langue augurale signifie littéralement « de mauvais présage ». Il revêt par la suite dans l'usage général le sens plus communément accepté de « sale, immonde » et « indécent ».*Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire culturel en langue française*, *op. cit.*, t. 2, p. 1346.

sont *portenta*[666], capables d'attirer l'attention pour mettre en avant[667] : prophètes prodigieux et divins, ils annoncent des évènements funestes[668].

Les créatures monstrueuses jouent de manière paradoxale avec le regard. Elles exhibent leur difficulté à être vues pour mettre sous nos yeux leur message, en pleine lumière. Elles sont des représentations fantasmagoriques capables de rendre visible ce qui est ordinairement caché. Le corps monstrueux est avertissement, retrouvant la signification première du radical du mot latin *monere*[669] (exhorter, avertir mais également instruire[670]) à l'origine de « monstrueux ». Le monstre n'est plus la créature que l'on montre (*monstrare*) mais celle qui montre (*monere*[671]), qui fait acte de monstration.

Son apparence heurte le regard et ainsi, par propagation fulgurante, la diffusion du message qu'il porte à même le corps est assurée. Comme par capillarité, le simple contact avec le monstre permet à l'information de s'infiltrer dans la conscience de celui qui le croisera du regard. Le monstre ne se contente pas de délivrer le funeste message dont il est le porteur : il le crie, dans un hurlement d'alerte. Le monstre est donc édifiant, il informe tout autant qu'il menace. Il signale sa nocivité par son aspect mais prépare également à la possibilité d'une rencontre plus terrible encore. Le monstre se doit d'être exhibé, pareil à un monument évoquant un passé marquant dont il vaut mieux se garder : de *monere* dérive *monumentum*[672]. Le monstre fait signe. Il fait acte de révélation et signale une présence au-delà de sa propre présence. Il laisse ressurgir ce qui devait rester caché, et ce, depuis les temps les plus immémoriaux : « Le monstre est un avertissement[673] ».

---

666 Le terme renvoie à la fois à l'idée de prodige et d'avertissement. Il a trait à la pratique de la divination. *Cf.* Jean Céard, *La Nature et ses prodiges*, Librairie Droz, 1996, p. VII.

667 « Le sens de "faire voir", "mettre en avant" est souligné par Cicéron pour légitimer la tradition de l'emploi de termes synonymes : *monstra*, *portenta*, *ostenta*, *prodigia* ». Référence est faite ici à Cicéron, *La Divination*, I, 93 et *La Nature des dieux*, II, 7, cité in Annie Ibrahim, « La Monstruosité du naturel à l'artificiel », in *L'Être humain, l'animal et la technique*, (dir.) Marie-Hélène Parizeau, Georges Chapouthier, Les Presses de l'Université Laval, 2007, p. 201.

668 Ciceron, *De Natura deorum*, 2, 7, (trad.) Clara Auvray-Assayas, in Cicéron, *La Nature des Dieux*, les Belles Lettres, 2002, p. 60. Cité in Stéphanie-Anne Ruatta, « Approche sémantique et juridique du monstre chez les auteurs latins », in *Monstre et imaginaire social*, (dir.) Anna Caiozzo, Anne-Emmanuelle Demartini, Creaphis éditions, 2008, p. 119 : « Quant aux prédictions, aux prémonitions des évènements à venir, que prouvent-elles, sinon qu'ils apparaissent (*ostendi*), sont manifestés (*monstrari*), présagés (*portendi*), prédits aux hommes (*praedici*), d'où les noms *ostenta*, *monstra*, *prodigia* ».

669 *Cf.* Martial Guédron, « Le Monstre en théorie », art. cit., p. 29.

670 Annie Ibrahim « La Monstruosité du naturel à l'artificiel », in *L'Être humain, l'animal et la technique*, *op. cit.*, p. 203.

671 Annie Ibrahim, « Introduction », in *Qu'est-ce qu'un monstre*, Presses Universitaires de France, 2005, p. 12 : « Si la puissance de la vie se manifeste dans le registre des vivants en préférant la richesse des variétés à l'unicité d'un ordre, le monstre ne serait plus *un raté de la puissance ordonnée* mais *un témoin de la puissance absolue*, non plus celui *qu'on* monstre (*monstrare*) mais celui *qui* montre (*monere*) ».

672 Jean Clair, *Hubris*, *op. cit.* p. 9.

673 *Ibid.*, p. 10.

Ce changement de paradigme implique une toute nouvelle compréhension du monstre (dans le cas qui nous intéresse, de l'antagoniste monstrueux) dont le ressort serait sa capacité à user de son corps pour transmettre un message et moduler nos affects afin de rendre plus aiguë sa perception.

Comme le régime d'expérience propre au *survival horror* le laisse supposer, la radicalisation des contraintes ludiques se fait de pair avec la radicalisation de la part iconographique de ces jeux vidéo. Dès lors, le terrain de jeu se déplace, l'iconographie convoquée glisse hors du champ de l'altérité animale propre au chimérique. Divertissante dans sa créativité fantasque, prodigieuse ou parfois grotesque, l'imagerie chimérique se trouve, *de facto*, disqualifiée comme vecteur émotionnel puissant (surtout dans la perspective de jeux vidéo dont la visée est la fréquentation d'affects négatifs). Il apparaît alors qu'une iconographie singulière tend à se constituer à travers les jeux vidéo horrifiques.

Le décryptage iconologique des corpus de *Resident Evil*, *BioShock* ou *Dead Space* permet de voir émerger des modèles iconographiques répondant à des processus distincts (dont il nous faudra établir les modalités) mais ayant pour trait commun l'exhibition de corps dont le caractère monstrueux ne ressortit pas à l'animalité ou la fantaisie qui pourrait les habiter, mais bien à une humanité contrariée. L'idée de monstre telle que définie par Canguilhem prend chair : « Le monstre n'est pas seulement un vivant de valeur diminuée, c'est un vivant dont la valeur est de repoussoir[674] ». Menacés dans leur intégrité, ces corps sont la résultante de procès conduisant au monstrueux. Ils ne sont pas monstrueux mais le deviennent. Ces monstres ne sont pas construits, selon une logique toute rationnelle (permettant de tendre vers le chimérique) mais sont déconstruits, désorganisés et entravés, subissant la dislocation de « la légalité organique du corps[675] ».

La donne est donc changée, le jeu s'ouvre à une nouvelle réalité plus ardue à saisir parce que bien plus crue. Le monstre n'est plus jugé à l'aune de sa bestialité : il s'humanise et exhibe à dessein sa parenté avec le joueur afin d'instiller en lui un trouble puissant. Il se livre dans sa corporéité, dans sa proximité, sous une forme propre à l'exercice d'une analyse rigoureuse. Sans chercher à faire rentrer les bestiaires de *BioShock*, *Resident Evil* et *Dead Space* dans une quelconque grille taxinomique, il paraît intéressant de les confronter à d'autres champs du monstrueux, proches du réel.

---

[674] Georges Canguilhem, « La Monstruosité et le monstrueux », in *La Connaissance de la vie*, Librairie philosophique J. Vrin, 2009, p. 221.
[675] Jean Clair, *Hubris*, *op. cit.*, p. 66.

Ici, il paraît certain que les formes monstrueuses n'expriment plus le « refus d'être l'imitation d'une réalité naturelle préalable[676] ». Au contraire, elles en sont les scories, émergeant à la lisière du réel. Cette apparition d'un monstrueux comme transgression du biologique, nous ouvre la possibilité d'une lecture tératologique.

5.2 | LE MONSTRE ET SES MONSTRUOSITÉS

« De la nécessité et des moyens de créer pour les Monstres une nomenclature rationnelle et méthodique » : tel est le titre de l'article publié en juillet 1830 par Isidore Geoffroy Saint-Hilaire[677] dans les *Annales des sciences naturelles*[678]. Cet article annonce la publication prochaine de son *Histoire générale et particulière des anomalies de l'organisation chez l'Homme ou les animaux ou Traité de tératologie* qui marque l'avènement d'une branche du savoir scientifique articulant les sciences naturelles, les sciences du vivant et la médecine : la tératologie. À lui seul, le titre de cet article résume la programmatique de l'entreprise que va démarrer I. Geoffroy Saint-hilaire.

Le biologiste Etienne Wolff[679] souligne dans son ouvrage majeur, *La Science des Monstres* (1948), la pertinence des recherches scientifiques de Geoffroy-Saint-Hillaire :

> [I]l faut attendre le début du XIXe siècle pour que l'étude des monstres ou Tératologie (du grec *teratologia* : récit des choses extraordinaires) se constitue en une science indépendante. C'est aux deux Geoffroy Saint-Hilaire que l'on doit ce progrès. Etienne Geoffroy Saint-Hilaire, qui a fondé l'anatomie comparée, est aussi le créateur de la tératologie. Son œuvre la plus importante en cette matière est contenue dans la *Philosophie anatomique* qui fut publiée en 1822. Isidore Geoffroy Saint-Hilaire continue et complète l'œuvre de son père. Il publie en 1836 Le Traité de Tératologie, ouvrage fondamental, auquel tous les tératologistes se réfèrent encore aujourd'hui. L'œuvre des Geoffroy Saint-Hilaire est à la fois descriptive, systématique, explicative.

Cette science de l'organisation (au sens le plus médical du terme) appliquée au corps humain comme à celui des espèces animales, consiste, dans son acception la plus fonctionnelle, en une étude systématique et une classification des évidences sensibles de la monstruosité,

---

676 Caractéristique propre au monstrueux selon Lascaux. *Cf.* Gilbert Lascault, *Le Monstre dans l'art occidental*, *op. cit.*, p. 115.
677 Isidore Geoffroy Saint-Hilaire, naturaliste français (1805-1861).
678 *Cf.* Alexandre Klein, « Le Monstre dans les dictionnaires médicaux du XIXème siècle : essai de généalogie de la tératologie », in *La Figure du monstre. Phénoménologie de la monstruosité dans l'imaginaire contemporain,* (dir.) Didier Manuel, Presses Universitaires de Nancy, 2009, p. 73.
679 Etienne Wolff, biologiste français majeur, spécialiste d'embryologie expérimentale et tératologique (1904-1996).

affirmant ainsi qu'elle se signale par « des anomalies très complexes, très graves[680] ». Les monstruosités sont clairement identifiées et énumérées dans un élan de rationalisation du monstrueux : « La connaissance a remplacé la curiosité, et l'objet de curiosité ou d'effroi, le monstre, est devenu en sciences objet d'expérience[681] ». Le monstre devient l'objet d'un désir inédit, celui de l'arracher au règne de la terreur et de l'analyser, de le saisir au-delà des apparences, de le soumettre au régime de la raison. Geoffroy Saint-Hilaire va se lancer dans une entreprise de « domestication des monstruosités[682] » en les rangeant parmi les anomalies et en les classant selon une nomenclature toujours en vigueur à l'heure actuelle.

La perspective ouverte par Geoffroy Saint-Hilaire vise à délivrer le monstrueux du domaine du prodigieux auquel il était inextricablement lié depuis des siècles. Comme le signale Georges Canguilhem[683], les termes « monstruosité » et « monstrueux » sont une dualité de concepts partageant une même étymologie : « Ils sont au service de deux formes du jugement normatif, médicale et juridique, initialement confondues plutôt que composées dans la pensée religieuse, progressivement abstraites et laïcisées[684] ». De ce fait, empêtré dans cet amalgame, le sens de ces mots tend à se confondre, prenant, comme nous l'avons évoqué, un sens moral.

Le monstrueux est très tôt et durablement associé au délictueux. Il est bien souvent considéré comme le produit d'infractions perverses à la règle de ségrégation sexuelle spécifique (pensée expliquant l'apparition de monstres considérés comme interspécifiques). Nombre de malformations ou de pathologies rares sont, à travers l'histoire, interprétées par ce biais interspécifique (dont Ambroise Paré témoigne au XVI[ème] siècle dans son ouvrage *Des Monstres et prodiges*[685]) manifestant le caractère double du monstrueux, à la fois prodigieux et coupable — et signalant en creux l'aspect irrationnel de ce jugement[686].

---

680 Isidore Geoffroy Saint-Hilaire, *Histoire générale et particulière des anomalies de l'organisation chez l'Homme ou les animaux ou Traité de tératologie*, Baillière, 1832-1836, t. I, p. 33.
681 Jean Clair, *Hubris*, *op. cit.*, p. 19.
682 Georges Canguilhem, « La Monstruosité et le monstrueux », art. cit., p. 230.
683 *Idem*.
684 *Ibid*., p. 222.
685 Ambroise Paré, « Exemple de l'ire de Dieu », *Des Monstres et prodiges*, Éditions Slatkine, [1573], 1996, § III, p. 39 : « Il est certain que le plus souvent ces creatures monstrueuses et prodigieuses procedent du jugement de Dieu, lequel permet que les peres et meres produisent telles abominations au desordre qu'ils font en la copulation comme bestes brutes, où leur appetit les guide, sans respecter le temps, ou autres lois ordonnées de Dieu et de Nature ».
686 Olivier Roux, *Monstres*, *op. cit.*, p. 8 : « Peut-être avons nous affaire au XVIII[e] siècle à une individualisation : la monstruosité physique n'est plus expliquée par des antécédents (ses géniteurs), l'acte lui-même porte la marque de l'acteur essentiel et responsable. Le monstre n'est plus dès lors nécessairement le fruit d'un acte incestueux mais il est celui qui accomplit l'acte, c'est à dire le criminel incorrigible, objet d'étude d'une "tératologie sociale" ».

Présenter, par exemple, les signes d'une hypertrichose (c'est-à-dire avec une pilosité développée sur tout le visage) faisait d'un individu un homme-chien[687] et accréditait l'idée d'un accouplement honteux[688]. L'imagination débordant sur la réalité, le réel semble valider par ses prodiges les divagations les plus fantasques. Les grandes exhibitions du XIX^{ème} siècle[689] (dispositifs par excellence de monstration du monstrueux) présentant des corps jugés monstrueux, jouaient pleinement sur l'imaginaire et l'ambiguïté en attestant de l'hybridité de ces individus, s'efforçant de réveiller les mythes les plus obscurs et les fantasmes honteux[690].

Comme l'écrit Foucault dans sa réflexion sur la grande famille indéfinie des « anormaux » à laquelle appartient le monstre humain : « [C]e qui fait qu'un monstre humain est monstre, ce n'est pas seulement l'exception par rapport à la forme de l'espèce, c'est le trouble qu'il apporte aux régularités juridiques […]. Le monstre humain combine l'impossible et l'interdit[691] ».

Zoe Leonard, *Preserved Head of a Bearded Woman (Musée Orfila)*, 1991.

Sur ce point, l'analyse du travail photographique de Zoe Leonard s'avère heuristique. Elle permet de dégager le caractère fantasmatique du rapport au corps monstrueux — rapport qui sous-tend (pour partie) la relation du joueur à l'iconographie horrifique constituant notre corpus et dont nous attacherons à observer le principe et l'incidence. *Preserved Head of a Bearded Woman* de

687 Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, Presses Universitaires de France, 2006, p. 49.

688 Georges Canguilhem, « La Monstruosité et le monstrueux », art. cit., p. 223 : « Le monstrueux est moins la conséquence de la contingence de la vie que de la licence des vivants ».

689 Sébastien Paré, « Formes et figures du monstrueux fin de siècle : une esthétique tératologique », in *Le Monstrueux et l'Humain, op. cit.*, p. 209 : « L'esprit fin de siècle se fascine pour toutes les difformités, et trouve un terrain de prédilection dans les foires, qui remportent alors un vif succès à Neuilly, Saint-Cloud, ou encore Vincennes. Dans l'espace interlope et excentré de la banlieue, les dysfonctionnements corporels peuvent s'exhiber, les anomalies physiologiques s'offrent aux badauds. L'espace forain s'apparente alors à une véritable cour des miracles où le monstre focalise tous les regards, renouant ainsi avec ses acceptions étymologiques : il est cette antithèse de l'humain que l'on montre ».

690 Pierre Ancet, « Angoisses rationnelles et perceptions des corps monstrueux », art. cit., p. 42 : « Les mythes se nourrissent de ce désir : sans l'arrière-plan anthropologique de l'homme changé en loup, cet individu ne serait jamais qu'un homme très velu, et cette variation de surface ne serait pas perçue comme une monstruosité (qu'elle n'est d'ailleurs pas au sens tératologique du terme ».

691 Michel Foucault, « Les Anormaux », *Dits et Écrits 1954-1988*, t. II, 1970-1975, Gallimard, 1994, p. 822-823.

Zoe Leonard prolonge notre réflexion sur le caractère dit « prodigieux » des individus présentant les signes d'un désordre anatomique[692] induisant immanquablement un regard déshumanisant.

Le travail artistique de Zoe Leonard témoigne parfaitement de la conception du monstre pensé comme curiosité, présente dès le XVIII^{ème} siècle et particulièrement vivace au XIX^{ème} siècle. Mais au-delà, la démarche de l'artiste entérine clairement l'évolution du rapport au monstrueux entamée au XX^{ème} siècle dans son approche à la fois artistique, documentaire et, en un sens, faisant monument, usant du double sens de *monere* — à la fois exhortation et témoignage : *monumentum*[693].

Dans la construction du dispositif photographique de *Preserved Head of a Bearded Woman*[694], Leonard passe outre la variété des formats des cinq épreuves photographiques qui composent l'œuvre et dispose ces portraits (d'une tête de femme à barbe conservée sous une cloche de verre) à intervalles réguliers en ajustant la hauteur de chaque tirage afin d'aligner le regard de son modèle. L'œuvre constitue en cela un dispositif de monstration axant le regard du spectateur sur celui de cette femme afin d'affaiblir la force de perturbation que représente son aspect. Le regard de cette femme guide l'étalonnage de l'accrochage.

Par son irrégularité, ce dispositif permet d'insister sur l'importance du regard, sur la part indéniable d'humanité (de singularité) de cette (tête de) femme, qui à travers sa naturalisation, est tristement assimilée à un objet de curiosité, pareille à un bézoard, une corne de narval ou toute *mirabilia* typique des cabinets de curiosités[695]. Le dispositif photographique cherche à nier l'autre dispositif qu'est la mise sous cloche. Ces photographies réfutent la réification, protestent contre le regard porté sur cette femme en offrant de nouvelles modalités d'échange avec elle, en nous la faisant regarder dans les yeux :

---

[692] Pierre Ancet, « Le Théâtre de la monstruosité. Exhibitions et mises en scène fin XIX^{e}-début XX^{e} siècle », in *Discours, image, dispositif. Penser la représentation II*, (dir.) Philippe Ortel, L'Harmattan, 2008, p. 149 : « Les monstres ou "phénomènes" les plus frappants ne sont pas nécessairement de véritables monstres au sens de la science tératologique qui définit la monstruosité comme anomalie "congéniale" (anté-natale), rare et grave, et retentissant sur l'ensemble de l'organisme, touchant fortement l'exercice de ses fonctions ».

[693] Jean Clair, *Hubris*, *op. cit.*, p. 9 : « En latin, le *monstrum* relève aussi de la fantasmagorie, un prodige, un avertissement émané de la volonté des dieux, comme le suggère une étymologie inattendue : *monere*, avertir, prévenir, mettre en garde. Mais *monere*, c'est aussi, de manière inattendue, et d'un sens apparemment contradictoire, conserver le souvenir, la trace, la mémoire. C'est l'injonction du tombeau, de l'inscription, de la statue. De *monere* dérive le *monumentum* ».

[694] Zoe Leonard, *Preserved Head of a Bearded Woman (Musée Orfila)*, 1991, 5 épreuves gélatino-argentique, 85 x 62 cm ; 60 x 41 cm ; 77,8 x 53,3 cm ; 90x61,6 cm ; 67,3 x 47 cm.

[695] *Cf.* Patricia Falguières, *Les Chambres de merveilles*, *op. cit.*, p. 8.

> Je ne peux pas parler au nom de la "Femme à barbe", ni lui parler. Mais la première fois, dans la chambre noire, j'ai su que j'étais une personne de plus, avec le taxidermiste et les directeurs du Musée Orfila, à m'approprier son image. Quelqu'un s'était approprié sa tête et maintenant, c'était moi qui m'appropriais son image. Cette pensée m'a terrifiée. Cette femme n'est pas là, elle ne peut pas parler. Je ne peux pas la regarder parce qu'elle n'est pas là, mais je peux regarder ce que nous lui avons fait. Je ne voulais pas lui faire ce qu'ils lui avaient fait. Je ne voulais pas en faire un monstre ; je voulais la défaire de son état de monstre. Ce qui est dérangeant dans ces photographies, ce n'est ni elle ni sa barbe ; c'est sa décapitation, le socle et la cloche de verre. Ce qui est dérangeant, c'est que quelqu'un, ou un groupe de personnes, ait pu penser que c'était acceptable[696].

La vision de Zoe Leonard, percevant (à juste titre) comme déshumanisante l'exhibition de monstres tératologiques (et ici leur naturalisation) est le fruit d'un long travail culturel et éthique de près d'un siècle visant à considérer que l'emploi du terme « monstre » pour désigner autrui est d'une violence inouïe[697]. Pierre Ancet indique très justement : « Dire "il est monstrueux" est formuler un jugement qui nous renseigne d'avantage sur la capacité de tolérance de son auteur que sur le monstre lui-même[698] ».

Pourtant, il n'est pas envisageable de considérer ces spectacles de *Freaks*[699] comme tels dans leur cadre culturel sans être en décalage avec la sensibilité de l'époque[700]. Le rapport au monstre qu'impliquaient ces expositions-exhibitions induisait un rapport aux autres, à l'humain, bien différent de celui généralement adopté aujourd'hui. Tout est question de point de vue et de capacité à s'arranger avec certains principes : « [P]our faire du monstrueux un spectacle, il n'était pas nécessaire de nier l'humanité possible des monstres, mais seulement de les rattacher à un type d'humanité dont l'observateur se sentait exclu[701] ».

---

696 *Cf.* Anna, Blume « Zoe Leonard interviewed by Anna Blume », in *Zoe Leonard*, Vienne : Wiener Secession, 1997, p. 8-9.

697 Pierre Ancet, « Le Théâtre de la monstruosité. Exhibitions et mises en scène fin XIXe-début XXe siècle », art. cit., p. 147.

698 *Ibid.*, p. 147-148.

699 Nous pensons bien sûr à *La Monstrueuse Parade* (*Freaks*), film réalisé par Tod Browning en 1932. *Cf.* Olivier R. Grim, *Mythes, monstres et cinéma*, Presses universitaires de Grenoble, 2008.

700 Jean-Jacques Courtine « De Barnum à Disney », in *Les Cahiers de médiologie n°1, La Querelle du spectacle*, (dir.) Régis Debray, Gallimard, 1996, p. 75 : « À New York le "Musée américain", fondé par Phineas Taylor Barnum en 1841, en plein de cœur de Manhattan, va devenir l'attraction la plus fréquentée de la ville et probablement l'une des plus populaires du pays tout entier. Les monstres y constituent le clou du spectacle : dans l'immeuble de Broadway, on vient passer le dimanche en famille, pique-niquant devant géants, nains, albinos et siamois, pour la plus grande joie des tout petits et l'édification de tous. Il faut insister : de telles distractions n'étaient alors ni louches ni confidentielles, ainsi qu'une perception anachronique pourrait aujourd'hui conduire à la penser. Ce que Barnum avait inventé — cette acclimatation des monstres dans un centre de loisirs qui organisait des conférences, présentait des démonstrations scientifiques, proposait des spectacles de magie, de danse ou des pièces de théâtre — ce n'était rien d'autre qu'un "Disneyland" de la tératologie, une réponse d'époque à des questions qui n'ont depuis cessé de se poser : comment distraire les habitants des villes, comment faire fructifier ce grand marché du regard que promettait la curiosité des foules citadines de l'ère industrielle ? ».

701 Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.* p. 47-48.

Objet de monstration, le monstre n'était pas considéré comme pleinement humain, au sens ou nous l'entendons actuellement. Il était cantonné dans son altérité, relégué à une humanité autre, bestiale et intrigante. Il faudra attendre un long moment avant que les mondes scientifiques, littéraires et esthétiques du XIX^{ème} siècle découvrent que les monstres sont humains, « *horriblement* humains[702] ». Le monstrueux n'a certainement pas eu un pouvoir émotionnel équivalent à travers les époques et les cultures.

Les monstres tératologiques n'ont pas toujours provoqué compassion ou angoisse[703]. Le choc éprouvé par nos contemporains devant le spectacle du monstrueux tératologique n'est pas le signe d'une validité atemporelle et transculturelle de cette perception. Nos réactions face à ces formes d'exhibitions semblent bien moins renvoyer à la réalité émotionnelle du public de ces attractions qu'à notre propre imaginaire contemporain, à nos peurs actuelles : fantasmes de corps malades, de corps transgéniques, d'épidémies et de contaminations massives, comme en témoignent les fictions vidéoludiques que nous allons aborder.

Peu à peu, l'économie des regards se modifie et la curiosité naïve pour le monstre se transforme en un plaisir malsain, révélant plus la moralité du regardeur que de l'objet de sa curiosité. La tératologie constituée en science joue alors un rôle important dans ce changement d'optique en ayant revendiqué clairement ses objets d'étude et en dépouillant les exhibitions de monstres de leur prétendue légitimité scientifique.

Participant de ce mouvement, Geoffroy Saint-Hilaire va isoler les monstruosités (entendues comme infirmités, au sens médical), les déclarer objets d'investigation scientifique et réformer le terme « monstrueux » en même temps qu'il modifie les conditions de perception du monstre. Le « monstrueux » perd alors un peu plus de sa légitimité scientifique et médicale au profit de la « monstruosité ». Cette exigence terminologique permet alors de faire une distinction claire entre ces deux termes, les scindant en deux registres distincts et abandonnant le monstrueux sur le terrain de l'imaginaire où il a toujours su librement s'aventurer.

Le monstrueux jouit du double statut de catégorie de l'imagination et de concept biologique, dont les frontières sont manifestement poreuses. Cette ambiguïté catégorielle a pu aller jusqu'à laisser naître une croyance en la capacité de l'imagination d'engendrer littéralement

[702] Jean-Jacques Courtine « De Barnum à Disney », art. cit., p. 77.
[703] Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 45.

des monstres et valider la relation intime entre monstrueux et imagination, au-delà de la simple capacité du monstrueux à éveiller les fantasmes. Ambroise Paré témoigne au XVI[ème] siècle de sa croyance[704] (empruntée à la théorie des envies d'Hippocrate[705]) dans le pouvoir de l'imagination. Considérée comme une des causes de la monstruosité (précisément, la cinquième cause[706]), elle explique (censément) l'apparition du monstrueux tératologique. Cette pensée témoigne de la croyance en ce que la perception d'objets (qu'ils soient monstrueux ou non) puisse perturber dramatiquement la gestation d'un enfant au point de générer un monstre, par extension de la capacité d'imitation. Fruit de l'impression faîte à sa mère par cet objet de désir ou de peur, l'enfant hybridé incarnera littéralement cet emballement de l'imagination.

À l'imagination est attribué le pouvoir d'imprimer « aux vivants en gestation[707] » les traits d'un objet ou d'une effigie, d'un simulacre ou même d'un désir — comme en rêve. L'idée, également véhiculée dans les cultures populaires, dit beaucoup de la compréhension des origines du monstrueux, de la part fantasmatique voire licencieuse qui lui est conférée, et ce, dès l'Antiquité[708]. Quand il est question de monstres, aucune limite claire ne semble établie, aucune démarcation ne paraît franche :

> À constater qu'aux XVII[e] et XVIII[e] siècles, on prête tant à l'imagination […], comment s'étonnerait-on de la familiarité avec laquelle les hommes d'auparavant ont vécu avec tant de monstres dont ils mêlaient la légende et l'histoire, de leur insouciance à séparer la réalité de la fiction, tout prêts à croire à la fois que les monstres existent parce qu'ils sont imaginés et qu'ils existent puisqu'ils sont imaginés, autrement dit que la fiction pétrit la réalité et que la réalité authentifie la fiction[709].

Cette frontière avec le rêve, Geoffroy Saint-Hilaire va entreprendre de la tracer définitivement en élaborant une explication scientifique de la monstruosité qui impliquera simultanément, semble-t-il, une réduction du champ du monstrueux[710]. S'appuyant sur

---

[704] Ambroise Paré, *Livre des Monstres et des prodiges*, 1573.
[705] *Cf.* Georges Canguilhem, « La Monstruosité et le monstrueux », art. cit., p. 224 : « La théorie des envies, encore vivace dans le peuple, est exposée par Hippocrate dans le traité *De la Superfétation*. On rapporte de ce prince de la médecine qu'il a appliqué la théorie à disculper une noble Athénienne, en expliquant qu'il suffirait en somme qu'elle eût contemplé un portrait d'Ethiopien. En somme, bien avant que Pascal dénonçât dans l'imagination une maîtresse d'erreurs et de fausseté, elle avait crédité du pouvoir physique de falsifier les opérations ordinaires de la nature. Ambroise Paré compte le pouvoir de l'imagination parmi les causes de la monstruosité. Malebranche en propose, selon les principes du mécanisme cartésien, une explication strictement physiologique. L'imagination n'est ici qu'une fonction physique d'imitation, selon laquelle les objets perçus par une mère ont un "contrecoup" sur l'enfant en gestation ».
[706] Ambroise Paré, « Des causes des monstres », *Des Monstres et prodiges*, *op. cit.*, § I, p. 35.
[707] Georges Canguilhem, « La Monstruosité et le monstrueux », art. cit., p. 226.
[708] *Cf.* Olivier Roux, *Monstres*, *op. cit.*
[709] Georges Canguilhem, « La Monstruosité et le monstrueux », art. cit., p. 226.
[710] *Ibid.*, p. 230.

l'embryologie naissante, le scientifique va démontrer les conditions de formation des monstruosités avant d'entreprendre de les dénombrer puis de les classer par type, ayant observé un principe d'homologie[711] de ces malformations, applicable à tous les vivants et donc propre à l'exercice d'une classification logique.

En somme, les Geoffroy Saint-Hilaire (père et fils) ont contraint la perception du corps humain monstrueux à une « ascèse rationnelle du regard[712] ». C'est cette démarche de rationalisation du monstrueux qui permet une scission réelle entre monstrueux et monstruosité. Le geste scientifique de discrimination des caractères propres aux monstres tératologiques amène tout naturellement à l'observation anatomique, et, dans un second mouvement, à la recherche d'une explication biologique cohérente. La monstruosité tératologique affirme sa primauté sur le monstrueux, elle en est la source. La monstruosité se fait appareil, organe du monstrueux.

Dans la pensée de Geoffroy Saint-Hilaire la monstruosité correspond, comme l'explique Canguilhem, à la fixation du développement d'un organe à un stade dépassé par les autres organes constitutifs d'un organisme vivant en gestation : « C'est la survivance d'un état embryonnaire transitoire[713] ». Comprenant la genèse spécifique de chaque type de conformation monstrueuse, Geoffroy Saint-Hilaire révèle le caractère achevé de ces formes et les regroupe en des taxons distincts, dans une classification du vivant comprenant différentes familles, différents genres de monstruosités[714]. Ainsi, le réel ne vient plus nourrir les fantasmes et authentifier la fiction : le réel authentifie le réel.

Par son intention même, Isidore Geoffroy Saint-Hilaire rejoint en un sens, l'entreprise cartésienne de déconstruction du monstre telle que nous l'évoquions et lui donne une réalité physique en l'appliquant aux monstres tératologiques. La tératologie semble à même de réduire intentionnellement la part du monstrueux, d'en démontrer les mécanismes, de le justifier en dévoilant les raisons de l'émergence de ses manifestations sensibles. Il s'agit alors de « ronger le concept de monstre en lui conférant une banalité biologique[715] ». En livrant ses monstruosités, le monstre tératologique est alors parfaitement transparent : un objet d'étude neutre, perméable à la

---

711 Pierre-Antoine Gérard, Lucile Guitienne, Laurent Péru, « Muséums et collections tératologiques », in *La Figure du monstre. op. cit.*, p. 50.

712 Jean-Jacques Courtine, « Le Corps anormal. Histoire et anthropologie culturelles de la difformité », *Histoire du corps. 3. Les mutations du regard. Le XX^e siècle*, (dir.) Jean-Jacques Courtine, Éditions de Seuil, 2006, p. 237.

713 Georges Canguilhem, « La Monstruosité et le monstrueux », art. cit., p. 230.

714 *Cf.* Jean Gayon, « Les Monstres prometteurs : évolution et tératologie », in *Qu'est-ce qu'un monstre ?*, *op. cit.*, p. 121.

715 *Cf.* Jean Gayon à propos du travail de banalisation du monstrueux engagée par l'entreprise tératologique de I. Geoffroy Saint-Hilaire. *Cf.* Jean Gayon, « Les Monstres prometteurs : évolution et tératologie », art. cit., p. 121.

raison qui l'examine. C'est bien à une dissection méticuleuse que va se livrer Geoffroy Saint-Hilaire dans son *Traité de tératologie*.

5.3 | DU VICE DE CONFORMITÉ À LA MONSTRUOSITÉ

Isidore Geoffroy Saint-Hilaire va réaliser une nomenclature destinée à distinguer des types d'anomalies qu'il viendra exemplifier à travers ses recherches, en présentant de multiples classes et ordres, faisant table rase de l'iconographie populaire pour organiser par famille les monstres composés, doubles ou triples, cyclopéens, otocéphales, hydrocéphales, etc., habituellement cantonnés dans la prodigieuse ménagerie du monstrueux. Comme le note Etienne Wolff : « Isidore Geoffroy Saint-Hilaire a proposé une classification dans laquelle entrent toutes les variétés de malformations connues de lui ».

Les monstres sont classés en embranchements, classes, ordres, à l'imitation de la systématique zoologique et botanique, codifiée par Linné[716]. À travers cette entreprise, on assiste à la dissolution de l'idée de monstre pensé comme caprice de la nature ou aléa[717]. L'anomal (au sens d'*an-omalos* : l'inégal, l'irrégulier) gagne ici sa propre légalité. Comme l'écrit Canguilhem, « une anomalie, c'est étymologiquement une inégalité, une différence de niveau. L'anomal c'est simplement le différent[718] ». Ce sont ces différences que Geoffroy Saint-Hilaire va s'attacher à évaluer, quantifier et classer.

Les divisions principales des anomalies présentées dans la première partie du *Traité de tératologie*, nous permettent donc de cerner le nouveau statut accordé par cette science au monstre et à ses monstruosités. Geoffroy Saint-Hilaire établit sa nomenclature selon le degré de gravité qu'il accorde aux anomalies repérées :

> - LES ANOMALIES SIMPLES LÉGÈRES : Rendant impossible ou difficile l'accomplissement d'une ou plusieurs fonctions[719] (Variétés, *Varietates*), comme l'albinisme ou le déplacement des dents.

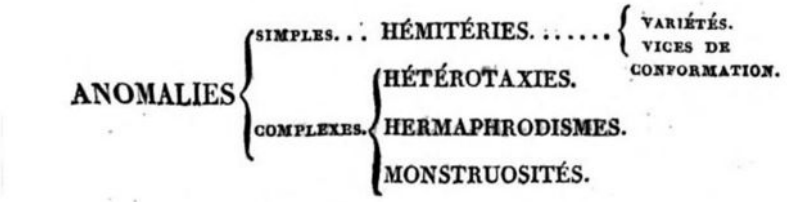
716 Etienne Wolff, *La Science des monstres*, *op. cit.*, p. 16.
717 *Cf.* Jean Gayon, « Les Monstres prometteurs : évolution et tératologie », art. cit., p. 121.
718 Georges Canguilhem, « Le Normal et le pathologique », in *La Connaissance de la vie*, *op. cit.*, p. 205 : « [L]e terme d'anomalie reprend le même sens, non péjoratif, qu'avait l'adjectif correspondant anomal, aujourd'hui désuet, utilisé couramment au XVIII^e^ siècle par les naturalistes, par Buffon notamment, et encore assez tard dans le XIX^e^ siècle par Cournot. Une anomalie, c'est étymologiquement une inégalité, une différence de niveau. L'anomal c'est simplement le différent ».
719 La description de cette catégorie d'anomalies, ainsi que celles qui suivent, proviennent du *Traité de tératologie*, Isidore Geoffroy Saint-Hilaire, *Traité de tératologie*, *op. cit.*, t. I, p. 33.

- LES ANOMALIES SIMPLES, PEU GRAVES : Rendant impossible ou difficile l'accomplissement d'une ou plusieurs fonctions, ou produisant une difformité, (Vices de conformation, *Vitia Conformationis*) : bec-de-lièvre, pied bot, etc.

- LES ANOMALIES COMPLEXES : Graves en apparences sous le rapport anatomique, mais ne mettant obstacle à l'accomplissement d'aucune fonction, et non apparentes à l'extérieur, (Hétérotaxies, *Heterotaxiae*), comme le *situs inversus*, l'inversion de la place des organes à l'intérieur du corps (dextrocardie par exemple).

- LES ANOMALIES TRÈS-COMPLEXES : Très graves, rendant impossible ou difficile l'accomplissement d'une ou plusieurs fonctions, ou produisant une conformation vicieuse très-différente de celle que présente ordinairement leur espèce, (Monstruosités, *Monstrositates*).

Les deux premières catégories d'anomalies simples, légères et peu graves, sont réunies par Geoffroy Saint-Hilaire sous le terme « Hémitéries » (*Hemiteriae*), littéralement « demi-monstruosités ». À cela se rajoute l'hermaphrodisme désignant les anomalies de différenciation sexuelle. Cette classification peut se résumer à ce diagramme issu du *Traité de tératologie* :



C'est ainsi qu'une conscience nouvelle de l'anomal s'ouvre, délimitant un champ précis du monstrueux. La monstruosité est considérée sous l'angle inédit de la fonction biologique et plus particulièrement du degré de celle-ci par rapport à un cadre conçu en regard de la stricte viabilité biologique. Le monstrueux est simplement évalué en « fonction de l'importance vitale des organes affectés par la monstruosité[720] ». Cette rationalisation implique une relation apparemment raisonnée et distante au monstre, un œil capable de discriminer les facteurs du monstrueux sans en ressentir les effets. L'approche tératologique ouvre la voie d'une compréhension et d'une perception du monstrueux par le biais de l'analyse des monstruosités :

Le sens figuré conditionne en fait le sens propre : n'est-ce pas que le monstrueux doit avoir la préséance sur la monstruosité ? Fondamentale, la distinction a été faite par Georges Canguilhem, qui distingue le monstrueux, assimilé au délictueux — auquel le Moyen Age a ajouté la référence diabolique —, de la monstruosité, bientôt constituée en concept biologique avec la tératologie moderne : longtemps confondus

[720] Pierre Ancet, « Le Statut du monstre dans la tératologie d'Etienne et Isidore Geoffroy Saint-Hilaire », in *Monstre et imaginaire social*, *op. cit.*, p. 222.

> (la monstruosité n'étant qu'un effet du monstrueux), les deux concepts se sont séparés, quand la pensée rationnelle a réintégré le monstre dans le concert des lois en ôtant toute pertinence à la notion de "contre nature" (rien de monstrueux dans les monstruosités isolées par le savant) [721].

Cette démarche s'attache avant tout à catégoriser modulations, configurations et assemblages corporels. « Monstres », « monstruosités », « monstrueux » : chaque terme se doit d'exprimer clairement un objet différent — à la fois distinct et pourtant coexistant ou préexistant à l'autre. Caractérisé par la présence de manifestations anomales (les monstruosités), le monstre engendre le monstrueux perçu. À peine tiré du registre des *mirabilia* à des fins de compréhension et de naturalisation, le monstre, accompagné de ses monstruosités, est appréhendé en termes de structuration alternative de l'anatomie, devenant *ex abrupto* un problème structurel et physiologique :

> [L]a dissociation du monstrueux et de la monstruosité s'accompagne […] d'un changement de perspective qui fait prendre le dessus dans le discours scientifique, à la notion de monstruosité sur celle de monstre […]. L'intégration des monstres à l'ordre naturel s'accompagne de leur intégration au champ du médical. Les monstres quittent ainsi le champ de l'histoire naturelle pour être rattachés à l'ordre médico-pathologique[722].

Cette nomenclature, s'attachant à « étiqueter la dérogation pour qu'elle cesse de l'être[723] », constitue un outil efficace et structuré pour dissocier la monstruosité du monstrueux à travers une démarche raisonnée. Elle offre la possibilité d'un regard sélectif, capable de discriminer précisément son objet d'étude. La tératologie telle qu'elle est promue par Geoffroy Saint-Hilaire se réalise dans un double mouvement donnant corps au monstre tératologique en tant que catégorie du vivant tout en offrant un outil de compréhension des monstruosités. Le monstrueux devient un monde à part entière, satellite de l'humain partageant avec lui son hominité[724], c'est-à-dire son appartenance à l'espèce « Homme ».

---

[721] *Cf.* Anna Caiozzo, Anne-Emmanuelle Demartini, « L'Histoire des monstres : Question de méthode », in *Monstre et imaginaire social*, *op. cit.*, p. 13.

[722] Alexandre Klein, « Le Monstre dans les dictionnaires médicaux du XIX[ème] siècle : essai de généalogie de la tératologie », in *La Figure du monstre. op. cit.*, p. 78.

[723] Marion Delage de Luget, « La Fragmentation, ce monstrueux. Étude sur le décloisonnement disciplinaire dans l'œuvre de David Lynch », in *Philosophie et cinéma,* (dir.) Jean-Louis Déotte *L'Harmattan*, 2011, p. 96 : « Puisque l'anomal, le monstrueux, le hors norme, induisent la possibilité d'une refonte complète du système, on peut par exemple choisir de trouver de nouveaux principes de catégorisation. Somme toute, il suffit d'étiqueter la dérogation pour qu'elle cesse de l'être. C'est ce que tente la tératologie, cette science des monstres apparue au XIX[e] siècle, avec Etienne et Isidore Geoffroy Saint-Hilaire, qui trouvera ensuite écho dans la tératogenèse expérimentale, puis, jusqu'à aujourd'hui, dans la biologie du développement ».

[724] *Cf.* Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 9.

Avec cette nouvelle nomenclature rationnelle et méthodique s'inscrivant dans la foulée positiviste du travail de classification réalisé par son père, Isidore Geoffroy Saint-Hilaire consacre le statut d'objet d'étude scientifique du monstre tératologique, l'extrayant (pour un temps[725]) de la sphère de la subjectivité. Disséqué, classifié, contenu dans son irrégularité, il est tenu à distance de tout discours moral ou émotionnel. Il n'est donc pas question ici de la qualité d'un rapport subjectif à la monstruosité[726]. Dès lors, le monstre ressortit au régime de l'anomal[727] et non de l'anormal : caractérisé par sa tendance à l'irrégularité plus qu'à ne pas suivre les règles. L'écart n'est pas entendu comme échec ou impureté. L'écart relève de l'anomal : il est gravité[728] de la malformation, proportion de l'anomalie.

Isidore Geoffroy Saint-Hilaire propose dans son *Traité de tératologie* l'explication suivante afin de clarifier ce constat : « [A]nomalie vient du grec *anomalia* [*ἀνωμαλία*] qui signifie inégalité, aspérité ; *omalos* [*ὁμαλός*] désigne en grec ce qui est uni, égal, lisse, en sorte que l'anomalie c'est étymologiquement *anomalos* [*ἀνώμαλος*], ce qui est inégal, rugueux, irrégulier, au sens qu'on donne à ces mots en parlant d'un terrain. Or on s'est souvent mépris sur l'étymologie du terme anomalie en l'associant, non pas à *omalos*, mais à *nomos* [*νόμος*] qui signifie la loi, selon la composition *a-nomos* [*ἄνομος*][729] ». La notion de « normal » est difficile à saisir dans son acception biologique. Entendu comme *nomos*, le normal n'est pas l'opposé du pathologique, car le pathologique répond clairement à des règles[730] (*norma*) et chaque conformation monstrueuse répond à une unité de composition organique, une anatomie transcendante[731]. Canguilhem, étudiant la distinction établie par Geoffroy Saint-Hilaire poursuit dans son ouvrage *Le Normal et le pathologique* :

> Le *nomos* grec et le *norma* latin ont des sens voisins, loi et règle tendent à se confondre. Ainsi, en toute rigueur sémantique anomalie désigne un fait, c'est un terme descriptif, alors que anormal implique une référence à une valeur, c'est un terme appréciatif, normatif ; mais l'échange de bons procédés grammaticaux

[725] Jusqu'à ce que l'imaginaire ne remette en question cette nouvelle frontière. Il ne faudra pas attendre longtemps avant que de nouveaux monstres émergent, témoignant de nos peurs face à ces nouvelles connaissances : « [A]u lieu de congédier l'angoisse, la connaissance ne fait que lui donner un appui rationnel, brouillant plus encore la limite entre réalité et fiction ». *Cf.* Pierre Ancet, « L'Ombre du corps monstrueux », in *La Figure du monstre. op. cit.*, p. 46.
[726] *Cf.* Pierre Ancet, « Le Statut du monstre dans la tératologie d'Etienne et Isidore Geoffroy Saint-Hilaire », art. cit., p. 222.
[727] *Ibid.*, p. 232-233.
[728] *Cf.* Isidore Geoffroy Saint-Hilaire, *Traité de tératologie*, *op. cit.*, t. I, p. 47.
[729] Isidore Geoffroy Saint-Hilaire cité in Aurélie Martinez, *Images du corps monstrueux*, L'Harmattan, 2011, p. 71.
[730] Comme le signale Canguilhem, le pathologique est plus sensiblement le contraire vital de « sain » et non le contradictoire logique de « normal ». *Cf.* Georges Canguilhem, « Le Normal et le pathologique », art. cit., p. 214.
[731] *Cf.* Pierre Ancet, « Le Statut du monstre dans la tératologie d'Etienne et Isidore Geoffroy Saint-Hilaire », art. cit., p. 228.

> a entraîné une collusion des sens respectifs d'anomalie et d'anormal. Anormal est devenu un concept descriptif et anomalie un devenu un concept normatif[732].

Ce n'est pas l'affirmation d'une légalité archétypique mais la construction d'un cadre permettant la classification du vivant, jusque dans ses manifestations les plus irrégulières, que vise Geoffroy Saint-Hilaire. De là, il apparaît que le terme « normal » recouvre de nombreuses acceptions dont les variantes propres au vivant nécessitent la compréhension de concepts biologiques spécifiques[733]. À l'aune de ces distinctions et de l'intention motivant l'entreprise taxinomique de Geoffroy Saint-Hilaire, il ne s'agit pas d'entendre ce terme comme idéal, au sens d'archétype[734] ou de forme parfaite mais bien plus comme fait capable de description par recensement statistique[735] :

> Geoffroy Saint-Hilaire ne parle pas explicitement d'une norme propre aux monstres, ce qui n'aurait guère de sens pour lui, puisque son vocabulaire "normal" désigne le caractère régulier d'une espèce. Sa théorie permet néanmoins l'élaboration d'une norme organique englobant le monstre, ce qu'il exprime en disant que le monstre est une autre organisation, laissant à l'écart la référence à l'état normal. Cette autre organisation se développe elle aussi selon des règles communes au développement de tous les êtres[736].

Le monstrueux, considéré pour lui-même, a autant de valeur (au sens du latin *valere*, signifiant « se bien porter[737] » et déterminant un principe vital) que tout autre organisme vivant. Le monstrueux, comme effet de la monstruosité, est laissé de côté au profit d'une analyse structurelle des monstruosités témoignant de leurs qualités intrinsèques. Le monstre et son cortège de monstruosités constituent alors une totalité vivante à part entière, parvenue à son achèvement et exempte de lacunes si elle est rapportée à son propre fonctionnement.

Comme l'écrit Georges Canguilhem : « On peut donc conclure […] que le terme "normal" n'a aucun sens proprement absolu ou essentiel [738]». Au-delà de la discrimination des monstruosités et de leur classification, celles-ci sont envisagées dans leur légalité propre, en

---

[732] Georges Canguilhem, *Le Normal et le pathologique*, Presses Universitaires de France, 2013, p. 108.
[733] Georges Canguilhem, « La Monstruosité et le monstrueux », art. cit., p. 231 : « Dès lors la monstruosité paraît avoir livré le secret de ses causes et de ses lois ; l'anomalie paraît appelée à procurer l'explication de la formation du normal. Non parce que le normal ne serait qu'une forme atténuée du pathologique, mais parce que le pathologique est du normal empêché ou dévié. Ôtez l'empêchement et vous obtenez la norme ».
[734] Avec Canguilhem, précisons qu'à travers un regard acceptant la variabilité du vivant, le normal doit être pensé comme prototype bien plus qu'en termes d'archétype, dans une visée comprenant sa part mutationnelle, ouverte à l'anomal, c'est-à-dire à l'irrégulier. *Cf.* Georges Canguilhem, « Le Normal et le pathologique », art. cit., p. 208.
[735] *Ibid.*, p. 200.
[736] Pierre Ancet, « Le Statut du monstre dans la tératologie d'Etienne et Isidore Geoffroy Saint-Hilaire », art. cit., p. 230-231.
[737] Georges Canguilhem, « Le Normal et le pathologique », art. cit., p. 205.
[738] *Ibid.*, p. 207.

dehors d'un champ référentiel plus social que biologique[739]. Car d'un point de vue biologique, les organes ne font défaut au monstre que relativement à une norme[740].

Se dessine donc une nouvelle conception du monstre se distinguant des conceptions historiques du monstre, au premier lieu desquelles celle aristotélicienne, strictement normative, basée sur la notion d'écart à la norme et plus que tout, d'écart par rapport au géniteur. Dans cette pensée, la ressemblance de l'enfant aux parents est fondamentale dans la reconnaissance de l'individu ; condition primordiale pour que l'enfant soit reconnu socialement, car « la non-ressemblance trahit […] le bâtard et à plus forte raison le monstre[741] ».

Est donc *téras* (*τέρας*) celui qui, avant tout, ne ressemble pas à ses parents : « [C]e qui a conduit la nature à produire des monstres est le fait de ne pas engendrer des êtres semblables par inachèvement[742] ». Le monstre, vécu comme une calamité, implique dans la pensée antique l'idée de « fléau » (*loïmos*[743]*, λοιμός*) entravant le cours de la vie[744]. Le monstre est marqué du sceau de la dissemblance.

Ce postulat s'accompagne également de la volonté de ne pas considérer la monstruosité en termes d'excès ou du manque. Le monstre n'est alors pas un humain atrophié ou hypertrophié comme l'envisageait la typologie établie par Galien, reposant sur un principe bipolaire : le défaut et l'excès[745]. Le considérer en ces termes ramènerait nécessairement à l'idée d'une normalité postulée, à l'idée de mesure, d'équilibre (*isonomia*, isonomie) telle qu'induite par la conception galénique[746]. Geoffroy Saint-Hilaire se recentre donc sur les individus (au sens médical du terme), afin de ne pas les emprisonner dans une norme préexistante et inadaptée. Ce recentrement lui permet de considérer que le monstre n'est plus une déviation par rapport à une forme humaine reconnue mais de le reconnaître dans sa valeur personnelle qu'il est alors possible d'analyser en regard d'une certaine communauté d'arrangement organique propre aux monstres.

---

739 *Ibid.*, p. 209.
740 *Cf.* Pierre Ancet, « Le Statut du monstre dans la tératologie d'Etienne et Isidore Geoffroy Saint-Hilaire », art. cit., p. 232.
741 Olivier Roux, *Monstres*, *op. cit.*, p. 32.
742 Cité par Annick Jaulin, dans l'article « Aristote et la pathologie politique », in *Qu'est-ce qu'un monstre ?*, *op. cit.*, p. 33.
743 Olivier R. Grim, *Du Monstre à l'enfant. Anthropologie et psychanalyse de l'infirmité*, Éditions du CTNERHI, 2000, p. 124 : « [E]nvoyé par les dieux lorsque ces derniers sont irrités contre les hommes […], dont la forme classique est la stérilité de la terre, des femelles et des femmes. Pour ces dernières, les Anciens n'entendent pas simplement des femmes qui n'enfantent plus ou dont les enfants meurent, mais également des femmes qui mettent au monde des enfants qui ne sont pas semblables à leurs parents ».
744 *Idem.*
745 Olivier Roux, *Monstres*, *op. cit.*, p. 38.
746 *Ibid.*, p. 39 : « *L'excès* comme le *défaut* sont condamnables, ils constituent des tendances à éviter et dont il faut rester à égale distance afin de conserver la mesure ».

C'est précisément à ces arrangements organiques qu'il nous est possible de nous référer afin de déterminer l'existence de types tératologiques récurrents (dans la conception des créatures vidéoludiques horrifiques ayant valeur de catégories iconographiques). De là, il nous sera possible d'observer les règles structurelles présidant à leur constitution et, dans un deuxième temps, d'en saisir la teneur comme d'en mesurer l'efficace, c'est-à-dire la capacité à moduler les affects et ainsi à se constituer potentiellement en obstacles.

5.4 | *STIGMATA DEGENERATIONIS* : TYPES TÉRATOLOGIQUES VIDÉOLUDIQUES

Ce que la compréhension de l'intuition tératologique (telle que nous venons d'en tracer les contours) permet d'envisager, c'est la possibilité de penser une iconographie dont le ressort serait l'anomal, c'est-à-dire pensée par le prisme de l'irrégularité, de l'accident de surface comme de l'effondrement de structure. « Monstruosité » devient à travers la tératologie un terme à l'acception nouvelle, renvoyant aux altérations que peuvent présenter des êtres vivants dans leur organisation. En somme, c'est l'étendu des possibles du monstrueux biologique qu'il est envisageable d'embrasser selon des modalités invitant à la compréhension de ses structures par le biais de ses résurgences. En évaluant ainsi la mutabilité des organismes, leur capacité à tendre vers le monstrueux en regard de leur habilité à générer des monstruosités, il n'est plus question de faire référence à des iconographies préétablies mais bien plus d'envisager l'émergence d'une iconographie nouvelle ayant trait au biologique.

Comme l'exprime la démarche de Geoffroy Saint-Hilaire, il y a une communauté d'arrangement organique propre aux monstres biologiques, faisant du monstrueux un corps à part entière. En raison de sa capacité à froidement apprécier les monstruosités, la tératologie distingue néanmoins au sein de ce corps communautaire de très nombreuses catégories de difformités et s'emploie à discriminer une multitude de stades de transformations et d'altérations éprouvant plus ou moins la plasticité des tissus ou de la structure du corps humain.

Les catégories médico-biologiques de la tératologie sont autant de registres plastiques qu'il est loisible d'explorer. Ces arrangements organiques et leurs cortèges de *stigmata degenerationis*[747] (c'est-à-dire de stigmates faisant signe vers le caractère dégénéré de ces créatures, évoquant une

[747] *Cf.* Jean Clair, *Hubris*, *Hubris*, *op. cit.*, p. 39.

incomplétude insurpassable) sont, par là même, envisageables comme arrangements plastiques à interroger en termes de manipulations, d'opérations plastiques, de modelage de la matière ou de l'espace.

Certaines figures tératologiques emblématiques sont à l'évidence récurrentes dans notre bestiaire vidéoludique, toutes symptomatiques d'une négation violente de l'individualité, d'un déchirement livrant le corps en pâture le vouant à la dissolution — « échappant à l'unité d'un organisme et se métamorphosant en viande[748] ». Les corps sont envisagés comme incapables de se contenir, ouverts, parfois béants. Débordant de leur intériorité, ils se révèlent souvent multiples. Ces corps instables se développent au point de « faire le monstre ».

Deux types tératologiques majeurs apparaissent comme directeurs dans la constitution de l'iconographie vidéoludique qui nous intéresse. Ceux-ci sont à interpréter à la fois comme manifestations physiques réelles (qu'elles soient le résultat d'un déchirement, d'un encastrement, d'une dégénérescence) et comme sentiments provoqués par l'évocation ou la visualisation de ces monstruosités — ou la crainte de leur visualisation. Ces catégories font écho à la notion d'excès (conduisant à la perte de la délimitation de l'enveloppe corporelle) ou, inversement, d'absence (conduisant à la perte de la complétude de l'enveloppe corporelle[749]).

Le premier type ressortit au parasitaire et correspond aux multiples conformations monstrueuses ayant trait à l'inclusion d'un corps dans un autre, relevant de la catégorie des « monstres doubles[750] » — faisant « peau commune[751] » ou s'entravant mutuellement[752]. Se dessine ici les contours de corps aux membres surnuméraires et bourgeonnants. Plus largement, se constitue le modèle d'un corps pensé à l'aune de l'efflorescence du monstrueux à même la peau,

---

748 Pierre Ancet, « Angoisses rationnelles et perceptions des corps monstrueux », in *Beautés monstres. op. cit.*, p. 48.
749 *Idem.*
750 Dans la nomenclature établie par I. Geoffroy Saint-Hilaire les monstruosités tératologiques (déjà distinctes des hémitéries, des hétérotaxies et des hermaphrodismes) sont classées en deux grandes catégories : les « monstres unitaires » et les « monstres doubles ». Les monstres unitaires se divisent en de nombreuses sous-catégories : Monstres ectroméliens, Monstres syméliens, Monstres célosomiens, Monstres exencéphales, Monstres pseudencéphaliens, Monstres anencéphaliens, Monstres cyclocéphaliens, Monstres otocépahaliens, Monstres paracéphaliens, Monstres acéphaliens, Monstres anidiens, Monstres parasites. Les monstres doubles comprennent : Monstres doubles eusomphaliens, Monstres doubles monomphaliens, Monstres doubles sycéphaliens, Monstres doubles monocéphalien/Monstres doubles sysomiens/Monstres doubles monosomiens/Monstres doubles hétérotypiens, Monstres doubles hétéraliens, Monstres doubles polygnathiens, Monstres doubles polyméliens, Monstres doubles endocymiens, Monstres triples et prétendus monstres triples. *Cf.* Isidore Geoffroy Saint-Hilaire, *Traité de tératologie*, *op. cit.*, t. II ; t. III.
751 Impliquant alors une dimension fantasmatique rapprochant de l'acception psychanalytique du terme. *Cf.* Didier Anzieu, *Créer-Détruire*, Dunod, 2012, p. 223.
752 L'individu se perçoit alors comme « autosite » : organisme sain ou viable, accueillant un parasite, ou tout autre homoncule qu'il sera capable de contenir. *Cf.* Pierre Ancet, « Angoisses rationnelles et perceptions des corps monstrueux », art. cit., p. 47.

jusqu'à son extension monstrueuse — modèle auquel fait écho l'iconographie de la série vidéoludique *Resident Evil*.

L'épignathe[753] est le type tératologique parasitaire le plus significatif. Il offre un spectacle simultané de dévoration et de régurgitation. Le parasite buccal occupe la lisière du corps mais semble pouvoir y replonger à volonté, ne se montrant jamais complètement intérieur ou extérieur, faisant oublier cette distinction au profit d'un sentiment angoissant de désordre organique intime.

Le parasite constitue une première catégorie monstrueuse récurrente de l'iconographie horrifique vidéoludique, déterminant un procédé de construction de la représentation des corps pensé sous le mode de l'adjonction, de l'excès ou encore du dédoublement — dont témoigne l'iconographie de *Resident Evil 4*[754]. Le parasite donne le modèle d'une organicité troublée par le mouvement d'une résurgence dont la force est à la fois de déstructurer le corps et de mobiliser puissamment le regard.

Le second type se présente en négatif du premier. Il renvoie à l'idée de rupture de l'enveloppe corporelle, induisant la dissolution du corps d'un monstre dit « unitaire ». C'est le modèle de l'éviscération offrant le spectacle saisissant d'un renversement : l'écoulement de l'intérieur vers l'extérieur. Le corps est alors pensé par le manque et l'effondrement de son intériorité. Cependant, son épanchement lui confère une force de présence paradoxale. Malgré la béance du corps, s'opère la constitution de représentations répondant au régime du foisonnement et du jaillissement — économie à laquelle l'iconographie de *Dead Space* semble obéir.

Le célosomien[755] appartient à la catégorie des monstres unitaires (par opposition aux monstres doubles auxquelles appartiennent les épignathes) voués à une apparente éviscération. Sa conformation induit la vision d'un corps unitaire mais déconstruit, pensé dans le mouvement de son invagination (c'est-à-dire de son retournement et de l'inversion des polarités intérieur/extérieur). Le célosomien éviscéré, laisse saillir l'intérieur de son corps dans toute sa fragilité et sa labilité. Définitivement transmutée en viande, sa chair se joue des limites, de celles de l'enveloppe corporelle (au sens qu'en donne Anzieu[756]), mais aussi de notre capacité à tolérer la

---

753 D'« *epi* » (superposition, recouvrement) et « *gnathe* » (mâchoire supérieure, palais). *Cf.* Émile Littré, *Dictionnaire de la langue française*, *op. cit.,* t. 2, 1982, p. 2175.

754 *Resident Evil 4*, Capcom Production Studio 4/Capcom, 2005.

755 Etienne Wolff, *La Science des monstres*, *op. cit.*, p. 42-43 : « Les grandes monstruosités du tronc sont caractérisées par le suffixe *some* dans la terminologie de Geoffroy Saint-Hilaire (de *soma* = corps). Citons les *Cœlosomes* ou *Cœlosomiens* (*koilos* = creux) ».

756 Didier Anzieu, *Créer-Détruire*, *op. cit.*, p. 198-199 : « La variable *Enveloppe* est cotée pour toute réponse impliquant une surface protectrice, membrane, coquille ou peau, qui pourrait symboliquement être mise en rapport avec la

vue de l'organique indistinct et brut dans sa « viscosité interne[757] ». Par le célosomien, c'est également une iconographie dont le ressort est la représentation de l'organique associée à l'idée de déstructuration qui est rendue possible — jusqu'à sa dispersion en fragments épars.

Plus largement, de *Dead Space* à *Outlast*, la représentation des corps est envisagée à travers leur ouverture angoissante et la négation du corps et de l'individu[758]. La peau est rompue dans ses fonctions pratiques et symboliques, en tant qu'elle est à la fois sac contenant, limite entre le dehors et le dedans et moyen d'échange avec autrui, interface[759]. L'exhibition du contenu du corps se fait au risque de la dissolution du contenant et, dans une mise en image paradoxale, de la dissolution de la représentation des corps — convoquant ainsi une économie de regard dont le modèle constitué par la *Tête de Méduse* de Rubens nous permet d'envisager la teneur dès à présent.

Au-delà de la bizarrerie de tels arrangements anatomiques, c'est l'impossibilité de percevoir les limites du corps et l'émergence d'une organicité trouble et instable qui font jaillir l'image du monstrueux. Les monstruosités tératologiques mettent le corps au défi de littéralement dépasser ses limites, de distordre sa surface. Tout comme les faunes écorchés du *DR7* de Barney convoquant le martyr de Marsyas, le corps monstrueux est frappé d'impouvoir, « descendu au dernier degré de la chair, au rang de matériau en train de se dissoudre[760] ». Prodigieusement entravés, forcés à s'ouvrir, s'étirer, se déchirer ou se dédoubler pour accueillir un parasite, ces corps éprouvent leur plasticité au risque de la perte de la viabilité (biologique comme iconique), au risque de la dispersion. Chair modelable et structure osseuse modulable mettent en péril intégrité et finitude. Tout est donc question d'altération, de compromission.

Dans *Resident Evil* et *Dead Space*, les angoisses associées aux types tératologiques (découlant directement de ces conformations anatomiques), sont à la fois motif (au sens iconographique) et prétexte, justifiant la genèse pathétique de créatures incarnant ce champ de l'horrifique. Ces figures du monstrueux sont des figures de la perte. Elles déclinent sans relâche des formes annonçant leur propre dissolution. Complétude et délimitation de l'enveloppe

---

perception des frontières de l'image du corps (habillement, peaux animales où l'accent est mis sur le caractère granuleux, duveteux, tacheté ou rayé de la surface, creux dans la terre, ventres proéminents, surface protectrice ou surplombante, objets dotés d'un blindage ou d'une forme de contenant, êtres ou objets couverts par quelque chose ou cachés derrière quelque chose) ».

[757] *Cf.* Pierre Ancet, « Angoisses rationnelles et perceptions des corps monstrueux », art. cit., p. 46.

[758] Didier Anzieu, *Créer-Détruire*, *op. cit.*, p. 202 : « [L]es risques de dépersonnalisation sont toujours liés à l'image d'un corps perforable et à l'angoisse […] d'un écoulement de la substance vitale par ce trou, angoisse non pas de morcellement mais de vidange ».

[759] *Ibid.*, p. 204.

[760] Pierre Ancet, « Angoisses rationnelles et perceptions des corps monstrueux », art. cit., p. 46.

corporelle sont délaissées au profit d'une instabilité angoissante procurée par des monstruosités dégénératives : un monstrueux dynamique[761] et régressif.

La scission des corps, leur ouverture et leur épanchement, induisent la possibilité d'une iconographie dont les ressorts sont la modularité, la plasticité mais également la mutabilité, c'est-à-dire une iconographie protéiforme dont le principe ressortit à l'instabilité mais également en dernier recours à l'involution, à la régression.

Resident Evil 5 / *Resident Evil 4* / Étude pour *Dead Space* / *Dead Space 2* (captures).

Distincte des représentations précédemment évoquées, l'iconographie *BioShock* explore une troisième voie, à savoir, la possibilité de générer des corps monstrueux à volonté par la tératologie expérimentale[762]. Y est questionné l'art de la mutation, de la provocation volontaire de l'effondrement des corps par accidents successifs, dans le jeu des aléas. Sur ce modèle, *BioShock* propose des corps qui s'abîment et se réinventent. En constante perdition, ces monstres s'infligent une dégénération que leur patrimoine de monstruosité autorise. Mutantes, incarnant la

[761] Nous renvoyons ici à la description du monstrueux dynamique faite par Gilbert Lascault. L'auteur y recense les procédés actifs et mouvants provoquant l'apparition du monstrueux. *Cf.* Gilbert Lascault, *Le Monstre dans l'art occidental*, *op. cit.*, p. 162.

[762] Henri-Jacques Stiker, « Monstruosité et infirmité aux XIX^e^ et XX^e^ siècles », in *Monstre et imaginaire social*, *op. cit.*, p. 239 : « Chez les savants qui suivent les traces des Geoffroy Saint-Hilaire, de Camille Dareste à Etienne Wolff en passant par Etienne Rabaud et Paul Ancel, la question de la monstruosité va aboutir à l'expérimentation tératogénétique de type chimique ou irradiation. La mutation monstrueuse peut se produire à volonté, ou plutôt on peut agir sur l'espèce en positif ou en négatif ».

forme (par excellence) contemporaine de la métamorphose et du monstrueux[763], ces créatures sont avant tout dé-générées. Elles sont pensées par le prisme de possibles conduisant nécessairement à la catastrophe.

Ces créatures ne sont pas conçues en vue d'une optimisation (anatomique) mais d'une dégradation, d'un échec. Générées selon des contraintes induisant forcément un étiolement des formes, ces créatures portent les stigmates d'une marche à rebours de leur évolution. Le modèle anatomique humain est entamé, rageusement manipulé au point de souffrir de cruelles lacunes menaçant sa viabilité. Ces monstruosités sont avant tout le fruit d'une implacable mutation (au sens du latin *mutatio*[764] : le changement comme altération) inscrite au sein même de leur structure intime, conditionnant immanquablement leurs modalités d'apparition.

Ces différents états du monstrueux constituent la matière même de l'iconographie horrifique vidéoludique. Ils en révèlent la capacité à être modelée, comme les procès à l'œuvre dans l'opération de ce modelage. Ils révèlent surtout la perspective ouverte par cette iconographie, à savoir celle d'une iconographie pensée par le prisme de l'anomal, dont la phénoménalité est absolument inféodée au régime de l'irrégulier — dans ses dimensions plastiques comme symboliques.

BioShock Infinite: Burial at Sea / *BioShock* (captures).

C'est en décalque du processus biologique de genèse dans la contrainte révélée par l'approche tératologique que se constitue le répertoire de formes du monstrueux vidéoludique horrifique impliquant une économie de regard heurtée jouant autant sur la dépression du visible que sur la capture du regard — sur l'achoppement et le piège.

Dès lors, ce sont à la fois des enjeux de mise en forme (presque de morphogénèse) et de visibilité qu'il nous faut cerner à travers une étude circonstanciée et interartiale, dont l'ouverture nous permettra de saisir au plus près les particularités de l'iconographie vidéoludique.

---

[763] *Cf.* Thierry Hoquet, « Adieu les monstres, vivent les mutants », in *Critique, 2006/6-7 (n°709-710)*, *Mutants*, (dir.) Thierry Hoquet, Les Éditions de Minuit, 2006, p. 479.

[764] *Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire historique de la langue française*, *op. cit.*, t. 2, p. 1296.

II | LES DISPOSITIFS DU CORPS À L'ÉPREUVE DU MONSTRE

Après avoir envisagé le monstre entravé comme opérateur premier de dispositifs ludico-artistiques où se lient contraintes et résistances, il s'agit d'observer comment, en retour, ces dispositifs font du monstre leur chair même et quels sont les enjeux relationnels, sensibles et plastiques de cette incarnation. Par cette exploration de la chair du monstre, nous ouvrons la possibilité de la confrontation avec la matière des dispositifs. Le monstre tératologique, en mettant les corps à l'épreuve et en se constituant comme obstacle, offre un accès précieux à leur texture comme à leur économie (reposant sur une dialectique chasseur/proie dont les polarités sont réversibles). Voilà le territoire du monstrueux (opérateur microcosmique au sein d'ensembles macrocosmiques) qu'il nous faut à présent délimiter.

Il nous faut donc observer comment se constitue l'iconographie monstrueuse essentielle à l'expérience vidéoludique horrifique et tenter de cerner les figures majeures adhérant à des catégories tératologiques. Néanmoins, celles-ci ne sont pas simplement motifs (au sens de Panofsky[765]) ou répertoires formels. Ces modèles se constituent en décalque de catégories tératologiques, répondant ainsi à une logique de déconstruction du corps dont il s'agit de mesurer l'incidence. L'observation des séries vidéoludiques *Resident Evil*, *BioShock* et *Dead Space* permet de distinguer des types distincts de représentation ayant valeur de systèmes formels répondant à des logiques structurelles, plastiques et sensibles. Ces séries vidéoludiques constituent un cadre permettant de saisir la constitution de ces systèmes par le biais de leur contenu narratif comme de leurs enjeux ludiques.

À la lumière de leurs ambitions (narratives et ludiques), il apparaît que ces représentations répondent à des entreprises de déconstruction du corps suivant des modalités faisant écho à des procédures plasticiennes identifiées. Celles-ci impliquent une (dé)formation des corps s'effectuant en amont, c'est-à-dire inscrite dans l'élan de leur apparition. Mais ici, la monstruosité apparaît également par la possibilité d'une modulation dynamique de la conformation des corps — à postériori, dans et par la pratique ludique.

---

765 *Cf.* Erwin Panofsky, *Essais d'iconologie*, *op. cit.*, p. 18 : « [O]n met en relation des motifs artistiques et combinaisons de *motifs* artistiques (*compositions*) avec des *thèmes* ou *concepts*. Les motifs ainsi reconnus porteurs d'une signification *secondaire* ou *conventionnelle* peuvent être appelés *images* ; et les combinaisons d'images correspondent à ce que les anciens théoriciens de l'art nommaient *invenzioni* : nous avons coutume de les nommer *histoires* et *allégories*. L'identification de semblables *images*, *histoires* et *allégories* constitue le domaine de l'iconographie, au sens strict ».

Le monstrueux est à la fois un prérequis à l'établissement de ces représentations mais également la résultante d'une *praxis* rendue possible par l'opérabilité des images. Le corps, manipulable, n'est pas pensé par le prisme de l'informe (renvoyant à la disparition de toute structure) mais par le difforme, c'est-à-dire par l'altération de sa structure. Envisagé dans sa réalité la plus abjecte, il est parasité, modelé, rompu[766] ou encore dégénéré pour être ensuite ouvert. Le corps est promis à un devenir-fragmentaire dont l'avènement est assuré par la pratique ludique (qui en redouble le caractère monstrueux) — rejouant une fois de plus des procédures et stratégies de mise en image éprouvées dans le champ des arts plastiques. Mais, nous le verrons, la mise en perspective se fait également à travers un retournement plus géographique que biologique : le *sublocus*[767] (entrailles) devient *locus* (lieu). Dans l'opération de sa restructuration, le corps monstrueux peut se faire décor, trame du récit comme de l'espace parcourable.

Ces représentations sont pensées à l'aune de leur efficacité : si le corps est entravé (déconstruit) c'est pour se constituer lui-même en obstacle insurmontable, véritablement inconfrontable. Affublé de monstruosités, le corps monstrueux est envisagé dans sa capacité à être un instrument de perturbation du regard, une épreuve générant des affects puissants — dont il nous faudra déterminer l'intensité et observer la teneur, en tant que leur expérience rend possible la fréquentation d'un plaisir relatif (au sens de Burke[768]).

Ces créatures témoignent de la monstruosité du dispositif dans lequel elles s'inscrivent. Elles en sont l'image même et participent de son caractère à la fois contraignant et double (effrayant et fascinant). Elles sont les manifestations variées de l'efflorescence d'un monstrueux endogène. Par leur excès de visibilité, ces corps témoignent de la possibilité d'un basculement dans la texture numérique de l'image vidéoludique, ouvrant dès lors la perspective de l'exercice d'un regard dont l'ambition serait de ne pas s'attarder sur l'objet représenté. À partir de là, se dessinent les contours d'une résistance possible à la part iconographique de ce corpus — permettant de dépasser la peur comme le dégoût se manifestant face à l'abjection inhérente à cette iconographie, par le jeu de l'accommodation du regard.

---

[766] Conformations associées aux angoisses les plus caractéristiques de l'impression monstrueuse : angoisse de la peau commune, angoisse de la rupture de l'enveloppe corporelle, angoisse de dévoration-régurgitation. *Cf.* Pierre Ancet, « Angoisses rationnelles et perceptions des corps monstrueux », art. cit., p. 48.

[767] Le terme « *sublocus* » renvoie à l'idée de « sous lieu » désignant l'intérieur du corps humain. *Cf.* Georges Didi-Huberman, *Ouvrir Venus, Nudité, rêve, cruauté, L'image ouvrante 1*, Gallimard, 1999, p. 39.

[768] C'est-à-dire trouvant son origine dans l'éloignement de la douleur ou du danger. *Cf.* Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, *op. cit.*, I, 4, p. 92-93.

1. | LES CHAIRS DU MONSTRE : LE CORPS EN OBSTACLE

Si les corps monstrueux vidéoludiques se constituent en obstacle, c'est avant tout par l'exhibition de leurs chairs, à travers des conformations relevant du tératologique. Ces catégories, dont nous allons étudier l'adhérence aux représentations vidéoludiques, ont pour point commun de frapper le regard, d'engendrer un malaise aigu dont l'objet est précisément la monstration d'une chair inconfrontable, renvoyant à la part obscure du vivant[769]. Par la chair, le corps est ramené à son évidence même, dont la monstration nourrit le potentiel monstrueux. C'est précisément cette évidence que manifeste le corps-cadavre, objet de fantasme par excellence autour duquel gravitent des affects violents[770].

La chair des morts évoque l'imminence de la décomposition de l'organisme, affirme la négation du vivant[771]. Comme l'énonce Julia Kristeva, « [l]e cadavre — vu sans Dieu et hors de la science — est le comble de l'abjection. Il est la mort infestant la vie[772] ». Le corps-cadavre vidéoludique, revenu à la vie, constitue l'antagoniste idéal, le lieu d'une double épreuve, affective et ludique. Il est à la fois incarné et confrontable (obstacle physique) mais il est également fait de chair et inconfrontable (obstacle affectif). Animé et mort, il est l'exemple d'un corps qui, par principe, demande qu'on en dissolve la présence[773].

1.1 | *RESIDENT EVIL* : FIGURE DU MORT-VIVANT

La série vidéoludique *Resident Evil* s'est bâtie une solide réputation de jeu vidéo d'horreur[774] dès le premier opus en 1996. Au fil de la série, l'univers du jeu s'est largement étoffé. De nombreux protagonistes récurrents s'y croisent, disparaissent puis resurgissent dans des rebondissements scénaristiques calqués sur les codes du cinéma de série B. Sur fond de bioterrorisme et de conspirations, l'univers de *Resident Evil* développe la vision d'un monde

769 *Cf.* Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 2.
770 Louis-Vincent Thomas, *Les Chairs de la mort*, Institut d'édition Sanofi-Synthélabo, 2000, p. 471-472 : « Le monstre […], est l'autre qui dérange, nous pose des problèmes et nous met en question, enfin harcèle notre quiétude et exacerbe nos fantasmes. À ce titre, le cadavre est le monstre que tout vivant ne pourra manquer de devenir un jour : un jour le monstre viendra ! »
771 *Cf.* Georges Canguilhem, « La Monstruosité et le monstrueux », art. cit., p. 221.
772 Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur*, Seuil, 1980, p. 11.
773 Olivier Schefer, *Des Revenants, op. cit.*, p. 99 : « L'impossible immortalité ou sa forme paradoxale d'immortalité du corps corruptible prend la forme d'une agonie inépuisable, ou plutôt d'une *mort à l'œuvre* […]. Car c'est bien la mort qui revient toujours pour dévorer de l'intérieur des corps fragmentaires qui ont besoin de nous autres vivants pour essayer de se reconstituer. La mort fait retour à travers des corps qui lui servent tout ensemble de support de travail, de médium et de lieu de manifestation ».
774 Également à travers une série de films inspirés de la franchise (réalisés respectivement en 2002, 2004, 2007, 2010 et 2012) dont la trame, comme l'esprit, s'écarte de l'idée initiale du jeu.

menacé par l'essor de puissants groupes industriels[775] ourdissant de terribles complots et développant des virus destinés à devenir des armes bactériologiques. L'ensemble de la narration des différents épisodes de la série repose sur le conflit souterrain entre ces multinationales et diverses forces armées cherchant à les neutraliser.

Parfois caricaturaux, personnages, environnements et scénarios sont largement hérités du roman gothique. Ces jeux reprennent et réactivent via un imaginaire contemporain les *topoï* constitutifs de cette « machinerie noire[776] ». Tout y passe[777] dans un mélange des genres que permet facilement le médium vidéoludique, de par sa construction spatiale et temporelle séquencée (par niveaux, *levels*) : au cimetière succède le laboratoire *high-tech*, au manoir lugubre succède la ville fantôme, les savants maniaques génèrent des créatures et capturent des innocent(e)s afin de les séquestrer dans des repaires obscurs.

Resident Evil HD Remaster (détail, capture).

La trame scénaristique de la série repose sur un événement fondateur ressortissant à une logique du désastre, à savoir une catastrophe industrielle majeure. Dans le deuxième opus[778] de la série, la ville fictive de Raccoon City est le théâtre d'événements terribles survenus à la suite de la dispersion accidentelle d'un virus (le Virus-T). L'effet de la contamination est massif et la population est instantanément condamnée. Cet événement est significativement fondateur.

[775] Et en premier lieu de Umbrella Corporation, véritable icône vidéoludique apparaissant dès *Resident Evil* en 1996.
[776] *Cf.* Annie Le Brun, *Les Châteaux de la subversion*, *op. cit.*, p. 187.
[777] Il y est question de science déviante (pensons à Révéroni Saint-Cyr, au Jules Vernes du *Château des Carpathes*, à Stevenson, ou à Mary Shelley et son *Frankenstein*), de sorcellerie (*Vathek* de Beckford), de cultes obscurs (sur le modèle de Lewis) ou de démence perverse (Walpole). Par le biais d'un imaginaire jouant sur des fantasmes d'enfermement, de sévices et de sensualisme noir, nombres de *topoï* littéraires y sont exploités à travers le filtre du cinéma d'horreur et *gore* ayant déjà assimilé ces codes.
[778] *Resident Evil 2*, Capcom, 1998. Raccoon City est déjà le lieu où se déroulent les évènements du jeu de 1996.

Resident Evil inscrit ainsi durablement dans le langage vidéoludique un modèle d'antagonistes dont la forme comme le mode de génération deviendront canoniques : gauches, affamés et contagieux, ils tendent à constituer une foule pourrissante de morts-vivants dont le corps est voué à un impossible épuisement[779]. Ce type de scénario horrifique introduit par *Resident Evil*[780] implique inévitablement un sentiment d'horreur lié à la peur des catastrophes industrielles (nucléaires, chimiques, bactériologiques ou encore provoquées par le bioterrorisme) faisant des victimes la véritable menace, pleinement incarnée[781]. Les survivants doivent alors échapper aux infectés et dès lors, au risque d'une fin terrible les condamnant à la perte de toute humanité[782].

Cette figure du mort-vivant ressortit à la « *fusion* » horrifique au sens que Noël Carroll[783] donne à ce terme, c'est-à-dire faisant coexister (fusionner) simultanément en un même espace (le corps monstrueux) des attributs catégoriels distincts. C'est à l'idée d'un être monstrueux, par « continuité spatio-temporelle[784] » condensant des éléments distincts et/ou opposés, qu'il faut faire face : objet d'aversion puisque ontologiquement trouble. Le mort-vivant ressortit à l'un des procédés les plus basiques de représentation des êtres horrifiques et transgresse une distinction catégorielle essentielle : le clivage mort/vie. Cette condensation, au sens freudien[785] du terme (impliquant que des éléments distincts peuvent être agrégés en une unité disparate[786]) ne renvoie pas au monstrueux composite qui offre le loisir d'être désarmé.

À l'image du vampire, le mort-vivant est « cadavre anomique[787] » : littéralement *undead*[788] (non-mort). Il n'est finalement ni mort ni vivant, à la fois déjà mort et pas encore inanimé[789]. Le préfixe anglais « *un* » indique clairement une impossibilité dépassant la simple négation induite par le « non » français, et que le trait d'union de « mort-vivant » ne suffit pas à traduire. Cette créature

779 Olivier Schefer, *Des Revenants, op. cit.*, p. 98.
780 Le titre original de *Resident Evil* (utilisé au Japon) est *Biohazard*, terme anglais signifiant « risque d'infection ou de contagion », « danger biologique ». En raison de problèmes de droits sur le nom *Biohazard* aux États-Unis, la série a été développée à l'international sous le nom *Resident Evil* renvoyant aux créatures « résidant » dans le manoir dans lequel se déroule l'action du premier épisode.
781 *Cf.* Thierry Jandrok, « Transfinitude et mort dans les FPS », in *La Mort dans les jeux vidéo, Études sur la mort, Revue de la Société de Thanatologie, 2011 - n°*139, (dir.) Marie-Frédérique Bacqué, L'Esprit du Temps, p. 40.
782 *Cf.* Wilfred Coussieu, « La Mort dans les fictions vidéoludiques. Analyse d'un imaginaire thanatique contemporain », in *La Mort dans les jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 61.
783 Noël Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, Routledge, Chapman and Hall, Inc., 1990, p. 43 : « One structure for the composition of horrific beings is fusion. On the simplest physical level, this often entails the construction of creatures that transgress categorical distinction such as inside/outside, living/dead, insect/human, flesh/machine, and so on ».
784 *Ibid.*, p. 44.
785 *Idem.*
786 Article « Condensation », in Jean Laplanche, Jean-Bertrand Pontalis, *Vocabulaire de la psychanalyse*, (dir.) Daniel Lagache, Presses Universitaires de France, 1967, p. 89.
787 *Cf.* Louis-Vincent Thomas, *Les Chairs de la mort*, *op. cit.*, p. 497.
788 Cette expression revient à Bram Stocker, auteur du très célèbre *Dracula* publié en 1897.
789 Thierry Jandrok, « Transfinitude et mort dans les FPS », art. cit., p. 46.

ne peut être morte, la mort ne pouvant advenir, mais elle ne saurait pas plus être en vie. Ce que révèlent ces créatures, c'est l'autonomisation des corps, le spectacle aberrant du dépassement de leur vie organique[790] :

> Tout se passe donc comme si le mauvais mort (les ethnologues parlent de "malemort") était condamné à revenir sur terre, à défaut de pouvoir surmonter la mort, de la dépasser pour accéder à la vie immortelle. Il revient donc avec un corps pourri, moisi, cadavre titubant et bancal […]. Cette corporéité matérielle du revenant moderne, figure négative du retour, que le christianisme se sera pendant longtemps efforcé de contenir, de légaliser mais aussi de sublimer, s'éveille sous sa forme proprement contemporaine, dès lors que le corps physique (ultraphysique même, avec le cinéma gore des années 1960-1970) apparaît comme l'œuvre du négatif même, de la mort athée et sans lendemain[791].

Les morts-vivants et leurs avatars modernes, les zombies, n'appartiennent pas à un genre ou à un media spécifique. Comme les vampires ou les lycanthropes, le mort-vivant est une figure archétypale dont on peut suivre la trace dans la littérature, le cinéma[792], la bande dessinée et les jeux vidéo[793]. Le terme « zombie[794] » renvoyant directement à la culture vaudou haïtienne[795] est employé par le jeu vidéo dans son acception cinématographique, synonyme de cadavre ambulant figurant le retour insensée de la mort, respectant essentiellement le canon[796] établi par le cinéaste George A. Romero avec *The Night of the Living Dead*[797] en 1968.

Le zombie moderne répond à un cahier des charges strict : attaquer les vivants, manger de la chair humaine[798], se mouvoir difficilement (faire peur en marchant d'un pas lent mais

---

790 *Cf.* Éric Dufour, *Le Cinéma d'horreur et ses figures*, Presses Universitaires de France, 2006, p. 149.
791 Olivier Schefer, *Des Revenants*, *op. cit.*, p. 98.
792 Olivier Schefer, *Variations nocturnes*, *op. cit.*, p. 57 : « L'une des premières apparitions cinématographique de zombie nous est offerte par Jacques Tourneur dans un beau film de 1943, Vaudou ».
793 *Cf.* Matthew Weise, « Rules of Horror, Procedural Adaptation in Clock Tower, Resident Evil and Dead Rising », in *Horror Video Games, op. cit.*, p. 250.
794 *Cf.* Coulombe, *Petite philosophie du zombie ou comment penser par l'horreur*, Presses Universitaires de France, 2012, p. 22-23.
795 Olivier Schefer, *Variations nocturnes*, *op. cit.*, p. 57 : « Le zombie appartient à l'univers religieux et mythologique du vaudou haïtien, comme l'a montré l'ethnologue Alfred Métraux. Le zombie des rites vaudous est un mort ramené à la vie par le prêtre (Hougan) qui place le mort-vivant en état d'esclavage ».
796 Éric Dufour, *Le Cinéma d'horreur et ses figures*, *op. cit.*, p. 149 : « George A. Romero a, avec *La nuit des morts-vivants*, proprement inventé les morts-vivants au sens qu'on donne, aujourd'hui visuellement à ce terme. Avant lui […], le mort-vivant ressemble à une belle femme somnambule qui, les yeux fixes et le visage lisse et inexpressif, semble glisser sur le sol […]. Le mort-vivant de Romero est un corps humain en pleine décomposition, au visage tuméfié qui ressemble encore à un visage humain mais qui s'en éloigne de plus en plus ».
797 George A. Romero, *The Night of the Living Dead*, 1968. Premier film de la saga des *Zombies*.
798 Inversant l'idée de survie impliquée par le cannibalisme car « dans sa forme réelle ou sublimée, [le cannibalisme] s'appuie sur un *fantasme de survie* ; c'est une façon de nier la mort selon un processus culturel de métamorphose qui, à la limite, escamote même le pourrissement en remplaçant d'emblée le cadavre dans le circuit vitale des personnes ». *Cf.* Louis-Vincent Thomas, *Les Chairs de la mort*, *op. cit.*, p. 373.

implacable[799]), ne jouir d'aucune faculté mentale, pouvoir subir tous les outrages au point d'exiger d'être frappé en pleine tête pour être définitivement stoppé — le zombie n'a de devenir qu'acéphale. L'imaginaire zombie renvoie à une conception archaïque de l'organicité, laissant une large place au cerveau pensé comme centre vital.

Moins qu'animal[800], le zombie est virus : « [T]out humain mordu par un zombie doit inexorablement mourir ou devenir l'un d'entre eux[801] ». Le zombie, créature régressive et contagieuse (« vecteur de destruction et de dispersion[802] »), constitue la figure idéale de l'antagoniste : menaçant, mais facile à mettre en joue, se déplaçant en hordes pour prolonger le plaisir de la chasse et plus que tout, déculpabilisant. Il devient rapidement la matière première de nombre de jeux vidéos, intégrant leur folklore. Au gré des avancées technologiques, ces créatures sont devenues légion dans les mondes vidéoludiques, trouvant de nouveaux supports techniques offrant suffisamment de ressources pour les afficher et les animer simultanément, au point d'offrir au joueur jusqu'à la menace de l'épidémie[803].

Devenu prétexte ludique, le zombie déborde le domaine de l'horreur pour hanter les terrains de l'action, de l'aventure ou même de la stratégie[804] : « Violents et dociles à la fois, maîtres et esclaves, victimes et agresseurs, les zombis[805] sont devenus des victimes idéales, d'authentiques cibles de fêtes foraines sur lesquelles le mâle occidental peut se soulager en vidant un chargeur et en libérant son âme de toute responsabilité[806] ». L'opportunité offerte par cette créature déjà morte est singulièrement libératrice. Leur nature fusionnelle permet d'avoir un regard sur elles en dehors du champ de la morale. Ces monstres semblent d'autant plus abjects qu'ils sont « *un-natural*[807] », relativement à notre conception du vivant, nous menaçant tout autant cognitivement que physiquement[808].

---

799 *Cf.* Olivier Schefer, *Variations nocturnes*, *op. cit.*, p. 58.
800 Olivier Schefer, *Figures de l'errance et de l'exil. Cinéma, art et anthropologie*, Rouge Profond, 2013, p. 49 : « Aussi laid et monstrueux soit-il, le zombie n'est pas un homme transformé en bête, c'est un homme sans conscience ni intériorité ».
801 Matthew Weise, « Rules of Horror », art. cit., p. 253.
802 Olivier Schefer, *Figures de l'errance et de l'exil*, *op. cit.*, p. 51.
803 Pensons à *Dead Nation* (Housemarque/Sony Computer Entertainment, 2010) livrant en temps réel au joueur les statistiques planétaires indiquant le nombre de morts-vivants supprimés par les autres joueurs.
804 De *Call of Duty: World at War* (Treyarch/Activision, 2008) à *Plant vs. Zombies* (PopCap Games, 2009) en passant *Zombies Ate My Neighbors* (Lucas Art/Konami, 1993), *Lollipop Chainsaw* (Grasshopper Manufacture/Kadogawa Shoten, 2012) ou encore *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012).
805 Précisons que le terme « zombie » (qui est un emprunt à l'anglais) peut également s'orthographier sous la forme « zombi », plus proche de la forme haïtienne du terme.
806 Olivier Schefer, *Des Revenants, op. cit.*, p. 107.
807 *Cf.* Noël Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, *op. cit.*, p. 34.
808 *Ibid.*, p. 34.

Ils relèvent d'un entre-deux intolérable. Interstitielles (au sens que Mary Douglas[809] donne de ce terme) ces créatures sont symboliquement et littéralement impures[810]. Inclassables[811], elles appartiennent au monde des morts et des vivants, à l'image du personnage mort-vivant introduisant *Cremaster 3*[812] de Matthew Barney[813] : réincarnation féminisée du tueur Gary Gilmore[814] tentant de s'échapper des limbes, symbole putréfié d'une impureté morale et physique contagieuse, répondant en cela au modèle même du zombie, victime et source de la contamination[815].

Le zombie évoque dans sa fonction le concept antique d'« *homo sacer*[816] » dont la complexité nous est rappelée par Agamben[817] : paria désigné par le peuple, dont la culpabilité insurpassable rend le meurtre envisageable aux yeux de la justice, sans pour autant exclure tout risque de châtiment divin[818]. L'idée d'*homo sacer* témoigne de l'ambivalence de la crainte inspirée par la souillure — dont la force ayant trait au dégoût et à l'effroi s'exerce dans l'écart. L'ambivalence de l'*homo sacer* tient à son caractère impur et redoutable dont il s'agit de se protéger en tant qu'il est sacré (*sacer*), c'est-à-dire dont le contact ne peut se faire qu'à l'horizon de la souillure (potentiellement réciproque)[819]. Comme l'indique Mary Douglas, le mot latin *sacer* peut dans certains cas s'appliquer à l'idée de consécration comme à son contraire[820], au sens de la réversibilité du mot grec *agos* (*ἅγος*) désignant tout à la fois la souillure et le sacrifice permettant de l'effacer[821].

En étant déclassé d'homme à cadavre animé, le zombie perd son statut d'humain protégé par la justice comme par la pitié — engageant en cela un écart de principe comme de statut. Mais

---

809 Mary Douglas, *De la Souillure. Essais sur les notions de pollution et de tabou,* Éditions la Découverte, 2005.
810 « [L]'impur est ce qui n'est pas à sa place ». *Ibid*., p. 59.
811 Valérie de Courville Nicol, *Le Soupçon gothique : l'intériorisation de la peur en Occident*, Les Presses de l'Université Laval, 2004, p. 184 : « La nature interstitielle du monstre est donc ce qui en constitue la menace tout comme ce qui incite à son examen et à sa classification ».
812 Matthew Barney, *Cremaster 3*, 2002, vidéo, 182 min.
813 N. Spector emploie le terme « *undead* » pour décrire cette apparition macabre, terme auquel viendra s'ajouter celui, explicite, de « *zombie* ». Nancy Spector, « Only the Perverse Fantasy Can Still Save Us », in *Matthew Barney: The Cremaster Cycle*, *op. cit.*, p. 45.
814 Criminel américain, célèbre pour avoir été le premier condamné à mort après le rétablissement de la peine de mort aux États-Unis en 1967, que M. Barney va incarner dans *Cremaster 2* (1999, vidéo, 79 min.).
815 *Cf.* Maxime Coulombe, *Petite philosophie du zombie*, *op. cit.*, p. 70.
816 Giorgio Agamben, *Homo sacer, Le Pouvoir souverain et la vie nue*, Seuil, 1997.
817 *Ibid*., p. 81.
818 Roger Caillois, *L'Homme et le sacré*, Gallimard, 1950, p. 46 : « Si quelqu'un se rend coupable d'un crime contre la religion ou l'État, le peuple assemblé le retranche de son sein en le déclarant *sacer*. À partir de ce moment, s'il y a toujours risque mystique à le tuer (*nefas est*), le meurtrier du moins est innocent au regard du droit humain (*jus*) et n'est pas condamné pour homicide (*parricidii non damnatur*) ».
819 *Ibid*., p. 62.
820 Mary Douglas, *De la Souillure*, *op. cit.*, p. 30.
821 Roger Caillois, *L'Homme et le sacré*, *op. cit.*, p. 46.

le mort-vivant vidéoludique ne se réduit pas à ce modèle. Il peut témoigner d'une valence positive permettant de dépasser sa stricte fonction exutoire (fonction dont la visée déculpabiliserait la violence qui lui est afférente sur des bases éthiques dont il reste à interroger le fondement). C'est au modèle du *pharmakos* (*φαρμακός*) que le zombie vidéoludique semble plus certainement renvoyer : bouc émissaire[822], agent contaminant qu'il s'agit de supprimer à défaut de pouvoir l'exclure de la citée. Sur le modèle du *pharmakos*, il ne peut se laisser réduire à sa part abjecte (liée à son ontologie trouble et à sa fonction contaminante) car il ouvre également la perspective d'une fonction positive : si le *pharmakos* est sacré c'est en raison de la « réversibilité[823] » de son principe, à la fois remède et poison. Le principe du zombie est ambivalent (plus encore que « fusionnel »).

De par son ambiguïté fondamentale, le zombie fait écho à la complémentarité (décrite par Caillois) du sacré « droit[824] » avec celui, « gauche », dont le caractère oblique renvoie autant à la gaucherie (caractéristique des zombies) qu'à la mauvaise conscience et au mauvais présage[825]. Cette puissance soulevant la crainte est ouverte à la malfaisance et, radicalement, à la mort, la corruption et la destruction. Mais ce pôle ne peut être pensé que sur un modèle bipartite, dans la dialectique de forces contraires couplées et indivisibles.

Sur le plan iconographique, ces représentations macabres caractérisent la possibilité d'une souillure dont la nature n'est pas entièrement fantasmatique mais ancrée dans le réel. Elles partagent la préoccupation d'une autre vie avec une partie de l'iconographie chrétienne de l'enfer ou du purgatoire mais s'en distinguent pourtant : les cadavres animés évoluent dans ce monde et non dans un espace hors de notre réalité. Par leur présence toute de chair décomposée, les revenants sont d'autant plus impressionnants qu'ils sont terrestres, errants parmi les vivants.

Comme l'écrit Louis-Vincent Thomas, « [l]a putréfaction de la chair, signe absolu de la mort inaugure en effet la phase la plus dramatique du processus thanatique et devient le lieu privilégié ou s'amalgament les fantasmes les plus irréductibles[826] ». En devenant fantasmatiques, ces représentations élargissent le périmètre de leur capacité de contamination, dont la force ne cesse cependant de reposer sur la dynamique de la friction entre attraction et répulsion propre au sacré (*sacer*).

---

822 Isabelle Rieusset-Lemarié, *Une Fin de siècle épidémique*, Actes Sud, 1992, p. 27-28, 74-75.
823 *Idem.*
824 Dans la manifestation de son efficacité, sa capacité à « toucher au cœur » sa cible, à ne pas dévier de son but, comme dans le caractère positif de son principe même de souillure capable de purifier. *Cf.* Roger Caillois, *L'Homme et le sacré*, *op. cit.*, p. 57, 64.
825 *Ibid.*, p. 57.
826 Louis-Vincent Thomas, *Les Chairs de la mort*, *op. cit.*, p. 472.

Le mort-vivant devient vecteur culturel et esthétique : à la fois messager, bouffon ou objet de plaisir esthétique. Dès la Renaissance, le thème des morts-vivants, à travers les danses macabres, offre une matière, parfois déconnectée de son contenu, que les artistes peuvent illustrer à loisir en allant toujours plus loin. Pareille surenchère va animer les représentations modernes de mort-vivants. Le zombie canonique, lent et écervelé, va ainsi se voir doté de plus en plus de capacités au fil des productions cinématographiques et vidéoludiques. Il devient plus rapide, plus organisé, plus prompt à répandre l'épidémie : plus terrifiant.

Les antagonistes parcourant les différentes itérations de *Resident Evil* témoignent de cette escalade. Mais au-delà d'une mise en scène de corps troubles et interstitiels, ces jeux proposent des antagonistes dont le ressort est le développement extrême. Diverses créatures relevant d'un monstrueux par transformation de grandeur[827] font leur apparition au fil de la série : abeilles et araignées géantes, serpents gigantesques et colosses[828]. Chaque épisode explore ce thème et offre au joueur d'âpres gigantomachies. Ces colosses (véritablement *kolossos*[829]) témoignent du potentiel terrifiant des formes immenses et immodérément menaçantes. Plus encore, ils délimitent le terrain d'un monstrueux jouant de la modulation des corps jusqu'au grotesque.

C'est par ce jeu d'échelle pourtant attendu dans la conception de représentations monstrueuses que tend à se constituer une iconographie vidéoludique conduisant à un hors-norme significatif. Poussé dans sa logique de radicalisation, ce glissement catégoriel ouvre, à force de modulations des formes et des organismes, à des représentations ressortissant au tératologique. C'est cette surenchère horrifique dont il nous faut à présent saisir le principe comme l'incidence à travers un jeu vidéo comme *Resident Evil 4*.

1.2 | LE JEU DES CORPS : DU PARASITAGE FORMEL

Les zombies (traditionnels) fournissent un premier modèle d'antagonistes dont la puissance affective est liée à leur organicité comme à leur principe troublant. Morts, dégradés et pourrissants, ces monstres répondent au régime de la corruption mais n'impliquent pas nécessairement une reconstruction des corps, au sens d'une exploration extrême de leur plasticité.

827 *Cf.* Gilbert Lascault, *Le Monstre dans l'art occidental*, *op. cit.*, p. 126.
828 À l'image d'*El Gigante* présent dans *Resident Evil 4* (Capcom Production Studio 4/Capcom, 2005) ou de *Ndesu* dans *Resident Evil 5* (Capcom, 2009).
829 *Kolossos* (κολοσσός) : statues humaines géantes à Cyrène, à la fois monuments et avertissements, représentant initialement un défunt dans un acte rituel. « Si le mort revient, il est effrayant, et d'abord par sa taille ». *Cf.* Jean Clair, *Hubris. La fabrique du monstre dans l'art moderne. Homoncules, Géants et Acéphales*. Gallimard, 2012, p. 10.

Mais les zombies empruntés à Romero hantant la série *Resident Evil* sont rapidement rejoints par d'autres créatures plus inquiétantes (évoquant l'univers cinématographique de John Carpenter[830]), matérialisant la négation violente des corps, leur démantèlement.

Le quatrième épisode de la série voit l'émergence de nouveaux types d'antagonistes ressortissant clairement au champ du monstrueux tératologique (en raison de la conformation comme de la génération expérimentale de ces créatures). *Resident Evil 4* (*RE4*) place le joueur face à des antagonistes[831] dont le comportement rappelle à première vue celui de morts-vivants canoniques. Mais le joueur ne tarde pas à découvrir la mutabilité exceptionnelle de ces personnages, développée à la faveur d'un certain jeu dans leur mécanique corporelle, permettant tout autant des ajustements que des reconfigurations. Ces monstres ne sont pas non-morts (*undead*), mais plutôt doublement vivants : porteurs d'un parasite[832] pouvant déborder son hôte.

Selon Geoffroy Saint-Hilaire, les monstres doubles sont classés en : « 1°/*autositaires* (où l'on distingue des individus de même taille) et 2°/*parasitaires* (où l'un des deux "individus" est très amoindri, plus ou moins amorphe, incapable de mouvements autonomes, parfois réduit à un membre)[833] ». Apparaissent alors des personnages au devenir-monstre, dont le corps peut déborder à tout instant. Se substitue à la créature mort-vivante, une créature double, accueillant un organisme parasitaire vivant en symbiose avec son hôte. Cette figure du monstrueux ouvre la voie de manifestations formelles particulièrement efficaces opérant sur le terrain de la peur comme du dégoût.

Les parasites de *RE4* appelés *Plagas*[834] se manifestent sous la forme de créatures évoquant un mélange de viscères et d'organes tentaculaires venant se substituer à la tête du personnage infesté. Ces manifestations parasitaires peuvent également modifier, le cas échéant, des parties plus importantes du corps, voire sa totalité. Selon l'importance scénaristique et/ou ludique des personnages contaminés et l'effet de surprise recherché, le parasite est conçu pour transformer en profondeur l'apparence du personnage par le biais d'une reconfiguration de sa structure physique, au risque de la perte totale de son intégrité corporelle.

---

[830] Sur le modèle de *The Thing*, par exemple. John Carpenter, *The Thing*, 1982, 109 min.
[831] Précisément, « *Los Ganados* » (« le bétail » en espagnol).
[832] Théodore Lender, Robert Delavault, Albert Le Moigne, *Dictionnaire de la biologie*, Presses Universitaires de France, 1979, 3e éditions 1994, p. 467 : « Organisme vivant au dépens d'un autre organisme ».
[833] Pierre Ancet, « Le Statut du monstre dans la tératologie d'Etienne et Isidore Geoffroy Saint-Hilaire », art. cit., p. 234.
[834] Littéralement « fléau », « épidémie », « invasion » en espagnol.

Dans un souci d'« intelligibilité parfaite[835] », un antagoniste dont le rôle scénaristique est crucial se doit d'être plus marquant et plus terrible encore dans ses difformités. Ces monstres doubles offrent au joueur le spectacle déconcertant d'amas organiques relevant plus de l'animal ou de l'insecte que de l'humain — sans pour autant en faire des monstres composites[836]. L'hôte (autosite[837]) se constitue en une structure anatomique capable de se disloquer pour laisser place à un parasite dont le surgissement va brutalement le perturber, tant formellement que structurellement.

Études pour les *Plagas* (détail).

Le terme de structure recouvrant l'organisation anatomique de ces créatures renvoie fondamentalement à leur modélisation en 3D polygonale et, *in fine*, à l'assemblage de volumes liés par une armature mobile. Chaque membre, chaque élément majeur nécessitant d'être animé est traversé par un axe autour duquel se greffent des volumes sur lesquels sont appliquées couleurs, textures et lumières. À l'instar de marionnettes[838], l'association de chaque axe et articulation détermine l'étendue des mouvements dont sera capable le modèle 3D. Ainsi, la modification dynamique de l'apparence d'une créature, par ajout ou extension de membres, entraîne inévitablement un bouleversement structurel du modèle 3D du personnage. Chaque mutation d'un personnage, qu'elle soit motivée par des impératifs scénaristiques ou ludiques, a un impact profond sur son modèle 3D, engendrant une modification fondamentale de sa volumétrie et du squelette permettant son animation[839].

---

[835] Pensons à l'analyse faite par Barthes du spectacle offert par le catch. *Cf.* Roland Barthes, « Un monde où l'on catche », art. cit., p. 24.

[836] *Cf.* Gilbert Lascault, *Le Monstre dans l'art occidental*, *op. cit.*, p. 139.

[837] Terme désignant « le corps bien formé » dans le couple monstrueux autosite/parasite qui constitue le monstre double parasitaire épignathe. *Cf.* Pierre Ancet, « L'Ombre du corps monstrueux », art. cit., p. 48.

[838] Dans le cas d'animations réalisées manuellement, point par point, axe par axe, on parle de « *Puppeteering* » (« marionnettisme ») — « *Puppeteer* » signifie « marionnettiste ». Ces manipulations comprennent de très nombreux paliers d'animation : des membres principaux, à la rotation de la tête, des doigts (phalange par phalange) jusqu'à l'ouverture des paupières.

[839] Notons que pour des raisons de plausibilité, ces monstres doivent tout de même répondre à certaines règles élémentaires de l'anatomie et de la physique. Bien que ces créatures soient pensées comme des aberrations, dont la mutabilité fulgurante est le signe le plus évident, elles ne doivent pas rompre le lien fictionnel qui les unit au joueur.

La puissance de cette iconographie réside dans sa capacité à être dynamique — dynamisme inhérent à la condition interactive de ces créatures. L'animation des parasites revêt une importance toute particulière : les mouvements ondulants et saccadés sont indissociables de l'effet produit sur le joueur (tout comme le *sound design* correspondant à leur émergence). À l'organicité de ces créatures s'ajoute une animation dont le rythme et les bruissements convulsifs participent grandement à leur efficace émotionnelle. L'effet de monstrueux trouve précisément son origine dans la possibilité de la modification, soustraction ou adjonction de volumes dans des proportions hors du commun et dans des conformations inattendues. Le monstrueux, pensé comme « perversion sourde de la forme[840] », fait saillie par l'opération d'un collage brutal.

Le recueil *Une semaine de bonté*[841] de Max Ernst aide à une meilleure compréhension du procès à l'œuvre dans les représentations tridimensionnelles qui nous intéressent. Le collage, tel que pratiqué par Ernst, reconfigure de nouveaux possibles. L'image collagiste dépossède le spectateur de son intuition du réel en provoquant, comme le note Ernst, « la rencontre fortuite de deux réalités distantes sur un plan non-convenant[842] ». Deux mondes semblent se télescoper et menacer la légalité du réel. Le travail plastique collagiste participe d'une esthétique de la « non-cohérence »[843] dont le ressort est la tension entre déconstruction et reconstruction :

> En ce sens, de l'utilisation du fragment résulte une œuvre hétérogène, intervenant négativement et positivement. L'œuvre collagiste desserre (sans les rompre) ses liens avec le réel, acquiert une autonomie qui, niant ce qui est et projetant ce qui pourrait être, lui permet de déployer une puissance utopique, appelant au dépassement du réel[844].

Les créatures obtenues par Ernst n'offrent pas la continuité formelle de monstres composites, de simples chimères. Malgré l'excellence du collage[845], l'impression de malaise générée par l'image dépasse la condition technique de l'œuvre : collagiste avant d'être collée. Le collage, en tant que technique, ne fait pas écran et rend possible l'irruption de l'incertain, échappant au diktat de la raison :

---

[840] Pierre Ancet à propos de la déformation infligée au corps humain dans le monstrueux tératologique. *Cf.* Pierre Ancet, « L'Ombre du corps monstrueux », art. cit., p. 28.
[841] Collages regroupés sous la forme d'un recueil publié par Max Ernst en 1933 : *Une semaine de bonté.*
[842] Max Ernst à propos des mécaniques de collage, cité in Max Ernst, « Max Ernst. Notes pour une biographie », in *Max Ernst, Catalogue de l'exposition, Galerie nationales du Grand Palais, 16 mai-18 août 1975*, Musée national d'art moderne, 1975, p. 26.
[843] Jean-Marc Lachaud, *Pour une critique partisane : Quelques preuves à l'appui*, L'Harmattan, 2010, p. 26.
[844] *Idem.*
[845] Didier Ottinger, « Quand reverdit l'acacia (surréalisme et inspiration chimérique) », in *Chimères*, *op. cit.*, p. 60 : « Que la question de la greffe soit au centre de la pratique de Max Ernst est suffisamment démontré par le souci de l'artiste à peindre, afin de les dissimuler, les traces de découpages de ses images sources, puis à faire photographier ses collages pour en occulter la nature composite ».

> Max Ernst […] nous dirige vers le divers, l'insignifiant, le narratif, le document, la rencontre du convenable et de l'abject. Chaque image se fracture discrètement et silencieusement. Les montages inventifs déstabilisent les images. Les emplacements des morceaux importés et leur coagulation avec l'image principale provoquent des secousses imaginaires[846].

Il y a effectivement fracture dans la lecture de ces images : une faille d'où émerge la possibilité d'un imaginaire envahissant, singulièrement éruptif. Il y a dans le collagisme une reformulation inattendue du plaisir esthétique par la confrontation avec les fragments d'un monde que l'on a pris soin de détruire[847].

À ce titre, *La Clef des chants 1* de Max Ernst[848] semble étonnamment proche dans son intention, comme dans sa dimension iconographique, de ce que nous observons dans *RE4*. Sur la gauche de l'image, se dresse une petite tête de femme juchée sur un étrange corps à l'allure grotesque et pisciforme, simplement délinéé par les entrelacs de ce qui semble être un caducée. Son regard interloqué remonte dans l'image en direction de la figure la plus massive de la composition : une femme, ou plutôt sa contrefaçon monstrueuse. Un corps nu nous fait face, son ventre et ses cuisses recouverts par une forme kaléidoscopique évoquant un *Rotorelief* duchampien[849]. Pourtant, c'est le visage de cette femme plus que sa nudité qui capte le regard. À l'évidence, il ne s'agit pas d'un visage mais d'une créature hideuse faisant office de chef. Le visage de ce personnage improbable est littéralement confisqué par une concrétion tentaculaire, obtenue par l'addition d'images de coquillages et de céphalopodes[850].

Cette parodie de faciès ne peut faire visage et pourtant fait corps avec ce buste, heurte le regard par excès de solidarité avec le reste de l'organisme. Contrairement à Méduse, que cette représentation semble convoquer, sa tête seule ne peut nous saisir d'effroi. Cette face monstrueuse n'est en rien *prosôpon* (*πρόσωπον*), à la fois visage et masque mobile qu'il serait loisible d'appliquer et de décoller[851].

---

[846] E. Bonnet à propos des techniques de collage de Ernst. *Cf.* Éric Bonnet, « Rêves et figures emblématiques. *Une semaine de bonté ou les sept éléments capitaux* », in *Max Ernst, L'imagier des poètes*, (dir.) Julia Drost, Ursula Moureau-Martini, Nicolas Devigne, Presses Universitaires Paris-Sorbonne, 2008, p. 120.

[847] Pensons à Schwitters : « [O]n peut détruire un monde et par la connaissance et la confrontation des possibilités, construire un monde nouveau avec les débris ». Cité in Jean-Marc Lachaud, *Pour une critique partisane*, *op. cit.*, p. 25.

[848] Max Ernst, *La Clef des chants 1*, 1933, collage tiré du recueil *Une semaine de bonté*.

[849] *Cf.* Marcel Duchamp, *Rotorelief n°11 - Éclipse totale/Rotorelief n°12 - Spirale blanche*, 1935, disque en carton imprimé en couleurs par lithographie offset, diam. 20 cm.

[850] Notons l'aspect collagiste du nom même de l'animal, céphalopode venant de *céphalo* (*κεφαλή*) signifiant tête et de *pode* (*πούς*) signifiant pied.

[851] Jean Clair, *Méduse*, *op. cit.*, p. 76.

La force collagiste de cette œuvre est justement d'offrir au regard une lecture plastique de cet être dans son unicité, tout en affirmant simultanément son impossibilité, en lui refusant de faire sens. Elle ne conserve du masque de Méduse que l'horreur de la désorganisation des traits, du visage qui se perd. Sa présence s'impose au regard par cette masse méticuleusement suturée, créant l'image hallucinatoire d'une symbiose parasitaire par la magie « d'opérations d'alliage par lesquelles des éléments d'un règne donné vivent de la vie d'autres règnes[852] ».

Max Ernst, *La Clef des chants 1*, 1933, (détails) / *La Clef des chants 1*.

L'analyse de cette œuvre de Ernst permet d'observer l'efficace du procédé de collagisme dont le ressort perceptuel tient à un parasitage formel résonnant nettement dans l'iconographie vidéoludique horrifique. C'est l'avènement d'une confusion totale que ce collage/décollation semble proclamer : la possibilité d'un parasitage des corps provoquant un parasitage du regard. L'image devient multiple, simultanément hétérogène et homogène. Cette synchronicité des statuts de l'image, ouverte à une double lecture (partielle et/ou totale) révèle que ces fragments ne se laissent jamais réellement subsumer sous un ensemble cohérent. L'image épuise son unité plastique, débordée par la trop grande visibilité du plan non-convenant sur lequel elle est bâtie.

L'emplacement de cette émergence joue un rôle significatif dans *La Clef des chants 1* comme dans les cas vidéoludiques qui nous intéressent. Le personnage devient autre, soudainement double, dépossédé de son visage, privé de la possibilité d'être reconnu en tant qu'individu : toute atteinte à l'intégrité de la face est menace pour le sujet lui-même[853]. Dans *RE4*, l'hôte devient brutalement support, extension prothétique dont le parasite prend contrôle,

[852] Tristan Tzara à propos des collages de Max Ernst, in Tristan Tzara, *Max Ernst, Œuvres de 1919 à 1936*, Éditions Cahiers d'art, 1937, p. 118.
[853] Itzhak Goldberg, « Le Visage abstrait », in *Figure, Figural*, (dir.) François Aubral, Dominique Chateau, L'Harmattan, 1999, p. 125.

complètement déphasé (dé-facé)[854]. Violemment nié, l'hôte devient humain non-humain, monstre acéphale — proprement *akephalos* (*ακέφαλος*[855]).

L'étude des contes et de la féérie au XVIII[ème] siècle[856] nous offre un éclairage singulier sur la notion de décapitation, de solubilité de l'identité dans la perte brutale du faciès — au sein d'une structure narrative ayant trait au merveilleux :

> Par le biais de la décapitation, la féérie considère le corps sur un mode dualiste, détruisant à travers la dichotomie corps/tête le lien symbolique entre périphérie et centre. Le corps ainsi dissocié est réduit au rang d'objet manipulable, soumis à des projets de maîtrise. Il cesse d'être la source identitaire indissoluble de l'homme. Le sujet, volatilisé, est mis en position d'extériorité face à son corps. Le physiologique devient anonyme et interchangeable, lorsque la dimension symbolique se retire de la chair[857].

Par le truchement d'un surgissement prodigieux valant pour une décapitation, le visage des infestés peuplant *RE4* disparaît, se volatilise. Dans ce basculement, ils deviennent des marionnettes manipulables et soumises à des projets de maîtrise. Au-delà de la possibilité perdue de l'identification, c'est la fonction même du corps qui est niée. Sans tête, le corps n'est ni centre, ni périphérie. Il ne peut devenir entité indépendante et ne semble plus être commandé car privé de chef. Dans sa dissolution, le corps perd sa raison (d'être) et devient autre, objet étrangement animé et sans âme : « Le démembrement est une expérience des limites qui provoque l'implosion du sentiment d'identité. La topique de la "tête coupée" recouvre le motif de la "tête folle", mise en apesanteur au pays des Idées extravagantes[858] ».

Ce corps monstrueux se fait *Golem* à rebours, rendu à sa nature boueuse et brute. Dans *RE4,* le joueur ne peut découvrir la réalité du corps de son adversaire qu'à travers l'acte de décollation, tel Persée ne faisant face au monstre qu'après l'avoir décapité : c'est en tirant sur la créature qu'il permet l'émergence du parasite. Le corps monstrueux surgit dans une épiphanie sanglante, dans la dissolution brutale de l'individu. Décapité, l'individu se fait pleinement monstre, offre au regard du joueur la vérité du spectacle effroyable de sa chair transmuée.

---

[854] À l'image des zombies de *The Last of Us* (Naughty Dog/Sony Computer Entertainment, 2013) défigurés et dévitalisés par un champignon pathogène (Cordyceps).
[855] *Akephalos* (*Ακέφαλος*), démon acéphale dans l'Égypte hellénistique. *Cf.* Jurgis Baltrusaitis, *Le Moyen Âge fantastique — Antiquités et exotismes dans l'art gothique*, Flammarion, 1981, p. 18-20.
[856] *Cf.* Véronique Costa, « Le XVIIe siècle et les sculptures du vivant, ses féeries anatomiques, annonciatrices du corps mutant », in *Les Imaginaires du corps en mutation, Du corps enchanté au corps en chantier*, (dir.) Claude Fintz, L'Harmattan, 2008.
[857] *Ibid.*, p. 127.
[858] *Ibid.,* p. 128.

Resident Evil 4, Émergence d'un parasite (captures).

La décollation telle qu'envisagée ici, est inscrite au cœur même de la pratique ludique. Elle témoigne d'une modalité d'émergence du monstrueux basée sur l'idée d'acte mutilant. La mort « en un clin d'œil[859] » — ici, le couperet de la guillotine — fait place à la gâchette de la manette. Le monstre, littéralement diminué, se fait grimace hideuse et stupéfiante. Comme l'écrit Victor Hugo de Quasimodo, son corps tout entier semble une intolérable erreur : « C'est alors que la surprise et l'admiration furent à leur comble. La grimace était son visage. Ou plutôt toute sa personne était une grimace[860] ».

Avec ce modèle, le corps est voué à l'échec, à un effondrement dont la face constitue le prodrome. Dans l'élan de ce premier mouvement, commence une opération monstrueuse de démantèlement du corps dont les étapes s'inscrivent en autant de registres iconographiques qu'il nous faut saisir afin d'en comprendre la teneur comme les modalités de constitution et d'apparition.

1.3 | ICONOGRAPHIE PARASITAIRE

Les monstres doubles parasitaires[861] apparus dans *RE4* trouvent à se renouveler formellement dans *Resident Evil 5* (*RE5*). Ceux-ci y apparaissent sous de nouvelles formes et prennent l'apparence de parasites buccaux surgissant hors des individus hôtes dans un mouvement de régurgitation/déchirement du visage[862]. Contrairement à d'autres propositions

[859] Expression employée par le docteur Guillotin pour vanter les qualités de sa guillotine, dans le *Moniteur* du 18 décembre 1789. *Cf.* Jean Clair, *Méduse*, *op. cit.*, p. 127.
[860] Victor Hugo, *Notre-Dame de Paris*, Librairie Générale Française, 1975, I 5, p. 119.
[861] *Cf.* Pierre Ancet, « Angoisses rationnelles et perceptions des corps monstrueux », art. cit., p. 45.
[862] *Cf.* Etienne Wolff, *La Science des monstres*, *op. cit.*, p. 34 : « Ces monstres sont constitués par deux partenaires dont l'un est moins développé que l'autre. Celui-là n'est pas seulement plus petit, il est généralement incomplet. Parfois il est réduit à un organe ou à des rudiments d'organes. Le composant avorté vit en parasite sur son partenaire, dont il dépend entièrement ».

parasitaires faites dans le jeu[863], ce monstre parasitaire ne se substitue pas à l'intégralité de la face. En cela, il vient apporter une variante distincte des apparitions parasitaires de l'opus précédent. Les personnages appelés *Majini*[864] dans *RE5*, délivrent une vision parfaitement cohérente avec la conception tératologique de l'épignathe[865], impliquant une tête incomplète et accessoire attachée au palais de la tête principale. Les monstres doubles parasitaires épignathes offrent l'image d'un corps imparfait et fœtal, satellite de chair impossible à retirer[866].

À la fois dévorateur et en train de se vomir lui-même, ce monstre double ne peut être appréhendé conceptuellement et émotionnellement avec facilité. Comme l'écrit Ancet, « l'impression de voir l'intérieur du corps régurgité est erronée, tout comme celle d'être dévoré par un autre être ou de se dévorer soi-même, mais on ne peut la laisser de côté qu'au profit d'une inquiétude sur la nature de ce corps double[867] ». Le monstre double ne peut être perçu à travers sa forme humaine mais ne peut pas plus être limité à sa forme parasitaire. Le monstre n'est pas scindé, il n'est pas constitué de deux organismes autonomes. Double et pourtant uni, il est source d'un trouble profond. Ainsi, la représentation de cette anomalie buccale, flottante et instable, ne permet pas au regard de décider de sa nature, pas plus que de la direction du mouvement qu'elle opère (dévoration/régurgitation).

Resident Evil 5 (capture)/ *Plagas* (détail) / Monstre double parasitaire épignathe[868].

Cette difformité incongrue évoque celle caractérisant le personnage dénommé *The Entered Apprentice* incarné par Matthew Barney dans *The Order*. Barney, dont l'œuvre interroge la question de la limite, emploie cette figure monstrueuse parasitaire comme une figure de style[869], pour sa

863 À l'instar des *Cephalo*.
864 Terme emprunté au swahili et signifiant « esprit maléfique ». L'action de cet épisode se déroule principalement dans une ville fictive d'Afrique sub-saharienne, Kijuju.
865 Pour rappel : le terme vient d'« *epi* » (superposition, recouvrement) et « *gnathe* » (mâchoire supérieure, palais). *Cf.* Émile Littré, *Dictionnaire de la langue française*, *op. cit.*, t. 2, 1982, p. 2175.
866 Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 125 : « Le parasite est cet autre qui appartient encore à l'enveloppe commune, figé dans un état intermédiaire ou l'autonomie est impossible à atteindre ».
867 *Ibid.*, p. 151.
868 Tiré de George M. Gould, Walter L. Pyle, *Anomalies and Curiosities of Medecine*, 1897.
869 Barney reprendra à nouveau cette figure dans son projet intitulé *De Lama Lâmina* (2005).

force formelle et émotionnelle. Néanmoins, l'apparition monstrueuse que l'artiste convoque se distingue des monstres épignathes sur un point majeur. Le « satellite palpitant » débordant le visage du personnage n'est pas fait de chair : c'est une étoffe orange et soyeuse qui arrête le regard du spectateur. Tout est tissé d'indéterminé et livré par des voies détournées.

La séquence à laquelle appartient ce personnage fait suite, dans le cadre du montage de *Cremaster 3*, à une scène présentant un rituel punitif brutal. Suite à ce premier supplice, le personnage est conduit dans un espace d'aspect pseudo-médical dont l'équipement évoque tout à la fois le cabinet dentaire et gynécologique. L'Apprenti se voit forcé d'ingurgiter divers éléments[870] dans un simulacre d'opération éprouvant sa dentition et sa bouche. Arrive alors *The Order*. La trame narrative du projet n'indique pas clairement de relation de continuité entre ces deux séquences et le sens précis de cette étoffe faisant parasite (et pansement) n'émerge qu'avec difficulté[871].

Cet amalgame de chair sanglante et de tissu fait grande impression. Barney joue des contraires et des forces opposées[872] en mariant matière précieuse, douceur ou vivacité des tons, à la blancheur des chairs et à la viscosité des humeurs. Cette image impose l'évocation cruelle d'un exercice de prestidigitation brutal — le surgissement continu par la bouche d'un flot de foulards bigarrés[873]. L'Apprenti ainsi drapé-voilé, évoque le motif du supplice de Saint Barthélémy portant sa propre peau, presque entièrement écorché[874]. Pourtant, cet appendice sanglant ne semble pas pouvoir se déloger de la bouche de l'Apprenti. Parfaitement amalgamé, il fait corps : il n'y a pas un individu et un parasite mais un seul et même organisme dont il est impossible de nier l'unicité[875].

Définitivement solidaire, impossible à évacuer, le parasite suit le rythme des mouvements imprimés par le corps de l'artiste lorsque qu'il se meut. Rien ne vient contredire l'impression d'occlusion, de dévoration/régurgitation, propre aux monstres épignathes. Outre la surface anormalement étendue du tissu prolongeant démesurément la mâchoire (proprement *épi-gnathe*),

870 Les restes du véhicule Chrysler que l'on voit se faire broyer dans une des séquences du film.
871 *The Order* surgit sans transition dans la diégèse tortueuse de la vidéo, néanmoins, le renvoi permanent des symboles et la très forte autoréférentialité dans l'œuvre de Barney rendent possible la compréhension de cette filiation distante. *Cf.* Nancy Spector, « In potentia », art. cit., p. 54.
872 *Ibid.*, p. 17.
873 Rappelons le lien de Barney à Harry Houdini et sa fascination pour la magie. *Cf.* « Adams Phillips and Matthew Barney, A Conversation », in *Matthew Barney. Prayer Sheet with the Wound and the Nail*, *op. cit.*, p. 18.
874 Le port du kilt sur un corps nu et dépigmenté n'est effectivement pas sans rappeler, en négatif, le motif de Saint Barthélémy sanglant, dépecé, portant sa propre peau à la manière d'une toge. *Cf.* Philippe Ariès, *L'Homme devant la mort. 2. La mort ensauvagée*, Éditions Seuil, 1977, p. 80.
875 Pierre Ancet, « Angoisses rationnelles et perceptions des corps monstrueux », art. cit., p. 48.

sa souplesse lui confère une organicité inquiétante, terrible parce qu'indéterminée, improbable dans sa forme et sa couleur. En cela, l'Apprenti rejoint, malgré la facticité de son parasite, le cortège tératologique des épignathes dont la conformation malheureuse renvoie immanquablement à l'indifférenciation des corps, à l'impossibilité d'en cerner l'unité.

Cette marque sanglante est d'autant plus frappante qu'elle ne semble pas affecter émotionnellement le personnage. Les mouvements fluides du tissu semblent souligner avec insistance la rigidité inexpressive du visage cadavérique de l'Apprenti. L'attitude hiératique campée par l'artiste est en totale contradiction avec l'image douloureuse de ce corps supplicié, de cette blessure et de son prolongement parasitaire, créant ainsi une tension palpable tout au long de *The Order*. Cette posture fait singulièrement écho à la description faite par Cesare Ripa dans son *Iconologia* de la figure allégorique du Martyre :

> Jeune et bel homme, riant, habillé de rose, ses yeux tournés vers le ciel et ses chairs aspergées de sang. Il portera sur ses membres les signes de ses blessures, qui resplendiront comme les pierres les plus précieuses[876].

Chez Barney, il ne s'agit pas d'un rire mais bien plus d'une grimace. Pourtant, le procédé allégorique semble pertinent et fait sens dans cette œuvre :

> La figure allégorique élaborée par Ripa évoque le martyre en mettant l'accent sur le thème du sacrifice et du "gaspillage" de la vie et du corps d'un jeune et bel homme. Le corps soumis à la souffrance devient ainsi un spectacle esthétique, car il provoque une réaction basée sur ce "sentir" que le corps du martyr et celui du spectateur semblent partager dans l'espace de l'expérience esthétique et mystique. On comprend d'emblée toute l'importance de la « dimension corporelle » dans le thème du martyre : le corps, le lieu désigné de l'action, devient aussi l'espace de l'expérience religieuse[877].

Bien sûr, il n'est pas question dans les œuvres de Barney d'expériences religieuses : on y rencontre plus de satyres que de martyrs[878]. Les emprunts réalisés par Barney se font, avant tout, au sein d'un univers artistique savant, culturellement et artistiquement référencé. Néanmoins, la dimension allégorique des œuvres de Barney est également perceptible dans l'ensemble du procès créatif présidant à leur réalisation. Le corps y est le lieu de tous les changements, de toutes les

[876] Cesare Ripa, *Iconologia*, 1583. Cité in Paola Pacifici, « Chairs mortifiées. Connaissances anatomiques et esthétique de la souffrance dans la représentation des martyrs au XVI^e^ et au XVII^e^ siècle », in *Corps sanglants, souffrants et macabres,* XVI^e^-XVII^e^ *siècle*, (dir.) Charlotte Bouteille-Meister, Kjerstin Aukrust, Presses Sorbonne Nouvelle, 2010, p. 11.
[877] *Ibid*., p. 11.
[878] *Cf*. Aurélie Martinez, *Images du corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 143.

mutations (métaboliques, plastiques, poïétiques), même s'il ne peut espérer (se) muer qu'à travers la violence du dépassement, l'exaspération des contraintes.

Il ne s'agit pas là de gaspillage de la vie mais plus nettement de métabolisation des forces vitales traversant le corps de l'artiste-athlète. Ces œuvres relèvent, le plus souvent, de la pratique de rituels impliquant la souffrance physique comme spectacle esthétique à travers diverses performances. Celles-ci se constituent en véritables sports masochistes se jouant malgré la souffrance et dans lesquels l'athlète-*performer* ne rivalise qu'avec son propre organisme et sa psyché, dans l'exercice du modelage de son corps par sa volonté[879].

Matthew Barney, *Cremaster 3*, 2002 / Photographie de plateau (détail) / Photographie de plateau de *The* Order, 2003.

The Entered Apprentice se voit, après un double supplice, porteur de stigmates dont la vue ne peut que troubler le spectateur par leur conformation. Au-delà de la simple analogie iconographique, cette représentation est proche par son efficace des monstres épignathes de *RE5*. L'indétermination engendrée par le monstrueux parasitaire est au cœur de la construction des créatures du jeu comme des personnages de Barney[880]. *The Entered Apprentice* est modelé par le maquillage et les prothèses[881], dans le but de résister, par son organicité instable, à une perception immédiate et ainsi offrir une résistance au regard du spectateur.

Le visage de l'Apprenti est parasité par ce foulard/lambeau définitivement solidaire de sa bouche et faisant partiellement obstacle. L'étoffe ne voile pas la plaie mais la dévoile, la porte au regard : elle souligne par effet de contraste (par sa couleur et sa matière) l'incongruité de ce faciès irregardable, elle en dénonce l'horreur. Cet appendice est l'indice de la violente révolution

879 *Cf.* Lydie Pearl, « Considérations sur des beaux monstres ou la crise d'amour », in *Corps, art et société*, *op. cit.*, p. 123.
880 Notons la présence de chevaux zombies dans *Cremaster 3*. Le terme est directement employé par Nancy Spector pour décrire la scène hippique se déroulant à Saratoga Springs (« Zombie track »). *Cf.* Nancy Spector, « Only the Perverse Fantasy Can Still Save Us », art. cit., p. 49.
881 À l'instar des faunes de *Drawing Restraint 7* ou de *Loughton Candidate* dans *Cremaster 4* (1994), personnages totalement grimés, aux corps et aux faciès modelés.

métabolique du corps, sa manifestation indirecte et symbolique. Comme tous les personnages, objets ou entités mis en scène par Barney dans son *Cycle*, *the Entered Apprentice* est avant tout une figure archétypique et une construction iconographique.

Le modèle de l'épignathe semble se constituer en figure iconographique faisant surgir invariablement la même répugnance, le même dégoût, quelles qu'en soient les modalités formelles et les manifestations plastiques. C'est précisément leur capacité à manifester le dégoût (en convoquant des conformations tératologiques) que ces représentations partagent avec l'iconographie vidéoludique horrifique. Cependant, en raison de son caractère dynamique et interactif, cette dernière manifeste une ambivalence touchant à d'autres dimensions du monstrueux.

Les créatures de *RE5* participent des deux propositions faites par Carroll quant à la nature des monstres horrifiques. Paradoxalement, les *Majini* relèvent à la fois de la *fusion* et de la *fission*. Le concept de *fusion*, comme nous l'avons étudié[882], permet de penser un monstrueux généré par une créature dont le principe double ne semble pas tolérable car contrevenant à notre conception du « naturel ». À l'instar des zombies faisant coexister principe de vie et principe de mort, les *Majini* infestés sont une proposition indéfinissable, humaine non-humaine. Le monstrueux émerge de cette indécision.

Cette perturbation du regard semble oblitérer la possibilité de considérer cet être comme totalement humain — niant son potentiel relationnel. La suppression de la bouche et l'occultation (même partielle) de la face conduisent à l'abandon de toute tentative de communication. Le visage se ferme à mesure qu'il se déchire pour laisser place au parasite, devenant face d'un monstre au statut trouble parce qu'instable et inconfrontable : à la lisière entre l'humain et l'inhumain, entre l'identifiable et l'informe[883].

L'instabilité consubstantielle au monstrueux tératologique, telle que décrite par Ancet, est particulièrement palpable dans le cas des créatures vidéoludiques qui nous intéressent — manifestant une instabilité physique (volumétrique) et relationnelle. Les *Plagas* possèdent un double statut parasitaire au devenir-épignathe. Avant l'émergence de la monstruosité, le parasite

882 *Cf. Supra*, p. 176.
883 *Cf.* Pierre Ancet, « L'Ombre du corps monstrueux », art. cit., p. 25.

est endocymien[884]. Il est intérieur, pareil au cas rare et souvent inaperçu où l'un des jumeaux reste à l'état d'embryon à l'intérieur du corps du porteur[885].

Invisible, le parasite menace silencieusement. Ces parasites cryptiques symbolisent, par leur comportement intrusif et violent, la perte de la continuité biologique. Mais dans le cas des créatures de *RE4* ou *RE5*, le parasite sort de sa cachette et, à terme, c'est la tête accessoire qui devient l'unique maître de la totalité du corps. C'est en cela que ces personnages relèvent également de la *fission* dans leur devenir-monstre. Dépassé un certain stade, ces êtres révèlent une altérité totale : l'ambiguïté n'est plus de mise, la conformation de ces monstres ne trompe plus, ils n'ont plus rien d'humain.

Carroll subsume dans le concept de « *fission* temporelle[886] » les différents types monstrueux induits par l'idée de monstrueux par transformation, ramenant à ce que Lascault désigne comme le « monstrueux dynamique », à savoir tout phénomène transgressant les lois de la « nature » telles que nous pensons les percevoir[887]. Ce mouvement est celui de la *fission*[888] qui sépare temporellement l'humain du monstre. Il y a un avant, où l'individu est encore perceptible comme humain, et un après où l'apparition du parasite fait du corps un corps double monstrueux, voire l'annihile complètement.

Dans le cas des antagonistes nommés *Céphalo* (*RE5*), le parasite jaillit directement et se hisse sur les épaules de l'hôte pour former une créature semblable à une scolopendre démesurée. Le corps de l'hôte devient alors rebut, simple prolongement négligeable. Bien que toujours attaché à l'hôte, le parasite fait scission et, le temps de son jaillissement, réalise (actualise) le principe autre de cette créature. La présence de nombreux membres distincts le long du *Plagas* lui confère une apparente autonomie en tant qu'organisme monstrueux.

L'éventail des interactions rendues possibles par le parasite indique clairement la vitalité inédite de cette créature : il s'agit pour le joueur de le viser directement afin d'en arriver à bout, la partie humaine devenant secondaire. La monstruosité devient monstre à part entière et gagne sur-le-champ son autonomie. Cette idée de temporalité propre à la métamorphose soudaine (que

884 Monstre double par inclusion du parasite. *Cf.* Isidore Geoffroy Saint-Hilaire, *Traité de tératologie*, *op. cit.*, t. III, p. 207.
885 Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 125, note 2.
886 Noël Carroll, *The Philosophy of Horror*, *op. cit.*, p. 46-47.
887 Gilbert Lascault, *Le Monstre dans l'art occidental*, *op. cit.*, p. 162.
888 Le concept de *fission* peut également recouvrir les conflits ressortissant à des problématiques spatiales. Carroll prend pour exemple *Le Portrait de Dorian Gray* (1890-1891) d'Oscar Wilde et développe l'idée du double monstrueux, spatialement circonscrit par rapport à son alter-ego. *Cf.* Noël Carroll, *The Philosophy of Horror*, *op. cit.*, p. 46.

Carroll illustre par le cas du Dr. Jekyll et de Mr. Hyde[889]) implique la division dans le temps des personnages.

Contrairement au concept de *fusion*, celui de *fission* implique une dichotomie consubstantielle à cette forme de monstrueux : un monstrueux par rupture. Il n'y a pas de continuité temporelle entre les deux entités faisant paradoxalement corps. Elles sont littéralement séquencées bien qu'occupant le même espace (corporel). La créature reste donc homogène en ce sens qu'elle accueille différentes identités à différents moments[890], sans simultanéité.

Ce type de monstrueux horrifique se construit sur un modèle semblable à celui des lycanthropes, ne devenant loup que les nuits de pleine lune, attendant la venue d'un instant précis pour révéler leur altérité. La figure du loup-garou incarne cette contradiction catégorielle, entre l'homme et l'animal[891] distribuée dans le temps : humain/animal plus qu'humain-animal[892]. Cette *insania lupina* (folie louvière[893]) révèle une tension interne, une *mania* poussant ceux qui en souffrent à semer la mort (à l'image de la créature hagarde gravée par Lucas Cranach L'Ancien[894]). Mais cette folie est passagère, circonstanciée, circonscrite à un moment précis, associée au temps.

Contrairement aux lycanthropes dont l'affliction est cyclique, les *Majini* ne peuvent espérer un retour à leur état premier une fois le processus enclenché. La fission est irréversible après le coup de feu qui, sans être fatal, est définitif. Les *Plagas* inventés pour *Resident Evil* sont versatiles, capables de prendre de nombreuses formes, de parasiter leurs hôtes en différentes parties du corps et même de contrevenir à certaines règles tératologiques essentielles, le parasite arrivant parfois à faire scission d'avec son hôte — séparation impossible, dans le cas des monstres doubles parasitaires biologiques réels.

Ces créatures permettent de délimiter les contours d'un monstrueux ayant trait à la dualité, qu'elle se joue dans la simultanéité ou dans l'alternance, se manifestant dans les caractéristiques de leurs conformations tératologiques (parasitaires). En creux, ces monstres ouvrent également la voie à une autre catégorie de monstrueux tératologique dont la présence est

889 L'auteur fait référence à l'œuvre de Robert Stevenson : *L'Étrange cas du Dr. Jekyll et de Mr. Hyde*, 1886.
890 Noël Carroll, *The Philosophy of Horror*, *op. cit.*, p. 46-47.
891 *Cf.* Pierre Ancet, « Brève histoire des idées et représentations des monstres hybrides entre l'homme et l'animal », in *Homme et animal, la question des frontières*, (dir.) V. Camos, F. Cézilly, P. Guenancia, J-P Sylvestre, Éditions Quae, 2009, p. 52.
892 L'étymologie du nom de cet être surnaturel explique d'ailleurs sa nature double : *lykos* (loup) et *anthropos* (homme) à la fois, descendant du roi d'Arcadie Lycaon (Ovide, *Les Métamorphoses*, I, 219-239), condamné par Zeus à la bestialité pour lui avoir servi au cours d'un repas les membres d'un enfant qu'il venait d'égorger. *Cf.* Jean Clair, « *Aut Deus aut daemon*. La mélancolie et la folie louvière », in *Mélancolie, génie et folie en Occident*, *op. cit.*, p. 120.
893 *Idem*.
894 Lucas Cranach L'Ancien, *Le Loup-Garou*, 1501-1515, gravure sur bois, 16,1 x 12,5 cm.

essentielle à l'univers de *Resident Evil* : un monstrueux dont la croissance est contrôlée, la mutation souhaitée — autre modalité du monstrueux dont la capacité à générer des affects tient autant au processus qu'il manifeste qu'au produit du processus à l'œuvre.

Se dessine une iconographie monstrueuse dans laquelle le corps déborde de lui-même, dans l'élan d'un mouvement d'accroissement ou de réduction du corps. Se profile une iconographie renvoyant à un principe de transformation des corps qui ne serait plus accidentel mais volontaire, proprement tératogénéré.

1.4 | LA VOIE DE LA TÉRATOGÉNIE

Avec Etienne Geoffroy Saint-Hilaire[895], père d'Isidore Geoffroy Saint-Hilaire, naissent les premières intuitions tératologiques et s'ouvre la voie de la tératogénie[896]. Analysant les conditions de génération des cyclocéphales (les êtres cyclopéens), E. Geoffroy Saint-Hilaire arrive à formuler certaines des règles présidant à la formation du vivant et envisage la monstruosité comme la résultante d'un processus évolutif inachevé[897], d'un raté embryonnaire[898]. Dans le contexte de la tératologie naissante, la monstrueux relève d'une perturbation du développement fœtal à l'origine de l'apparition des monstruosités et qui peut avoir plusieurs causes : « Arrêt de formation, phénomène de jonction par attraction […], embranchement malencontreux ou rare du plan de composition organique, etc.[899] ». Ce sont ces causes que la tératologie expérimentale va s'employer à repérer, comprendre et surtout provoquer[900] en tentant d'étendre des processus naturels — en faisant le pari que tout possible reste réalisable[901].

Les pionniers de la tératologie expérimentale vont explorer un champ inédit de la biologie à travers lequel il est question d'altérations du vivant dans le but avoué de modeler le monstrueux, selon un procès fondée sur l'idée de destruction. Plus encore, il s'agit d'exploration,

---

895 Etienne Geoffroy Saint-Hilaire, 1772-1844. Naturaliste français.
896 Annie Ibrahim, « Introduction », in *Qu'est-ce qu'un montre ?*, *op. cit.*, p. 23.
897 Olivier Roux, *Monstres*, *op. cit.*, p. 9.
898 Jean-Louis Fischer, (dir.) Bernard Andrieu, Gilles Boëtsch, in *Dictionnaire du corps*, CNRS éditions, 2008, p. 220.
899 Henri-Jacques Stiker, « Monstruosité et infirmité aux XIX^e^ et XX^e^ siècles », in *Monstre et imaginaire social*, *op. cit.*, p. 238.
900 Théodore Lender, Robert Delavault, Albert Le Moigne, *Dictionnaire de la biologie*, *op. cit.*, p. 601 : « [Les anomalies et monstruosités] peuvent être provoqués, au cours du développement embryonnaire chez l'animal, par des interventions instrumentales ou par l'action d'agents de natures diverses (*tératologie expérimentale*) et, dans l'espèce humaine à la suite d'accidents ».
901 *Cf.* Thierry Hoquet, « Bricolage. Les biotechnologies ou l'espérance de la mutation », in *Critique, 2006/6-7 op. cit.*, p. 525.

du tracé d'une carte inédite et invisible du monstrueux s'écrivant à mesure qu'elle efface un terrain balisé et familier : « L'embryologie expérimentale permet d'associer à une carte des territoires ainsi sélectivement détruits une carte correspondante des monstruosités obtenues[902] ».

Cette cartographie émergente permet un glissement de l'imaginaire vers de nouvelles régions, renouvelant les représentations du monstrueux et de ses conditions d'apparition. La part du monstrueux livrée à l'imaginaire (celle relevant du fantasmatique) prend alors une toute autre forme ressortissant à la peur (comme à l'attraction) exercée par l'idée même de mutation biologique[903].

Les pratiques tératogéniques[904] et tératotechniques[905] ouvrent la voie fantasmatique d'une société technicisée capable de générer à loisir des monstres qui ne seraient ni décoratifs, ni ridicules, ne partageant plus grand chose avec les grylles. Ces monstres d'un genre nouveau portent avec eux le fardeau d'une horreur complexe. Ils sont le produit d'une mutation volontaire, qu'il s'agisse d'expérimentation tératogénétique de type chimique, d'irradiation ou de manipulation génétique. Ils sont le fruit d'une contrainte exercée sur le vivant. La tératologie expérimentale ouvre la voie à la conscience de la dégénérescence instrumentalisée, technique et calculée. L'être ainsi manipulé, qu'il soit humain, animal ou végétal, devient objet[906], matériau dont il s'agit d'éprouver la plasticité par diverses opérations mutagènes.

La tératologie expérimentale porte l'idée d'un devenir nié dès son origine. Elle est altération ne laissant aucune chance d'authenticité au vivant, atteinte à l'intégrité de l'individu avant même qu'il puisse se former, et ce, jusque dans l'assemblage de ses constituants les plus infimes (dans le cas des manipulations génétiques).

Comme l'écrit dès 1948 Etienne Wolff, figure de la tératologie : « On sait aujourd'hui produire à volonté les principaux types de monstres[907] ». Il n'en faut pas plus pour nourrir tout un

---

902 Philippe Quéau, *Metaxu, théorie de l'art intermédiaire*, Éditions Champ Vallon, 1989, p. 306.

903 Henri-Jacques Stiker, « Monstruosité et infirmité aux XIXe et XXe siècles », art. cit., p. 240 : « [L]'imaginaire, ce n'est plus dans la bosse du bossu ou dans la petitesse du nain qu'il trouve à s'alimenter, mais, la monstruosité découverte comme une mutation biologique, c'est dans l'attirance et la peur que suscite une mutation que l'homme pourrait provoquer ».

904 Théodore Lender, Robert Delavault, Albert Le Moigne, *Dictionnaire de la biologie*, *op. cit.*, p. 601 : Tératogène « [d]ésigne, ou qualifie, tout agent qui provoque une ou plusieurs malformations (tératogénèse) au cours de développement embryonnaire. Dans l'espèce humaine, les agents tératogènes accidentels peuvent être de nature physique : rayons X, isotopes radioactifs ; chimique : certains médicaments ; infectieuse : virus de la rubéole ».

905 *Cf.* Annie Ibrahim « La Monstruosité du naturel à l'artificiel », in *L'Être humain, l'animal et la technique*, *op. cit.*, p. 200.

906 David Smadja, « Approche éthique des manipulations génétiques aujourd'hui », in *Monstre et imaginaire social*, *op. cit.*, p. 192.

907 Etienne Wolff, *La Science des monstres*, *op. cit.*, p. 237 : « On sait aujourd'hui produire à volonté les principaux types de monstres. À partir d'un embryon quelconque, on peut obtenir la malformation que l'on cherche à produire. C'est

imaginaire (prenant sa source dans le XIX[ème] siècle, comme en témoignent *Frankenstein* de Shelley, 1818, ou *L'Île du Docteur Moreau* de Wells, 1896). De là, il ne s'agit plus de craindre un aléa dont émergerait le monstre mais de redouter un geste technique volontaire capable de le mettre en gestation. Le monstrueux émerge ici autant de l'individu généré que de l'acte technique en lui-même ou des intentions motivant son usage.

Avec le monstre tératogénéré, émerge (dans le contexte de la civilisation technologique) un sentiment de crainte et de dérèglement spécifique[908] tout à la fois irrationnel et fondé par des pratiques réelles :

> Ces facteurs industriels potentiellement ou faussement tératogènes se présentent soit sous forme de pollution régulière de la nature essentiellement chimique soit à l'occasion de l'accident et de la catastrophe dont le péril dominant dans l'imaginaire est sans nul doute le nucléaire. Ils sont les facteurs les plus sollicités aujourd'hui dans les discours collectifs sur la descendance monstrueuse sans pour autant que le particulier, c'est-à-dire le non-spécialiste, puisse avoir une représentation claire de l'action des éléments sur l'organisme des êtres vivants[909].

Ces technologies sont jugées à l'aune de leurs potentialités, examinées en fonction de ce qu'elles pourraient produire plus que de ce qu'elles produisent effectivement. Nombre de productions vidéoludiques ou cinématographiques exploitant la thématique des zombies trouvent d'ailleurs à justifier leurs scénarios dans ce type d'extrapolations. Celles-ci semblent constituer le premier pas d'un glissement vers l'acceptation d'expérimentations dont la teneur transgressive relève de l'écart tragique[910] conduisant potentiellement au monstrueux[911] :

> Au même titre que l'ensemble des applications de la "technoscience[912]", les manipulations génétiques confrontent l'homme à la possibilité ultime d'un *summum malum* qui nourrit un sentiment de peur radicale.

---

dire que l'on connaît les causes et le mécanisme de la formation des monstres. Ce sont les agents physiques ou chimiques, qui détruisent ou lèsent les tissus vivants. Les doses les plus fortes entraînent la mort, des doses modérées appliquées à un stade opportun ont une action tératogène. La plupart des substances toxiques, des radiations dangereuses pour l'organisme agissent ainsi ».

908 *Cf.* David Smadja, « Approche éthique des manipulations génétiques aujourd'hui », art. cit., p. 195.

909 Olivier Roux, *Monstres*, *op. cit.*, p. 247.

910 *Cf.* Thierry Hoquet, « Bricolage », art. cit., p. 527.

911 *Cf.* David Smadja, « Approche éthique des manipulations génétiques aujourd'hui », art. cit., p. 196.

912 Le terme « technosciences » fait se combiner les termes « technique » et « science », ce qui, comme R. Bastide le signale, semble ne pas aller de soi : « La science n'est pas la technique. La fonction de la science est d'assurer, sans séduction ni contrainte, l'accord des esprits de bonne volonté sur leur perception d'univers et sur le langage qui l'exprime. La fonction de la technique est d'organiser efficacement des moyens en vue de certaines fins, et donc d'assurer la réalisation empirique des désirs » (Roger Bastide, *Revue de l'enseignement philosophique*, Bulletin de l'Association des Professeurs de Philosophie de l'Enseignement public, 10[ème] Année, 1960.) Le terme « technoscience », vulgarisé par Bruno Latour dans son ouvrage *Science in action* (1987) désigne la « science en action », « celle qui se fait et comment elle se fait, non une construction idéalisée ou diabolisée de philosophe » (Gilbert

> Mais plus que dans le résultat d'une modification effective […], le monstrueux réside dans le fait même qu'un homme décide librement, et de manière responsable, de commettre un acte qui, en dernier lieu, peut indirectement concourir à modifier le cours même de la nature[913].

C'est précisément ce *summum malum* qui tisse le récit du jeu vidéo *BioShock*. Le monstre n'y est plus un objet de crainte radicale[914] dont nous faisons l'expérience passive, dont nous ne pouvons que constater la présence trouble. Le monstrueux surgit par l'exercice d'un faire qui nous est propre mais dont nous n'avons pas l'intégrale maîtrise. Fantasmées (et interrogées), les pratiques biotechnologiques et les techniques du corps[915] offrent ici la perspective infinie de la tératogenèse, d'un monstrueux ne relevant pas de « ce qui est » mais bien plus de « ce qui sera[916] ». Au monstre se substitue le mutant[917], créature impliquant une iconographie renouvelée, en raison de son mode de génération symbolique et formel.

Hottois, « La Technoscience : de l'origine du mot à son usage actuel », in *Regards sur les technosciences*, (dir.) Jean-Yves Goffi, Librairie Philosophique J. Vrin, 2006, p. 25). Latour précise : « Le mot technoscience étant malheureusement pris par ceux qui […] ont oublié qu'il fallait étudier les productions scientifiques et techniques avant de gémir sur leur absence d'être, de valeur, de beauté et de vérité, je ne l'utilise qu'au pluriel et sans aucune connotation ontologique profonde ». (Bruno Latour, *La Science en action*, Gallimard, 1995, p. 79). L'auteur précise que cette distinction, bien que pratique, est artificielle et arbitraire, tant science et techniques sont actuellement intriquées.

913 David Smadja, « Approche éthique des manipulations génétiques aujourd'hui », art. cit., p. 198.

914 *Cf.* Georges Canguilhem, « La Monstruosité et le monstrueux », art. cit., p. 219.

915 Chantal Jaquet, *Le Corps*, Presses Universitaires de France, 2001, p. 200 : « [L]es techniques du corps ne désignent pas uniquement les pratiques qui s'exercent sur le corps, mais celles qu'il exerce sur le monde extérieur ».

916 *Cf.* David Smadja, « Approche éthique des manipulations génétiques aujourd'hui », art. cit., p. 199.

917 Thierry Hoquet, « Bricolage », art. cit., p. 479 : « Si le XIX^e^ siècle a inventé la tératologie, le XX^e^ siècle aura exploité la mutation, et dans tous les domaines. C'est au point que le mutant semble être la forme contemporaine de la métamorphose et de la monstruosité. Là où l'ancienne science naturelle interrogeait le monstre comme un écart […], la biologie moderne, croisement du darwinisme et de la génétique, s'attache aux mutants, et donc aux altérations accidentelles qui deviennent le matériau de la sélection naturelle ».

2. | CORPS ARTIFICIELS : CONSTRUIRE L'ENTRAVE

Les corps ouverts, parasités ou hypertrophiés que proposent *Resident Evil* et *Resident Evil 4* sont loin de l'image d'un corps maîtrisé et technicisé, propre à une lecture rationnelle et scientifique. Ces créatures mutantes et parasitaires offrent la vision paradoxale de corps ayant échappé à une intention rationnelle : les ratés de fabrication[918] ou enfants d'une science déviante, profondément enracinée dans l'imaginaire tératogénique[919]. Ils sont le fruit d'échecs proprement catastrophiques, renouant en un sens avec l'idée de catastrophe comme facteur essentiel d'évolution (qui marquera singulièrement le XVIII[ème] siècle[920]).

Ces manifestations charnelles de la catastrophe[921] (en tant qu'elle est calamité, désastre, fléau, etc.), s'offrent sans aucun doute au regard mais ne se laissent pas saisir aisément. Leurs corps, bien qu'intimement dévoilés, jusque dans leur « *sublocus*[922] », ne nous épargnent aucun détail mais n'offrent pourtant que peu de prises permettant leur compréhension. L'ouverture des corps à une lecture présuppose une déconstruction de leur surface ou de leur structure. Le corpus monstrueux que nous allons étudier se livre dans une opacité maculée bien plus que dans la transparence[923] nécessaire à une vision distinctement anatomique.

Porter un regard circonstancié sur les procédés de mise en lumière et de rationalisation du corps peut nous aider à cerner le paradoxe d'une maîtrise des corps propice à l'émergence du déraisonnable et conduisant au monstrueux.

2.1 | DU CORPS MÉCANIQUE AU CORPS SENSIBLE

La visibilité et la lisibilité des corps sont des enjeux centraux dans la question de la puissance sensible des corps tératologiques. Ces corps révèlent le spectacle horrible de la chair

---

[918] *Cf.* Etienne Wolff, *La Science des monstres*, *op. cit.*, p. 22.
[919] *Cf.* Olivier Roux, *Monstres*, *op. cit.*, p. 247.
[920] Annie Le Brun, *Perspective dépravée*, *op. cit.*, p. 27.
[921] *Ibid.*, p. 25 : « [D]epuis son apparition dans la langue française chez Rabelais en 1564, les diverses acceptions de ce terme ne l'avaient guère éloigné de son enracinement étymologique, pour désigner d'abord un bouleversement se produisant par renversement, retournement qui allait peu à peu signifier destruction, calamité, désastre, cataclysme, fléau, drame ».
[922] *Cf.* Georges Didi-Huberman, *Ouvrir Venus, op. cit.*, p. 39.
[923] Morwena Joly, « L'Obsession du "dessous" : Diderot et l'image anatomique », *Recherches sur Diderot et sur l'Encyclopédie*, [en ligne] *n°43, Varia*, 2010. Disponible à l'adresse : <http://rde.revues.org/3502> (consulté le 13 mai 2013).

occulte[924]. En cela, ils sont bien loin des représentations minutieuses ornant le *De humani corporis fabrica*[925] d'André Vésale[926]. Instituant la possibilité d'une lecture stricte et discriminante du corps humain, l'œuvre de Vésale constitue un jalon incontournable de la compréhension et de la représentation anatomique[927]. Dans la préface de sa *Fabrica*, Vésale rédige un véritable manifeste célébrant cette *scienza nuova* dédiée au corps et rendue possible par une acuité inédite du regard[928]. Ce mouvement s'accompagne de la mise en place de dispositifs de présentation comme de représentation du corps permettant d'optimiser sa perception, à travers les images anatomiques gravées et le théâtre d'anatomie[929].

Véritable chaire consacrée au spectacle de la visibilité du corps[930], le théâtre d'anatomie (*Theatron*[931]) est un dispositif spatial partiellement mobile[932] permettant de « monstrer l'exacte situation & position de chascune des parties[933] ». Par ce biais, l'écorché anatomique se substitue au corps dépecé de Marsyas, paradigme de la sagesse socratique et de la connaissance révélée[934] au risque de la chair.

En outre, le développement de la technique de la taille-douce, capable de flatter le regard comme l'entendement[935], autorise un anatomiste comme Vésale à faire réaliser[936] des planches anatomiques claires, détaillées et ciselées, profitant des spécificités du geste de gravure pour

---

924 *Cf.* Jacques Lacan, *Le Séminaire II. Le moi dans la théorie de Freud et dans la technique de la psychanalyse* (1954-1955), Seuil, 1978, p. 186-187, 196.
925 André Vésale, *De humani corporis fabrica*, 1543.
926 André Vésale (Andrea Vesalius, Van Wesel), 1514-1564.
927 Cesare Vasoli, « La Philosophie naturelle », in *L'Époque de la Renaissance, Tome IV*, *Crises et essors nouveaux (1560-1610)*, (dir.) Tibor Klaniczay, Eva Kushner, André Stegmann, John Benjamins B.V./Association Internationale de Littérature Comparée, 2000, p. 150 : « [M]oment décisif de la rapide "révolution mentale" du XVI^e^ siècle, révolution qui favorisera également l'activité des autres grands anatomistes […] auxquels on doit la transformation des descriptions anatomiques antiques en une véritable analyse physiologique liée à l'examen expérimental et aux techniques d'observation les plus avancées ».
928 *Cf.* Rafael Mandressi, *Le Regard de l'anatomiste. Dissections et invention du corps en Occident*, Éditions, 2003, p. 90.
929 *Ibid.*, p. 91.
930 À l'image de celle, ellipsoïdale et très verticale, où officia Vésale à l'Université de Padoue.
931 Patrice Pavis, *Dictionnaire du théâtre*, Messidor-Éditions sociales, 1987, p. 396 : « L'origine grecque de mot théâtre, le *theatron*, révèle une propriété oubliée, mais fondamentale, de cet art : c'est le lieu d'où le public regarde une action qui lui est présentée dans un autre endroit ».
932 Nous faisons référence à la possibilité d'élever le cadavre, dans certains théâtres d'anatomie, à l'aide d'une structure mobile, afin de rendre le corps visible même pour les rangs les plus éloignés de la table de dissection.
933 Charles Estienne (1504-1564), *La Dissection des parties du corps humain* (*De dissectione partium corporis humani*), S. de Colines, 1545, cité in Rafael Mandressi, « Dissections et anatomie », in *Histoire du corps. 1. De la Renaissance aux Lumières*, (dir.) Georges Vigarello, Éditions de Seuil, 2005, p. 336.
934 *Cf.* Georges Didi-Huberman, *L'Image ouverte. Motifs de l'incarnation dans les arts visuels*, Gallimard, 2007, p. 27.
935 Claude-Gilbert Dubois, « L'Individu dans la société et dans l'histoire », in *L'Époque de la Renaissance, Tome IV, Crises et essors nouveaux (1560-1610)*, (dir.) Tibor Klaniczay, Eva Kushner, André Stegmann, John Benjamins B.V./Association Internationale de Littérature Comparée, 2000, p. 275.
936 Rafael Mandressi, « Dissections et anatomie », art. cit., p. 297 : « L'attribution des gravures de la *Fabrica* reste incertaine, même si selon l'opinion la plus répandue leur auteur aurait été l'artiste flamand Jan Stefan van Calcar [artiste de l'atelier du Titien] ».

délinéer le corps et ses composantes. Ces représentations, véritables « machines de vision[937] », sont proprement *illustratio*[938], c'est-à-dire « éclaircissement » : lumière portée sur l'intérieur occulte des corps. La gravure permet véritablement de mobiliser le regard[939] et cet élan sera encore plus prononcé après l'abandon des techniques de la xylographie au profit de la gravure sur plaque de cuivre[940] :

> La participation des artistes à l'établissement de l'iconographie anatomique s'est produite sur la base de la conviction que l'illustration remplissait un rôle essentiel dans le dispositif de connaissance organisé autour de la perception visuelle. Peintres et anatomistes partagent les mêmes valeurs à propos de l'expérience sensorielle, les livres scientifiques exploitent la culture visuelle de l'époque, et celle-ci les envahit en y apportant une sensibilité spécifique[941].

L'entreprise de Vésale est, selon ce qu'il en écrit, de « retirer des ténèbres cette branche de la philosophie naturelle [l'anatomie humaine][942] ». Par là, il s'agit également de faire émerger du savoir antique de nouvelles connaissances[943]. Il apparaît nécessaire de s'adresser à l'entendement, de lever par le dessin le doute planant sur le corps et son organisation[944]. La découpe du corps amène à la vision l'intériorité obscure du corps en l'exposant par la fissure (*crevice*[945]) ainsi réalisée. De par sa fonction liminaire, cette fissure transforme l'imperceptible qui trouve, par le truchement de sa visibilité instantanément acquise, à s'incarner dans le langage puis dans l'image[946] : « Ce qui était caché (invisible) est rendu visible *et* connu[947] ».

À mesure que le corps humain est délinéé, c'est son intériorité qui est rendue à la vue par le geste du graveur (proche de celui de l'anatomiste exposant la forme pour en saisir le fonctionnement). Le scalpel et l'image sont des intermédiaires entre l'œil et le corps[948]. Le scalpel ouvre au regard un espace nouveau en permettant une exploration des possibles de la réalité et, *in*

---

937 *Cf.* Monique Sicard, *La Fabrique du regard : Images de science et appareils de vision (*XV^e^-XX^e^ *siècle)*, Odile Jacob, 1998, p. 49.
938 *Cf.* Claude-Gilbert Dubois, « L'Individu dans la société et dans l'histoire », art. cit., p. 275.
939 Monique Sicard, *La Fabrique du regard*, *op. cit.*, p. 57.
940 Précisons que la gravure sur plaque de cuivre apparaît en Italie et en Allemagne dans les années 1435-1436. *Idem.*
941 Rafael Mandressi, « Dissections et anatomie », art. cit., p. 338.
942 André Vésale, *La Fabrique du corps humain* (préface), (trad.) Louis Bakelants, Actes Sud/Inserm, [1543], 1987, p. 33.
943 Rafael Mandressi, *Le Regard de l'anatomiste*, *op. cit.*, p. 89.
944 Michela Marzano, *Penser le corps*, Presses Universitaires de France, 2012, p. 56 : « [C]'est Vésale lui-même, et non plus la nature, qui devient magister, parce qu'il est capable de soumettre le réel à l'observation expérimentale et de dépouiller le corps de toute signification qui ne soit pas liée à sa structure et à ses fonctions ».
945 *Cf.* Maria Angel, « Physiology and Fabrication: The Art of Making Visible », in *Images of the Corpse: From the Renaissance to Cyberspace*, (dir.) Elizabeth Klaver, The University of Wisconsin Press, 2004, p. 31.
946 *Idem.*
947 « What was hidden is made visible *and* known ». Notre traduction. *Idem.*
948 *Cf.* Carl Havelange, *De L'Œil et du monde. Une histoire du regard au seuil de la modernité*, Fayard, 1998, p. 271.

fine, leur représentation[949]. Le scalpel est instrument de mesure[950], capable de suivre des contours cachés, pareil à la pointe sèche du graveur, directement utilisé pour graver, tailler (*scalpere*[951]).

La « science expérimentale » exige que la constitution du savoir (en particulier anatomique) soit associée à l'expérience : « les sens doivent être sollicités pour l'acquisition de connaissances[952] ». L'expérience de la dissection permet la représentation des corps dans un passage de la chair à l'image — pour à nouveau faire apparaître la conscience de la chair. Se dessine alors une chair policée, en quelque sorte reconstruite, réduite dans un trait sec. Le corps n'est plus un obscur objet de rêverie ou de fantasme, il est exposé crument à la lumière, révélé, rendu visible et lisible : « *Veritas* et *oculis*[953] ».

Ce que les gravures de la *Fabrica* annoncent à travers la mise en scène maniérée de squelettes alanguis ou d'écorchés exhibant leur musculature, c'est la rigueur du corps autopsié, parfaitement maîtrisé, à l'image de celui allongé sur la table du docteur Nicolaas Tulp[954]. Ce praticien nommé *Praelector anatomiae* en 1628 [955] (littéralement lecteur d'anatomie), est présenté par Rembrandt (à la manière de Vésale sur le frontispice de la *Fabrica*[956]) dans la célèbre *Leçon d'anatomie du docteur Tulp*[957] — peinture à laquelle font écho nombre d'œuvres qui lui sont contemporaines[958]. Outre le docteur et son assistance, un corps y est représenté, exposé droit et froid. Cette dissection publique est sans aucun doute un traitement punitif affligé à ce corps (celui du criminel Adriaanszoon[959]) mais elle est plus significativement la manifestation de l'exercice de sa domination par le corps médical[960]. L'anatomiste œuvre à un redressement des corps à travers

---

949 *Idem.*

950 *Ibid.*, p. 270 : « Le scalpel est instrument de vision qui dessine dans la chair la vérité "géométrique" ou rationnelle de l'image […]. Il s'agit de voir, mais de voir au-delà des apparences et que l'œil, grâce au scalpel, se soit fait authentique instrument de mesure ».

951 Le terme « scalpel » est emprunté au latin *scalpellum* (lancette), diminutif de *scalprum* (outil tranchant), dérivé de *scalpere* (gratter, creuser, graver, tailler), qui donne également le verbe sculpter. *Cf.* Alain Rey, *Dictionnaire historique de la langue française*, *op. cit.*, t. II, p. 1889.

952 Rafael Mandressi, *Le Regard de l'anatomiste*, *op. cit.*, p. 73.

953 *Ibid.*, p. 85.

954 Nicolaas Tulp (1593-1674), chirurgien et anatomiste, notable impliqué dans le gouvernement d'Amsterdam. *Cf.* Francis Barker, *The Tremendous Private Body: Essays on Subjection*, The University of Michigan Press, 1995, p. 103.

955 Précisément, il fut nommé en 1628 par le Conseil Municipal d'Amsterdam *Praelector anatomiae* de la Guilde des chirurgiens-barbiers.

956 *Cf.* Rafael Mandressi, *Le Regard de l'anatomiste*, *op. cit.*, p. 108.

957 Rembrandt, *Leçon d'anatomie du docteur Tulp*, 1632, huile sur toile, 169,5 x 216,5 cm.

958 Comme la *Leçon d'anatomie du Docteur Deyman* (1656) de Rembrandt ou *La Leçon d'anatomie du Dr 's-Gravesande* (1681) de Cornelis de Man ou *La Leçon d'anatomie de Willem van der Meer* (1617) par Michiel Janszoon van Mierevelt.

959 Connu également sous le nom de Aris Kindt, il fut convaincu de vol. *Cf.* Francis Barker, *The Tremendous Private Body*, *op. cit.*, p. 65.

960 *Ibid.*, p. 66-67 : « The scene of dissection is thus the exercise of a jurisdiction over the body of Aris Kindt, an act of penal and sovereign domination which is exemplary and substantive, symbolic and material, at one and the same time ».

la discipline d'un regard apte à désenchanter, désacraliser et contrôler. Le corps est ici doublement condamné : à la fois porteur d'un message social (moral et disciplinaire) et condamné à être abaissé au statut de *res anatomica*. Ce corps puni est pareil à celui des prisonniers de la *Colonie pénitentiaire*[961] de Kafka : porteur d'un message inscrit (dessiné) à même la chair.

Rembrandt, *Leçon d'anatomie du docteur Tulp*, 1632.

Bien que la picturalité de l'œuvre de Rembrandt apporte texture, consistance, couleur (carnation) au corps démantelé, celui-ci n'en est pas moins un objet cerné, délinéé, en tout point maîtrisé. La *maestria* de l'artiste en dit d'ailleurs autant sur la capacité de la raison à appréhender le corps que la leçon du docteur Tulp consacrée au fonctionnement de l'avant-bras et de la main[962] (des muscles de l'avant-bras commandant la flexion des doigts[963]). Le raccourci réalisé par Rembrandt offre la vision d'un corps rationalisé, réduit à une construction géométrique et spatiale. L'image en perspective opère sur le regard comme le scalpel[964] : le corps est rendu sécable, dé-constructible.

Cette représentation épouse parfaitement la conception de la réalité corporelle propre à la médecine cartésienne et à ses explications fondées sur les lois de la physique incluant la physiologie[965]. Comme le souligne Rafael Mandressi, « [e]ntre analyse, scalpel et rhétorique se fait jour la compartimentation du corps, sa fragmentation qui épouse, au gré de la transformation de la partie en pièce, le montage, la machine, la mécanique[966] ». À l'aune de cette pensée mécaniste,

961 Franz Kafka, *Dans la Colonie pénitentiaire*, 1914, édition 1919. Voir la description de la machine et de sa « dessinatrice », capable de tracer sur le corps d'un condamné le commandement qu'il a enfreint, in *Crime et châtiment*, (dir.) Jean Clair, Gallimard, Musée d'Orsay, 2010, p. 369.

962 *Cf.* Karen Ingham, « The Anatomy Lesson of Professor Moxham », in *Anatomy Live: Performance and the Operating Theater*, (dir.) Maaike Bleeker, Amsterdam University Press, 2008, p. 78.

963 On reconnait clairement sur l'œuvre de Rembrandt les muscles fléchisseurs superficiels des doigts (à l'exception du pouce qui possède des muscles particuliers) dont l'extrémité se prolonge par le tendon fléchisseur se terminant en forme de boutonnière destinée à laisser passer le tendon des fléchisseurs profonds.

964 *Cf.* Carl Havelange, *De L'Œil et du monde*, *op. cit.*, p. 271.

965 Annie Bitbol-Hespéries, « Descartes, Harvey et la tradition », *Descartes et son œuvre aujourd'hui*, Pierre Mardaga, 1998, p. 43.

966 Rafael Mandressi, *Le Regard de l'anatomiste*, *op. cit.*, p. 147.

l'œil de l'anatomiste (prolongé par sa main équipée d'un scalpel) ouvre et dévoile le corps hors de tout risque de fantasme. Il en trace la limite empêchant tout débordement.

Par sa délimitation, l'intérieur du corps est rendu à la visibilité, le corps devient « machine mouvante » — au sens de Descartes[967]. C'est dans le basculement du corps humain en cadavre que peut s'opérer sa mécanisation sous le regard de l'anatomiste, dans l'opération de la dissection[968]. Cette corporéité matérielle fait écho à celle des zombies modernes (organismes sans consciences et autonomes[969]) à ceci près que le zombie exhibe une organicité que le corps mécanisé dénie — au point de se faire automate. Avec l'éclairage apporté par la figure de l'anatomiste, le corps semble résister au monstrueux, le cadavre est identifié à un dispositif mécanique complexe[970] et se voit dépossédé de la charge stupéfiante que sa chair manifestait jusque là.

Cette approche mécaniste du corps humain offrirait donc la possibilité d'une lecture des corps monstrueux impliquant sa rationalisation. Mais l'intention même de cette démarche de rationalisation dénonce la préexistence d'un modèle irrationnel du corps, dont le corps monstrueux démultiplie la puissance d'évocation — comme la puissance d'écart. Le désir de dévoilement du corps humain manifeste justement la teneur de ce voile. Ce que montre en creux l'exercice de cette discrimination visant à saisir l'ordonnancement des parties du corps humain, c'est l'existence d'un versant du corps irréductible à sa part mécanique parfaitement éclairée et délinéée ; part que le monstrueux remet littéralement en jeu à chacune de ses apparitions.

Dans un jeu de réversibilité, c'est donc une image à contre-jour qui se dessine ici : à travers cette entreprise de rationalisation se dessine également l'ombre portée du corps, s'étend sa part obscure et insaisissable : celle révélée par les corps monstrueux dont l'anomalité contrarie

---

967 René Descartes, *Discours de la méthode*, Flammarion, [1637], 2000, cinquième partie, p. 91-92 : « Ce qui ne semblera nullement étrange à ceux qui, sachant combien de divers automates, ou machines mouvantes, l'industrie des hommes peut faire, sans y employer que fort peu de pièces, à comparaison de la grande multitude des os, des muscles, des nerfs, des artères, des veines, et de toutes les autres parties qui sont dans le corps de chaque animal, considéreront ce corps comme une machine, qui, ayant été faite des mains de Dieu, est incomparablement mieux ordonnée, et a en soi des mouvements plus admirables, qu'aucune de celles qui peuvent être inventées par les hommes ».

968 *Cf.* Michela Marzano, *Penser le corps*, *op. cit.*, p. 56.

969 Olivier Schefer, *Figures de l'errance et de l'exil*, *op. cit.*, p. 51 : « Humain par son apparence, mécanique par sa gestuelle artificielle et saccadée […], animal par son appétit instinctif et brutal, le zombie brouille les pistes et se joue de toute entreprise définitionnelle ».

970 Pierre-Laurent Assoun, « Lire La Mettrie », in Offroy de La Mettrie, *L'Homme-Machine*, Éditions Denoël/Gonthier, [1748], 1981, p. 49 : « Une image privilégiée exprime cette conception, celle de l'horloge, dont on peut retrouver la trace encore dans *L'Homme-Machine* [La Mettrie]. Le principe consiste en un dispositif entièrement mécanique qui suppose la substitution à l'écoulement continu d'un fluide, du mouvement discontinu d'un rouage à roues et pignons dentés ».

nécessairement le regard anatomique. C'est donc à une toute autre chair, non-organisée et an-arithmétique que les corps monstrueux nous exposent. C'est aux conformations aberrantes des monstres tératologiques, défiant l'idée même de lisibilité et troublant celle de visibilité, qu'il nous faut faire face :

> Les monstres dans ce qu'ils ont de fantastique et de traumatisant, échappent à la tératologie et à la tératogenèse qui cherche à se les approprier : ils se dissolvent sous l'observation objectivante de la science et deviennent de simples anomalies qu'il importe de décrire le plus rigoureusement possible […]. Mais les monstres qui nous bouleversent ne sont ni des objets, ni des formes stables : ce sont des êtres en mutation qui s'adressent à notre imagination et renvoient à l'instabilité du vécu du corps propre et à l'expérience d'une autoplastie fantasmatique[971].

L'idée d'une mécanisation et d'un morcellement des corps ouvre indirectement la voie d'une tératogénie fantasmatique, d'une science s'exerçant sur le versant sombre et occulte de corps instables dont le ressort serait la capacité à muter — mutabilité qui serait le gain d'un regard anatomique dont les enjeux de visibilité auraient été inversés.

2.2 | FANTASMES ET ERREMENTS D'UNE SCIENCE DU CORPS ALTERNATIVE DANS *BIOSHOCK*

Extension radicale du regard anatomique, la tératologie expérimentale est un mode d'accès au corps dont l'enjeu reste la saisie de ses constituants en vue d'un développement dont l'horizon est le monstrueux. Se joue un renversement des enjeux de visibilité de l'anatomie (en tant que discipline). Par la connaissance profonde de ses modalités de génération, le corps est nécessairement conduit à son échec et, plus encore, relégué dans la nuit d'une perception affolée. C'est alors une *anatomia sensibilis*[972] singulière qui se manifeste : une chair sensible tératogénérée, fruit d'une technique des corps irraisonnée.

À travers ses développements scénaristiques et ses principes ludiques, *BioShock* permet de penser le modèle d'une représentation des corps monstrueux dont le ressort est la tératogénèse, impliquant l'idée d'un développement par mutation (soudaine) qui trouve à s'exprimer dans l'iconographie du jeu. Cette modalité de constitution du monstrueux ouvre le champ d'un imaginaire touchant aux biotechnologies et convoquant des représentations dont la teneur est liée à l'excès, au débordement et, *in fine*, à la dégénérescence (pensée comme conclusion inévitable de

[971] Baldine Saint Girons, *Les Monstres du sublime, op. cit.*, p. 54.
[972] *Cf.* Rafael Mandressi, « Dissections et anatomie », in *Histoire du corps. 1. De la Renaissance aux Lumières*, *op. cit.*, p. 335.

cet essor technoscientifique). C'est précisément cet élan ressortissant à l'effondrement catastrophique qui semble moduler (modeler) l'anatomie monstrueuse des antagonistes de *BioShock*. Il permet de constituer une iconographie monstrueuse dont le ressort n'est pas tant l'adjonction ou la soustraction, l'ouverture ou l'occlusion du corps que son délitement, son affaissement, sa mutation (dans sa dimension plastique).

L'univers de *BioShock* est bâti autour d'inventions évoquant autant les prémices de l'informatique que les reliques machinistes de la révolution industrielle. Leur caractère fantasque permet de justifier les dispositifs biotechnologiques au cœur du récit. Ces inventions servent une iconographie associée à une science-fiction rétroactive (rétro-futuriste) se jouant des codes et de la réalité technique historique — processus à même de dissoudre la frontière entre science, technique et imagination[973].

Ouvrant à une lecture élargie d'un corps technogène[974] au devenir-monstre, *BioShock* dévoile dans sa narration et la totalité de son univers un rapport aux monstres et à leur génération. Le premier opus de la série offre la possibilité de percevoir le procès à l'œuvre dans la génération d'antagonistes monstrueux, mais aussi l'économie d'un basculement dans le monstrueux et sa structuration en termes de narration et d'iconographie : de la mise en place d'un dispositif technique à son dévoiement.

Les biotechnologies (fictives) employées au sein du projet scientifique développé dans *BioShock* ne touchent pas initialement à la tératologie expérimentale (entendue au sens de Wolff comme capacité à produire des monstres en intervenant du dehors et en modifiant les conditions générales de leur développement[975]). Il s'agit d'explorations scientifiques enthousiastes et constructives, visant, sur un modèle lamettrien[976], à (ré)organiser le corps dans un élan distinct de celui de Descartes, c'est-à-dire relèvant d'un monisme naturaliste[977] et sensible, voire

---

973 Jenny Uglow, « Introduction: Possibility », in *Cultural Babbage: Technology, Time and Invention*, Faber & Faber, 1996, p. 1, cité in Éric B. Henriet, *L'Uchronie*, Klincksieck, 2009, p. 108.

974 Véronique Costa, « Le XVIIIe siècle et les sculptures du vivant, ses féeries anatomiques, annonciatrices du corps mutant », art. cit., p. 122.

975 Etienne Wolff, *La Science des monstres*, *op. cit.*, p. 19.

976 Pierre-Laurent Assoun, « Lire La Mettrie », art. cit., p. 10 : « *L'Homme-machine* [de Offroy de La Mettrie] se trouve à la croisée de deux chemins : — celui qu'il prolonge et accomplit, du paradigme mécaniste qu'il vulgarise en quelque sorte, il est vrai, à sa manière […] — celui qu'il ouvre — voire anticipe — d'un univers de rationalité où le « fait humain » se trouve déchiffré systématiquement selon la logique non seulement de l'"organisation" (mot clef chez notre auteur), mais de l'appareil et du système — du "vivant", du "nerveux" et du cognitif, voire de la machine à calculer ».

977 *Ibid.*, p. 55.

sensualiste[978]. C'est l'image d'un corps posthumain[979] affranchi de toutes limites et porteur d'espoirs que nous propose *BioShock* à travers son récit.

Par le cadre qu'il tente d'instaurer, le personnage d'Andrew Ryan (fondateur fictif de la cité de Rapture où se déroule l'action du jeu) rejette une éthique qui limiterait les avancées scientifiques. Ryan refuse de se cantonner au vraisemblable et aspire à l'impossible[980]. Ce refus témoigne du désir de mener des expériences visant à modifier les vivants hors du champ de toute contrainte morale, à l'horizon du dépassement enthousiaste de toute éthique.

Dans l'ombre du rêve posthumain (qui, entre réalité et fiction, aspire à combler les insuffisances du corps grâce à la technique), le jeu permet d'assister au déploiement d'une technologie aux potentialités redoutables, capable de donner corps à tous les désirs, réalisant cet idéal de reconstruction du corps humain — tendant vers son effacement[981] à travers une vision biaisée de la génétique envisagée comme fin en soi[982]. Le système extrêmement permissif dépeint dans le jeu s'organise autour de la notion de développement personnel (au sens métabolique du terme), assenant autant que possible le leitmotiv : « *Evolve Today*[983] ».

Résultants d'un désir profond d'autoplastie, à la fois intime, infime et profond, les citoyens de Rapture ouvrent l'ère de l'*homo faber*[984] dégagé de toute peur[985]. Ils donnent corps à un rêve ambitieux (d'aucuns diront peccamineux) : celui d'un homme capable de prendre en main sa propre évolution, celui d'être grâce au génie génétique[986], son propre « plasmateur[987] » — plasma

---

978 *Ibid.,* p. 95 : « Dire que l'homme est machine, c'est signifier qu'il est condamné au plaisir […]. Plus moyen désormais de se dérober à son déterminisme, non pas celui, abstrait, de la science, mais celui, charnel, des dispositifs de jouissance ».

979 Maxime Coulombe, *Imaginer le posthumain. Sociologie de l'art et archéologie d'un vertige*, Les Presses de l'Université Laval, 2009, p. 1 : « Se fondant sur le point de fuite que semblent indiquer ces avancées scientifiques [clonage humain, avancées médicales, développement de la pharmacopée, etc.], on commence à célébrer d'un nom nouveau la venue d'une espèce humaine transfigurée par la technologie : "*posthuman"* ont suggéré les Anglo-saxons ».

980 Ce point précis fait l'objet d'un monologue sans équivoque prononcé par Ryan dès les premières minutes de *BioShock* : « J'ai choisi une voie différente. J'ai choisi l'impossible. J'ai choisi... Rapture. Une cité où les artistes ne craindraient pas les foudres des censeurs. Où les scientifiques ne seraient pas inhibés par une éthique aussi artificielle que vaine. Où les Grands ne seraient plus humiliés par les Petits ». Ce monologue est directement inspiré par les textes rationalistes de Ayn Rand (1905-1982), philosophe et romancière russo-américaine qui donna également son nom au personnage d'Andrew Ryan par le jeu d'une anagramme.

981 David Le Breton, *L'Adieu au corps*, Métailié, 1999, p. 10.

982 *Cf.* David Le Breton, *Anthropologie du corps et modernité*, Presses Universitaires de France, 1990-2011, p. 311.

983 « Évoluez aujourd'hui ! », slogan publicitaire présent dans le jeu.

984 *Cf.* David Smadja, « Approche éthique des manipulations génétiques aujourd'hui », art. cit., p. 196.

985 Nous faisons référence ici à « l'heuristique de la peur » développée par Hans Jonas et à la mise en garde contre les technosciences faite par l'auteur dans *Le Principe responsabilité* (1990).

986 Théodore Lender, Robert Delavault, Albert Le Moigne, *Dictionnaire de la biologie*, *op. cit.* p. 280 : « Ensemble des procédés permettant d'introduire un gène provenant d'un organisme étranger dans le génome d'une Bactérie ou d'une cellule eucaryote. Celles-ci deviennent ainsi capables de synthétiser les produits correspondant au matériel génétique qu'elles ont reçu ».

(*πλάσμα*) signifiant « figure modelée » et, plus largement, « créature » (c'est-à-dire l'homme formé du limon de la terre[988]).

Ce programme, annonce clairement la démesure du projet de cette sur-humanité artificielle[989] et de son « Adam nouveau[990] » : être prometteur incarnant littéralement l'idée d'une post-humanité accomplie dans son essor technologique[991]. Ce développement inédit du corps humain est la conséquence logique des appétits de l'*homo faber*, qui est lui-même le produit de son art[992]. Cet homme nouveau est l'homme de l'artifice et du dépassement de la nature. L'*homo faber* est celui qui, capable d'ajuster son corps, s'efforce d'échapper à tout ce qui le contraint ou le limite. Le désir posthumain s'enracine dans une utopie technoscientifique[993] et réalise l'avènement d'une créature métaphorique dont le berceau serait le laboratoire de génie génétique[994].

Se développe le fantasme optimiste d'une alter-humanité ambitieuse, à travers la mise en place de structures politiques laissant libre cours à une science expérimentale, ouverte à toutes les spéculations. Ce désir manifeste a valeur d'utopie — en tant qu'elle n'a de sens que comme pari et idéal[995]. Véritable boîte de Pétri, l'espace narratif sur les bases duquel se construit l'espace du jeu, permet la culture d'un projet politique, social et surtout scientifique dont les ressorts sont directement reliés aux pratiques biotechnologiques. L'univers de *BioShock* pose un cadre permettant la floraison de tous les fantasmes : de la réforme des corps individuel à celle du corps collectif. Rapture est conçue comme un refuge idéal reprenant les intentions savantes et éclairées de *La Nouvelle Atlantide* imaginée par Bacon[996]. La cité répond structurellement au statut de « forme fondamentale de l'image utopique[997] », par sa situation géographique inédite, elle perpétue l'idée de sécession à la source même de la notion d'utopie : « L'utopie est exil : mouvement d'écart absolu[998] ».

---

[987] *Cf.* Baldine Saint Girons, « Plasticité et paragone », in *Plasticité*, (dir.) Catherine Malabou, Éditions Léo Scheer, 2000, p. 36.
[988] *Ibid.*, p. 34.
[989] *Cf.* Jean-Jacques Wunenburger, « L'Utopie biocybernétique : puissance et servitude », in *Les Imaginaires du corps en mutation. Du corps enchanté au corps en chantier*, (dir.) Claude Fintz, L'Harmattan, 2008, p. 488.
[990] Notons l'emploi des noms « Adam » et « Ève » dans le corpus des inventions propres à l'univers de *BioShock*. Ces deux substances fictives aux noms bibliques sont à l'origine des biotechnologies de Rapture.
[991] Gisèle Szczyglak, « De la Biologie au politique. Quelle place pour les technosciences ? », in *Regards sur les technosciences*, *op. cit.*, p. 96.
[992] *Cf.* Hans Jonas, *Le Principe responsabilité. Une éthique pour la civilisation technologique*, Le Cerf, 1990, p. 51.
[993] *Cf.* Céline Lafontaine, *L'Empire cybernétique. Des machines à penser à la pensée machine*, Seuil, 2004, p. 195.
[994] *Ibid.*, p. 196.
[995] *Cf.* Henri Maler, « L'Utopie, entre Chimère et stratégie », in *Corps, art et société*, *op. cit.* p. 283.
[996] Francis Bacon, *La Nouvelle Atlantide*, Flammarion, [1624-1627], 1997.
[997] Fredric Jameson, *Archéologies du futur. Le désir nommé utopie*, Max Milo Éditions, 2007, p. 27.
[998] Henri Maler, « L'Utopie, entre Chimère et stratégie », art. cit., p. 277.

C'est précisément dans cet écart absolu que Rapture se constitue en dispositif (dont la teneur est vouée au retournement irréversible). Rapture est un non-lieu (*u-topos*, *oὐ-τόπος*) : elle n'est en aucun lieu, posée au plus profond de l'abysse. Tout comme l'île d'*Utopie* imaginée par Thomas More, coupée du continent[999], Rapture durcit son rapport au monde extérieur dans un double mouvement de distanciation et de fermeture, devenant alors source de différence absolue (proprement utopique[1000]). Dans L'*Utopie* comme dans *BioShock*, cette radicalisation consiste primordialement en « une sécession géopolitique de l'espace utopique[1001] » vis-à-vis du monde.

Mais Rapture se rêve utopie (non-lieu) autant qu'eutopie[1002], c'est-à-dire *eú-topos*, lieu du bonheur[1003]. L'ambition est bien d'y créer un nouvel espace, une enclave permettant en théorie l'élaboration, l'expérimentation et la promotion de modalités sociales inédites. Seule la clôture rend possible le déploiement d'un système alternatif véritable. Seule la coupure permet la mise en place d'un système en rupture au point de se faire, ici, tératogène. Le souhait utopique et son accomplissement correspondent ici autant à la négation de l'ordre existant qu'à la construction d'un ordre nouveau. Le désir d'utopie convoque inévitablement d'autres possibles disruptifs contrariant le réel[1004]. Mais par la clôture propre à l'élan utopique c'est à l'enclosure que s'expose Rapture.

Ce que signe *BioShock*, c'est l'échec du désir utopique, son renversement. Le ressort dramatique qui anime le scénario de *BioShock* repose sur l'effondrement du projet de Ryan, insistant sur son caractère monstrueux et aliénant. Sa teneur libertarienne et ultra-individualiste empruntée à Ayn Rand dont les écrits romanesques et philosophiques (prônant un égoïsme rationnel[1005]) s'inscrit à dessein dans toute la pensée fondant Rapture[1006] et se manifeste jusque dans l'appareil iconographique publicitaire et politique apparaissant dans le jeu.

---

999 Thomas More, *L'Utopie*, Flammarion, [1516], 1987, p. 138 : « Mais partout un débarquement a été rendu si difficile, soit par la nature, soit par l'art, qu'une poignée de défenseurs suffirait à tenir en respect des envahisseurs très nombreux ».

1000 Fredric Jameson, *Archéologies du futur*, *op. cit.*, p. 30.

1001 *Ibid.*, p. 84.

1002 À propos du jeu sur la traduction du terme « utopie » et de sa conversion en « eutopie » dans le texte de More, *cf.* Louis Marin, *Utopiques : Jeux d'espaces*, Les Éditions de minuit, 1973, p. 122-125.

1003 *Ibid.*, p. 123.

1004 *Cf.* Henri Maler, « L'Utopie, entre Chimère et stratégie », art. cit., p. 287.

1005 Ayn Rand, *La Vertu d'égoïsme*, Les Belles Lettres, 1993.

1006 Nombre d'éléments narratifs, thématiques ou philosophiques du jeu trouvent leur origine dans l'œuvre d'Ayn Rand. Au-delà du système de pensée objectiviste et libertarien animant l'utopie politique de Rapture, des liens à Rand apparaissent dans le récit comme dans l'iconographie du jeu.

Le scénario du jeu, dont la compréhension est essentielle pour en saisir les enjeux, insiste sur les luttes de pouvoir au sein de la cité et le développement tout aussi incontrôlable que fulgurant du système technoscientifique installé par Ryan. L'extrême libéralisme qui caractérise Rapture gouverne toutes les strates du tissu social et conditionne les usages du corps livrés aux terribles potentialités de technosciences développées sans discernement, conduisant à la liquidation des corps. Au mépris de sa teneur, le corps est réduit à la notion de support expérimental pour une technologie dont la finalité est résolument mercantile. Partant du postulat tout adornien que la rationalité de la technique est la rationalité de la domination même[1007], le jeu développe l'idée d'un effondrement causé par l'exercice d'une domination exacerbée.

Ce point précis est prolongé par la narration et la part proprement ludique du jeu. Par sa trame et sa structure ludique, *BioShock* déploie très intelligemment un discours réflexif mettant en lumière (indirectement) les jeux de pouvoirs entre le joueur et le jeu dont il accepte les contraintes et les modalités d'exercice afin d'en actualiser le contenu et de donner corps à l'expérience promise — tout comme le protagoniste de *BioShock* répond aux demandes qui lui sont faites pour tenter de dénouer l'intrigue dans laquelle il est impliqué. Le protagoniste conditionné pour nécessairement répondre favorablement à toute proposition commencée par la formule « *Would you kindly*…[1008] » prolonge la figure du joueur conditionné par sa pratique ludique pour aller dans le sens des prérogatives de *game design* (qui vont adroitement façonner l'expérience de jeu dans *BioShock* pour se révéler, sur la fin de l'aventure, comme autant de contraintes tacites que le joueur a acceptées).

Ce métadiscours (auquel fait écho celui, humoristique, de *The Stanley Parable*[1009] dans sa capacité à questionner l'idée de libre arbitre dans la pratique vidéoludique) constitue l'enjeu de la narration de *BioShock*. Il fait se confondre joueur et avatar en leur réservant un sort identique, qu'ils subiront synchroniquement et selon des modalités similaires, jusqu'au moment ou, enfin, un véritable choix et la possibilité d'une émancipation leur est proposée.

Implicitement, le jeu développe une critique des dispositifs de contrainte (par le jeu paradoxal de l'instauration et l'exacerbation d'un dispositif de contrainte) mais aussi, dans son détail, de l'idée de (re)structuration de la pensée et du corps à des fins utilitaires et de contrôle.

1007 *Cf.* Marc Jimenez, *Adorno et la modernité. Vers une esthétique négative*. Éditions Klincksieck, 1986, p. 186.
1008 « Je vous prie… », dans la version française du jeu.
1009 *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2011) se présente comme une véritable mise en abyme des codes vidéoludiques, brisant le « quatrième mur » et mettant perpétuellement le joueur face à ses habitudes de jeu, son conditionnement vidéoludique.

Ainsi, dans l'univers du jeu, les enjeux de cette domination s'articulent autour de la rationalisation des corps s'exprimant à travers la possibilité de leur manipulation à une échelle infime — de la construction brique par brique de leur caractère monstrueux.

Dès les premières minutes de jeu, s'opère un glissement induisant le déplacement du statut de Rapture d'utopie à dystopie — dont la valeur s'avère fondamentalement critique. Le temps de la plongée du joueur dans les eaux de l'Atlantique (dès l'introduction de *BioShock*) permet l'exposition des thèses de Ryan. Mais celles-ci se voient niées dès l'arrivée du joueur dans la cité dévastée, dès la découverte du désastre — manifestant le caractère radical et négatif de la logique ayant présidé à la constitution de la cité. Le terme de dystopie[1010] prend tout son sens ici : il induit un renversement des conditions positives initialement imaginées, le basculement des idéaux utopiques ou leur négativation.

Le projet d'Andrew Ryan est nécessairement voué à l'échec, destiné à devenir une gigantesque machine répressive et corruptrice, théâtre des pires monstruosités (témoignant dans son aspect sociétal comme dans sa structuration, du caractère contraignant des dispositifs entendus au sens de Foucault). Il s'avère essentiellement générateur d'une forme de monstrueux dont la constitution est directement liée à l'élan de cet effondrement, ayant trait aux potentialités du projet technoscientifique qui le motive. Le postulat permettant l'avènement de la narration de *BioShock*[1011] à laquelle le joueur est invité à participer, repose sur l'idée d'un ordre social existant qui s'effondre en raison de l'*hybris*[1012] qui s'empare de ses fondateurs[1013].

Par l'écart utopique contrarié, ce sont les conditions exactes de l'émergence du monstrueux qui sont réunies ici. Cet état dystopique rend possible la cohérence narrative et formelle du jeu tout comme il constitue un cadre répondant au principe d'enclosure à même de générer le monstrueux et, par là, justifiant le caractère dégénéré de son iconographie. Le propos comme la structuration de *BioShock* font écho à la notion même de dispositif de contrainte. L'analyse de ses constituants permet d'observer comment le jeu lie contrainte et génération du monstrueux dans un appareil entièrement dédié à l'exercice de contraintes dont le ressort semble

[1010] Le mot « dystopie » est formé par l'association du préfixe négatif *dys* (δυσ) et de *topos* (τόπος) signifiant lieu.
[1011] Matthew Jason Weise, « BioShock: A Critical Historical Perspective », in *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 2008, 2 (1), p. 152.
[1012] *Cf. Supra*, p. 91-92.
[1013] Comme le signale Jameson, la figure de l'utopiste est indissociable de l'idée de perversion guidée par la conscience obsédante d'une mission à accomplir. *Cf.* Fredric Jameson, *Archéologies du futur*, *op. cit.*, p. 38.

être la dégénérescence : un processus de mutation formelle engageant une temporalité et une *praxis* singulière.

2.3 | CORPS DÉGÉNÉRÉS ET *DEVOLUTION*

La cité de Rapture offre une représentation symbolique d'un basculement, ayant valeur d'effondrement de tous les repères et de glissement de *locus amoenus* à *locus terribilis* — se jouant dans un renversement de sa teneur (d'euphorique à dysphorique) faisant écho à l'échec du dispositif qu'elle met en place. Elle est le lieu d'une vision techniciste du monde offrant l'espérance de la bonification et de la rédemption de l'humanité au prix du renouvellement de sa société mais également au risque du monstrueux.

Les antagonistes mutants de *BioShock* sont le fruit des errements d'une technique dont l'imaginaire est hanté par les monstres[1014]. Ceux-ci trouveront dans ce projet répondant à des logiques de rationalisation extrêmes, le substrat nécessaire à leur incarnation. Chaque élément du jeu est vu à travers le prisme de l'excessif, du dévoiement des potentialités et du monstrueux (du projet de société et de l'appareil technoscientifique qu'il déploie, aux corps mutants emportés dans l'élan de leur évolution frénétique). À Rapture, l'avenir se trouve dans la capacité de chacun à devenir autre chose que lui-même, quitte à se perdre.

Dans le cadre dystopique proposé par le jeu, la promesse des monstres se fait nécessairement tragique. Mais ici, la catastrophe est individuelle et volontaire, bien distincte de celle, collective et accidentelle, présidant à la constitution de l'iconographie de *Resident Evil*. Au modèle de l'*homo faber* et à ses désirs d'autoplastie se substitue celui du « monstre prometteur » (*hopeful monster*), modèle paradigmatique d'une évolution ne pouvant se faire que dans la rupture violente et catastrophique. En cela, les créatures hantant *BioShock* répondent parfaitement à l'idée de monstres prometteurs développée par Richard Goldschmidt :

[1014] *Cf.* Anna Caiozzo, Anne-Emmanuelle Demartini, « L'Histoire des monstres : Question de méthode », *Monstre et imaginaire social*, *op. cit.*, p. 19 : « Globalement, la biologie moderne réserve au monstre la disparition, la connaissance des facteurs tératogènes et la génétique du développement poussant vers l'élimination scientifique de la monstruosité. Elle assure aussi sa banalisation, la démiurgie technique multipliant d'étranges chimères de laboratoire ou d'hôpital, comme autant de productions au statut incertain qui déplacent et brouillent assurément les frontières du monstrueux […]. Mais, face au recul de l'impossible, la conscience s'interroge sur les limites entre l'acceptable et l'insupportable, et l'image du monstre hante l'imaginaire de la technique ».

> Pour Goldschmidt, toute espèce nouvelle émerge à la faveur d'une modification morphologique brutale, accomplie en une seule génération, chez un ou plusieurs individus. Dans certains cas, la modification est assez importante pour engendrer non seulement une espèce nouvelle, mais un taxon de rang plus élevé (par exemple un genre, voire une famille), qui lui-même se différencie ultérieurement en diverses espèces. Le mutant qui a un tel destin évolutif est qualifié par Goldschmidt de "monstre prometteur" [1015].

S'appuyant sur les recherches de William Bateson [1016] consacrées aux mutants homéotiques[1017], Goldschmidt désigne par cette formule les cas de formation d'une espèce nouvelle résultant d'une macromutation brutale[1018] produite par un choc environnemental ayant lieu lors d'un moment précis du développement [1019]. Le monstre prometteur promu par Goldschmidt incarne l'hypothèse (contestée[1020]) selon laquelle toutes les espèces pourraient prendre leur origine dans une variation monstrueuse :

> Goldschmidt n'a […] jamais admis l'interprétation darwinienne de la spéciation. […]. Selon lui, la microévolution […] ne conduit *jamais* à la formation d'espèces distinctes. Les vraies espèces sont séparées par des "fossés infranchissables". Elles ne se forment pas par accumulation de micromutations (i.e. des altérations ponctuelles de gènes particuliers), mais par des "macromutations", que Goldschmidt appelle aussi des "mutations systémiques", c'est-à-dire des réarrangements massifs du matériel chromosomique[1021].

Ces réarrangements du matériel chromosomique et les espoirs qu'ils suscitent sont précisément ceux évoqués dans *BioShock*, justifiant le déploiement de l'appareillage technoscientifique constituant une grande part de l'iconographie du jeu. La notion même de promesse permet d'envisager les apports de ces dispositifs dans toute leur ambivalence, en faisant s'opposer l'intention au résultat, en faisant se jouxter promesse de puissance et impuissance manifeste des corps corrompus.

Le jeu développe à dessein cette approche en faisant se côtoyer images publicitaires positivistes (ventant les mérites des plasmides[1022](*plasmids*), produits mutagènes au cœur des

---

[1015] Jean Gayon, « Les Monstres prometteurs : évolution et tératologie », art. cit., p. 113-114.
[1016] Richard Goldschmidt (1878-1958), généticien et embryologiste. William Bateson (1861-1926), biologiste.
[1017] *Ibid.*, p. 119 : « [L]'homeosis consiste en ce qu'un organe est remplacé par un autre dans un organisme comportant des parties répétées […]. Bateson avait ainsi décrit des insectes dans lesquelles une paire d'antennes se trouvait transformée en une paire de pattes, une paire de pattes en une paire d'ailes, un œil en antenne ».
[1018] *Ibid.*, p. 116.
[1019] *Ibid.*, p. 124.
[1020] Annette Lexa-Chomard, *Lucien Cuénot : l'intuition naturaliste*, L'Harmattan, 2004, p. 109 : « Les partisans du modèle synthétique objectèrent que de tels monstres prometteurs n'avaient aucune chance de se reproduire et ce modèle fut discrédité ».
[1021] Jean Gayon, « Les Monstres prometteurs : évolution et tératologie », art. cit., p. 116.
[1022] Dans *BioShock*, les « plasmides » (*plasmids*) sont des solutions aux propriétés mutagènes permettant de modifier ses capacités physiques et psychiques : maîtriser la télékinésie, la combustion spontanée, générer de l'électricité, etc.

biotechnologies de Rapture) et corps effondrés des antagonistes. Aux corps idéalisés servant une imagerie commerciale répondent, dans un terrible écho, les chairs décaties. La juxtaposition produit un effet de contraste démultipliant l'efficace de corps devenus monstrueux à force de modifications « prometteuses » mais dont le gain n'est pas à la hauteur des pertes qu'elle impose. Ces monstres ne sont pas nés mais bien construits[1023] au fil d'un développement tératologique s'étirant à rebours.

Par la voie de la tératogénie, s'opère un glissement de la mécanique des parties du corps mises en lumière par l'œil de l'anatomiste à la mécanique occulte de ses constituants les plus infimes. À l'idée du corps-machine succède celle d'un corps mutable à l'envie. De là, semble se matérialiser la menace sourde de la mutation dans tout ce qu'elle a d'obscur et de fulgurant, prenant le pas sur une peur plus aisée à dissiper (liée à une représentation fantasque de corps chimériques). Cette menace trouve à s'exprimer à travers des variations iconographiques majeures fondées sur l'affirmation de la puissance des corps tératogénérés et d'un monstrueux de dégénérescence — c'est à dire pensée à l'aune du risque de la déchéance[1024]. Il ne s'agit plus de penser le monstrueux par le jeu de sa variabilité mais de sa mutabilité.

L'humain nouveau de Rapture s'expose au risque de la perte de contrôle dans le processus d'évolution accélérée qu'il s'impose délibérément. Les chrosômes sont le fruit d'un échec évolutif, d'un choc (*Shock*) impossible à supporter. Rêvant d'un avenir brillant, celui de toute une espèce renouvelée et envisagée à l'ère du « post », le citoyen de Rapture devient *mutatis mutandis* un monstre dégénéré[1025]. Les antagonistes de *BioShock* portent le nom de « chrosôme » (jeu sur le mot chro(mo)somes), traduction de l'anglais « *splicers* » faisant référence au terme scientifique *splicing* (épissage) désignant le processus d'assemblage et de désassemblage[1026] des gènes.

Le chrosôme (*splicer*) est ce monstre au patrimoine génétique artificiellement entrelacé, épissé (*spliced* en anglais). Les chrosômes résultent d'une reconstruction interne, brique par brique,

---

Plasmide désigne en biologie moléculaire une molécule d'ADN surnuméraire, non essentielle à la survie de la cellule et capable de réplication autonome. *Cf.* Théodore Lender, Robert Delavault, Albert Le Moigne, *Dictionnaire de la biologie*, *op. cit.*, p. 496.

1023 *Cf.* Didier Manuel « La Figure du monstre », art. cit., p. 16.

1024 Henri-Jacques Stiker, « Monstruosité et infirmité aux XIX^e^ et XX^e^ siècles », art. cit., p. 247.

1025 Jean-Claude Beaune, « Sur la route et les traces de Geoffroy Saint-Hilaire », in *La Vie et la mort des monstres*, (dir.) Jean-Claude Beaune, Éditions Champ Vallon, 2004, p. 11 : « [H]omme qui a mal tourné, qui a régressé ou s'est échappé du normal et dont le destin plus ou moins accepté sans difficultés confine couramment à celui envisagé pour le singe, le préhominien, l'esclave, le fou, le nain ».

1026 Théodore Lender, Robert Delavault, Albert Le Moigne, *Dictionnaire de la biologie*, *op. cit.* p. 238 : « Formation d'une liaison, ou épissure, qui s'effectue dans le noyau entre deux séquences codantes d'ARN prémessager (exons) situés de part et d'autre d'un intron, après une excision ».

d'un chantier intime menant au démantèlement miniaturisé de leur intégrité génétique — dont témoigne leur conformation répondant au jeu excessif de reconfigurations internes successives, infiniment petites mais sapant inexorablement la structure et l'enveloppe des corps.

Chrosômes dans *BioShock 2*.

Ces manipulations répétées vont altérer, faire muter, avec pour horizon, l'espoir d'une évolution accélérée. Mais son seul gain sera sa dé-évolution et son cortège de « dégénérescences acquises » : infirmités produites par le milieu, par des causes intoxicantes[1027]. Au mouvement d'ascension auquel aspirent les individus se substitue celui descendant de la dégénérescence[1028], rappelant la définition de dégénérescence posée par Jankélévitch : « La décadence est une fabrication de monstre, une tératogonie[1029] ». À la stabilité du monstrueux (envisagé comme état) se substitue le changement par mutation[1030]. L'idée d'évolution formelle, radicalisée, se manifeste ici dans un mouvement d'effondrement et d'exaspération qui est inscrit au cœur même de *BioShock*.

Pour désigner ce processus, les développeurs du jeu ont préféré au terme anglais *involution* (désignant la dégénérescence[1031]) celui de *devolution*[1032]. Outre le jeu de mot consistant à articuler le mot « *evolution* » et le préfixe « *de* », la signification juridique que contient initialement ce mot (en anglais comme en français) semble faire sens ici. La dévolution est la pratique consistant à

1027 *Cf.* Article « Dégénération, dégénérescence », in *Dictionnaire du darwinisme et de l'évolution*, (dir.) Patrick Tort, Presses Universitaires de France, 1996.

1028 Olivier Roux, *Monstres*, *op. cit.*, p. 243 : « Issue de la culture savante, celles des scientifiques et des médecins et ce dès le milieu du XIXème siècle, la notion de dégénérescence explique la décadence et la fin d'une race au sens large : un groupe racial, des nations, des régions, des familles ou des dynasties ».

1029 Valdimir Jankélévitch, « La Décadence », *Revue de Métaphysique et de Morale*, n°4, 1950, p. 339.

1030 *Cf.* Peggy Cardon, « La Mutation fantasmée : le cas Cronenberg », in *Critique, 2006/6-7 (n°709-710)*, *Mutants*, (dir.) Thierry Hoquet, Les Éditions de Minuit, 2006, p. 582.

1031 Henri-Jacques Stiker, « Nouvelle perception du corps infirme », *Histoire du corps. 2. De la Révolution à la Grande Guerre*, (dir.) Alain Corbin, Éditions de Seuil, 2006, p. 299 : La principale élaboration de la dégénérescence est due à Benedict-Augustin Morel (1809-1873). Le concept de dégénérescence, développé par la médecine aliéniste, s'applique originellement aux maladies mentales, faisant des « dégénérés » les membres d'une catégorie psychiatrique générique permettant de penser aisément la criminalité par le prisme du pathologique, dans une approche cousine de la physiognomonie (*cf. Crime & châtiments*, (dir.) Jean Clair, Gallimard, Musée d'Orsay, 2010).

1032 On retrouve le terme *devolution* dans le *artbook* consacré au deuxième opus du jeu. *Cf. Deco Devolution*, *Official BioShock 2 Art Book*, BradyGames, 2010.

transmettre un bien ou un droit à autrui. C'est cela que cette *de-evolution* implique : être dépossédé de son corps et faire don de sa raison. Cette *devolution* volontaire est le sort réservé aux monstres prometteurs de Rapture dont la dégénérescence s'inscrit à même le corps[1033], devenant le principe même opérant leur mise en forme.

Dans leur apparence comme dans leur principe, les chrosômes se distinguent nettement des zombies. À l'instar de ce que le cinéma de David Cronenberg met en image[1034], le corps des mutants devient ici un objet d'expérience qu'il est loisible de manipuler et de transformer, la mutation étant générée de manière intentionnelle[1035]. Les chrosômes de *BioShock* font preuve de capacités évolutives et d'une mutabilité formelle ne pouvant être réduite à la décomposition de leurs chairs. Leur corps n'est pas affaissement et dépérissement continu mais matière dont la plasticité est éprouvée au fil du procès qui lui donne vie (en tant qu'est dit plastique « ce qui est susceptible de donner comme de recevoir la forme[1036] »).

Mais le corps des chrosômes est également le siège d'une pensée : les chrosômes sont doués de parole. Scènes de ménages, monologues, échanges ou invectives résonnent dans Rapture. Ce point distingue clairement le chrosôme du zombie grognant et primitif[1037]. Cependant, les chrosômes parlent mais ils déraisonnent. L'angoisse première générée par ces créatures (et instillée par la trame narrative du jeu) est celle du basculement dans la déraison, de « l'évanouissement progressif de la personne[1038] », de la chair corrompue contaminant la raison. C'est précisément à la conformation et aux modalités de manifestation des chrosômes qu'il nous faut à présent nous intéresser afin de comprendre quels en sont les ressorts.

2.4 | DES CORPS CRÉPUSCULAIRES : EFFONDREMENT ET DÉSTRUCTURATION DES CHAIRS

Le corps des chrosômes est le lieu crépusculaire d'un élan déçu se finissant tragiquement en une *devolution* opérant sur tous les terrains. Cet évanouissement se manifeste dans la part iconographique de *BioShock*. La déréliction des corps est annoncée par leur surgissement

1033 Henri-Jacques Stiker, « Nouvelle perception du corps infirme », art. cit., p. 300.
1034 De *The Brood* (*Chromosome 3*, 1979, 92 min.) à *The Fly* (*La Mouche*, 1986, 94 min.).
1035 *Cf.* Peggy Cardon, « La Mutation fantasmée : le cas Cronenberg », art. cit., p. 581.
1036 Catherine Malabou, « Ouverture : Le vœu de plasticité », in *Plasticité*, (dir.) Catherine Malabou, Éditions Léo Scheer, 2000, p. 8.
1037 Maxime Coulombe, *Petite philosophie du zombie ou comment penser par l'horreur*, Presses Universitaires de France, 2012, p. 94.
1038 *Cf.* Éric Dufour, *Le Cinéma d'horreur et ses figures*, *op. cit.*, p. 143.

fantomatique. Avant d'exhiber leur chair mutante, les chrosômes se font menace immatérielle et obscure : apparition spectrale rappelant les *Keren* grecs, démons de la mort représentés par un nuage ou une traînée de brouillard sombre qui enveloppe le regard et le perd dans son obscurité[1039].

Renforçant une mise en scène dramatique, ce jeu d'ombre constitue le terrain sur lequel se développe cette iconographie ambivalente, à la fois immatérielle et lourdement matérielle. Une ambiance ténébriste (*tenebroso*[1040]) prédomine ici et de violents contrastes lumineux font surgir puissamment les ombres portées et heurtées. À l'instar des œuvres de Giorgio De Chirico[1041] servant une « poétique de la distance [1042]» à la fois métaphysique et onirique, le jeu des ombres manifeste plastiquement un état de tension. C'est toute une esthétique de l'indirect, du distancié et du médiatisé qui se met en place. Pareil à un dispositif de projection utilisé lors de la vogue des silhouettes au XVIII[ème] siècle, *BioShock* ne dévoile son contenu qu'à travers le filtre d'une médiation lumineuse.

Les corps y font écran[1043], obstacle par lequel l'image se constitue : « C'est en barrant la route à la lumière qu'on la manifeste. L'écran est ce qui gêne et, par là, déclenche la symbolisation[1044] ». Ce principe ambivalent mobilisant des enjeux de visibilité touche à celui manifesté par le monstre-obstacle, par lequel, *in fine*, l'occultation possède une fonction de monstration. Ici, ces corps font écran, non pour recevoir une image, mais pour projeter la leur, jouant sur l'effet d'une diffusion médiatisée. Ils génèrent des formes en modulant les flux de lumière avant de se laisser saisir et d'exposer leurs conformations. L'expérience du joueur est ainsi temporisée, s'inscrivant dans la durée d'une perception étirée comprenant plusieurs paliers. Avant de se livrer crûment à la vue, les choses se manifestent en étant projetées dans des faisceaux aveuglants, fantomatiques — dans une indécision ressortissant au fantastique[1045].

1039 *Cf.* Louis-Vincent Thomas, *Les Chairs de la mort*, *op. cit.*, p. 513.

1040 Bien loin des interdits de la Renaissance frappant les ombres fortes dont Léonard de Vinci se fait l'écho dans ses écrits (la section de son *Traité* consacré à « La Lumière et l'Ombre »), préconisant pour « parer à ce défaut » d'employer « une certaine quantité de brume ou de nuage transparent entre les corps et le soleil ». Cité *in* Ernst H. Gombrich, *Ombres portées, leur représentation dans l'art occidental*, Gallimard, 1996, p. 29.

1041 Par exemple, Giorgio de Chirico, *Mystère et mélancolie d'une rue*, 1914, huile sur toile, 87 x 71,5 cm.

1042 Agnès de La Beaumelle, *La Collection du Musée National d'Art Moderne*, (dir.) Agnès de la Beaumelle et Nadine Pouillon, Éditions du Centre Pompidou, 1987, p. 144.

1043 Stéphane Lojkine, *Image et subversion*, *op. cit.*, p. 24 : « L'écran n'est plus alors un objet, mais une fonction, fonction d'interception et d'occultation d'une part, de cristallisation imageante et de déclenchement d'un processus de symbolisation d'autre part ».

1044 *Idem.*

1045 Le fantastique en littérature « ne dure que le temps d'une hésitation : hésitation commune au lecteur et au personnage, qui doivent décider si ce qu'ils perçoivent relève ou non de la "réalité", telle qu'elle existe pour l'opinion commune ». *Cf.* Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Éditions Seuil, 1970, p. 46.

Le jeu des ombres permet à ces créatures d'offrir à postériori une expérience de leur vraie nature — allégorie de la caverne perpétuellement rejouée. En offrant leurs ombres projetées au regard des joueurs, les habitants de Rapture gagnent en pouvoir de suggestion et donnent à qui les croise une première impression ondoyante : *skiagraphia*[1046] terrifiante — *skia* (*σκια*) signifiant ombre et *graphia* (*γραφία*) signifiant dessin, tracé. Les chrosômes manipulent les ombres, les font danser pour figurer l'angoisse des drames en train de se jouer. L'effet produit est comparable à celui obtenu par le peintre préraphaélite William H. Hunt dans *L'Ombre de la mort*[1047]. L'artiste y montre le Christ levant les bras au ciel dans un moment d'abandon : son ombre projetée sur un mur couvert d'instruments de charpentier offre la vision prophétique de sa crucifixion.

L'image offre dans sa théâtralité une double lecture temporelle, celle d'un présent suspendu menant au surgissement d'un futur dramatique. Révélant la passion, l'ombre opère comme un catalyseur. Elle permet au spectateur de pénétrer la surface des choses pour y déceler l'ineffable, le latent. L'ombre révèle et affirme le caractère profond et grimaçant du réel. Pareille construction iconographique et formelle témoigne du rapport dramatique à la temporalité induit par l'utilisation des ombres — dont *BioShock* s'empare avec force.

Ce qui se cache derrière ces ombres, ce sont des monstres prometteurs dont la promesse d'un avenir glorieux s'est dissoute. L'idée d'antagonistes évoquant une monstruosité extérieure au genre humain a été rapidement abandonnée dans *BioShock*. Les créatures pisciformes évoquées par différentes études menées lors de la pré-production[1048] n'apparaissent pas dans le jeu. La thématique de la menace exogène est mise de côté : à Rapture, le mal est définitivement endogène. Il ne s'agit pas ici de contamination, de possession ou de tout autre facteur manifestant une altérité extérieure et absolue[1049] — figure de « l'autre qui s'oppose au même[1050] ». Volontaires et dé-générés, les différents chrosômes peuplant Rapture sont les manifestations variées de l'efflorescence d'un monstrueux endogène.

Le « bestiaire » de *BioShock* comprend plusieurs catégories distinctes, reprenant une structuration vidéoludique classique. L'intention présidant à la constitution de ces figures

[1046] *Cf.* Bernard Lafargue, « Envisager les œuvres d'art comme des figures », in *Figure, Figural*, (dir.) François Aubral, Dominique Chateau, L'Harmattan, 1999, p. 110.
[1047] William Holman Hunt, *L'Ombre de la mort*, 1870-1872, huile sur toile, 214,2 x 168,2 cm.
[1048] *Cf. Deco Devolution*, *op. cit.*, p. 22-26.
[1049] Facteurs de métamorphose souvent exploités dans le cinéma d'horreur. *Cf.* Éric Dufour, *Le Cinéma d'horreur et ses figures*, *op. cit.*, p. 139-140.
[1050] *Ibid.*, p. 139.

volontairement ostentatoires rejoint une fois de plus les commentaires de Roland Barthes sur le catch : « Comme au théâtre, chaque type physique exprime à l'excès l'emploi qui a été assigné au combattant[1051] ». Il est question de « chrosôme grosse brute », « chrosôme armé », « chrosôme explosif », « chrosôme plafonnier », « chrosôme Houdini[1052] ». Le nom de chaque créature renvoie directement à ses capacités propres.

Chaque créature revêt une apparence particulière et des talents spécifiques, relevant à chaque fois d'un degré d'évolution ou de dé-évolution supplémentaire. De façon analogue aux catcheurs, les chrosômes « ont donc un physique aussi péremptoire que les personnages de la Comédie italienne, qui affichent par avance, dans leur costumes et leurs attitudes, le contenu futur de leur rôle[1053] ». Dans *BioShock*, l'apparence iconographique des monstres renvoie au décryptage iconologique de leur fonction ludo-dramaturgique.

Mais ces représentations, aussi distinctes soient-elles, exhibent toutes des chairs dissoutes. Déstructurés, atteints en profondeur par le processus de *devolution*, ces corps forment le décalque des bâtiments effondrés de Rapture. Les bandages mêlés aux guenilles ne peuvent lutter contre l'effondrement des corps et contenir les fluides qui semblent sourdre irrémédiablement, impuissants qu'ils sont à contenir les protubérances de chair faisant tristement hernies. À l'instar de la cité dont la superbe et le lustre se sont dissouts dans l'excès et la violence, les chrosômes ont perdu l'allure fière et altière qui caractérisait les citoyens de Rapture. Ils deviennent chrosômes, ne sont plus que les produits d'un processus dégénératif et perdent leur droit à être individués. Ils deviennent une masse informe, un collectif aberrant, pareils aux monstres tératologiques toujours plus monstres qu'individus, ne pouvant être considérés qu'à travers leur difformité[1054].

Conçus comme des représentations parfaites et policées (telles qu'aurait pu les imaginer Norman Rockwell) sujettes à de terribles distorsions[1055], les corps s'effondrent, s'arcboutent. Leurs tissus deviennent élastiques et poreux, les visages éprouvent à l'extrême leur plasticité. *BioShock* met en avant des êtres à l'élasticité monstrueuse. L'idée de plasticité appliquée au visage

[1051] Roland Barthes, « Un monde où l'on catche », art. cit., p. 15.
[1052] Cette liste se voit étoffée dans *BioShock 2* qui offre une plus grande variété d'antagoniste que son prédécesseur, dans le respect des canons vidéoludiques.
[1053] *Ibid.*, p. 16.
[1054] Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 26 : « Tout se passe donc comme si la partie handicapée voilait l'humanité de l'autre […]. De la rencontre possible d'un autre, nous passons à une contemplation esthétisante malvenue et intenable, puisqu'elle est négatrice de l'autre. Nous passons à la vision d'une chose ou d'une image ».
[1055] *Cf. Deco Devolution*, *op. cit.*, p. 14.

prend tout son sens ici. Dans un élan proche de l'œuvre sculptée *Broken Face/Sick Mask* de Kader Attia[1056] (jouant sur l'inquiétante proximité de représentations artistiques et de témoignages médicaux historiques), la représentation des chrosômes prend sa source dans l'iconographie médicale liée aux « gueules cassées » de la première guerre mondiale[1057].

Exemples de reconstructions faciales réalisées par Harold Gillies / Études pour *BioShock*.

L'intention des développeurs rejoint l'idée que le handicap attire et fait adhérer les regards, se constituant ainsi en « opérateur de discours et d'émotions[1058] ». Par le recours à cette iconographie, il s'agit de constituer des dispositifs agissant puissamment sur le regard, incitant (paradoxalement) à voir. L'approche dé-constructrice donne une idée claire de la brutalité de la dé-évolution à l'œuvre ici mais également de la force d'attraction paradoxale de ces représentations. Dans l'univers de *BioShock*, la défiguration révèle le caractère violent et dé-évolutionniste des opérations de brassage génétique que s'infligent les protagonistes (y compris le personnage joueur).

L'apparence des chrosômes est directement basée sur des ressources photographiques présentant le travail de chirurgie reconstructrice de Sir Harold Gillies[1059], médecin néozélandais qui s'exerça à restaurer les faciès détruits des soldats[1060]. Comme l'explique Pierre Ancet, «[le] regard occidental sur les « gueules cassées » de la Première Guerre Mondiale est marqué par le refus de voir, l'effroi. Le visage du soldat défiguré dérange alors qu'il pourrait être valorisé et perçu comme une marque de bravoure[1061] ».

[1056] Kader Attia, *Broken Face/Sick Mask*, 2013, marbre et bois.

[1057]Stéphane Audoin-Rouzeau, « Massacres. Le corps et la guerre », in *Histoire du corps. 3.*, *op. cit.*, p. 310 : « [L]a grande guerre [a] vu les premières greffes permettant de remédier, au moins pour une part et au prix d'opérations multiples se traduisant par des hospitalisations interminables, aux effroyables destructions du visage provoquées par les conditions nouvelles du combat moderne. Les "gueules cassées" devinrent alors les victimes emblématiques du combat moderne ».

[1058] David Le Breton, *Des Visages, essai d'anthropologie*, *op. cit.*, p. 299.

[1059] Sir Harold Delf Gillies, (1882-1960), otorhinolaryngologiste néozélandais considéré comme le père de la chirurgie faciale reconstructrice (précisément, maxillo-faciale). *Cf.* Xavier Riaud, *Pionniers de la chirurgie maxillo-faciale (1914-1948)*, L'Harmattan, 2010, p. 87-92.

[1060] Kader Attia fait référence dans son œuvre au médecin français Hippolyte Maurestin ainsi qu'à Suzanne Noel, pionnière de la reconstruction faciale.

[1061] Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 64.

En réalité, c'est à une dévalorisation sociale que s'expose l'autre défiguré, réduit à son apparence amoindrie. Perçu à la fois comme personne et non-personne[1062], le défiguré est laissé dans un statut indéterminé et intermédiaire. Tel est l'impact des visages déconstruits/reconstruits[1063], entravés dans leurs fonctions essentielles mais également dans leur mécanisme d'interaction avec autrui[1064], plaçant leur propriétaire dans une situation de seuil, de liminalité[1065] — entre-deux dont il est impossible de s'extraire.

Les faces dé-facées se font alors flétrissures insurpassables et composent une hiérarchie de la peur et du dégoût indexée sur l'écart par rapport aux normes culturelles d'apparence physique[1066]. Les parties molles des visages, vidées de leur substance ou hypertrophiées, malaxées, étirées et reconfigurée, forment un masque de chair terrifiant faisant écho à ceux, carnavalesques, portés fièrement pas les habitants de Rapture par le passé.

Les chrosômes dévoilent le spectacle douloureux de la matière résistant à la forme. Leurs chairs sont distendues, leurs corps malformés, comme sujets à des hypertrophies éléphantiasiques[1067] ou au syndrome de Protée[1068]. En un sens, il serait possible d'affirmer que ces créatures relèvent plutôt d'une monstruologie[1069] ordinaire, renvoyant au prodigieux, à l'idée d'anomalie distincte de celle de monstruosité et touchant plus certainement aux notions d'invalidité ou de handicap[1070].

Ainsi, il serait possible d'établir un diagnostic renvoyant à un champ médical (le pathologique[1071]) distinct de la tératologie[1072] : les chrosômes souffrent de terribles lésions cranio-

---

1062 *Idem.*

1063 *Cf.* Xavier Tabbagh, Article « Chirurgie et médecine », in *1917*, (dir.) Claire Garnier, Laurent Le Bon, Éditions du Centre Pompidou-Metz, 2012, p. 111-113.

1064 Stéphane Audoin-Rouzeau, « Massacres. Le corps et la guerre », art. cit., p. 310.

1065 Pour reprendre la notion anthropologique qualifiant le moment où un individu participant à un rite de passage a perdu un premier statut et n'a pas encore accédé à un second statut — telle qu'appliquée par Robert Murphy au handicap. *Cf.* Robert Murphy, *Vivre à corps perdu*, Presses Pocket, 1993.

1066 David Le Breton, *Des Visages*, *op. cit.*, p. 299.

1067 Sur les études réalisées pour *BioShock*, on constate des déformations semblables à celles provoquées par la neurofibromatose de Von Recklinghausen (maladie héréditaire) type pied bots ou *myxogliome gélatiniforme* réalisant « une hypertrophie éléphantiasique du tiers inférieur de la jambe. Le développement prépondérant d'une de ces lésions conduit à la désigner comme *tumeur royale* ». *Cf.* Pierre Godeau, Serge Herson, Jean-Charles Piette, *Traité de médecine, 4ème édition*, Médecine-sciences, Flammarion, t. 1, 2004, p. 296.

1068 Maladie génétique qui affecte la croissance des tissus que développa J. Merrick, surnommé « Elephant Man ».

1069 *Cf.* Henri-Jacques Stiker, « Nouvelle perception du corps infirme », art. cit., p. 237 : « Distincte de la science des monstres qui se pratique en laboratoire, il existe une "tératologie", que nous aimerions désigner par le néologisme de "monstruologie", c'est-à-dire un discours commun sur les monstres, au sens où tout un lot de phénomènes, réels ou imaginaires, touchant l'espèce humaine, sont classés dans cette catégorie du bizarre, du prodigieux, de l'exceptionnel ».

1070 *Ibid.*, p. 238.

1071 Etienne Wolff, *La Science des monstres*, *op. cit.*, p. 22 : « L'anatomie pathologique étudie des formations anormales qui se manifestent dans les tissus et les organes au cours de certaines maladies […]. Les monstruosités ne résultent pas de maladies de l'embryon, quoi qu'aient pu en penser certains auteurs ».

faciales, voient leurs corps grumelés de tumeurs des tissus musculaires, conjonctifs, graisseux, etc. Plus que démantelé ou érodé, le corps des chrosômes est à la fois (et contradictoirement) lacunaire et hypertrophique : s'il s'effondre d'un part c'est pour s'enfler massivement de l'autre, prodigieusement difforme.

Il pourrait s'agir de *freaks* (au sens de monstres de foire[1073]) livrés en spectacle dans une *monstrueuse parade*[1074]. Mais c'est à une toute autre fête que le joueur est convié. Les chrosômes portent dans leur chair la marque évidente d'une construction expérimentale, et ainsi, d'un message double : celui construit par le propos de *BioShock* et celui porté par l'ambition ludique du jeu. Devenus *Comprachicos*[1075], les développeurs de *BioShock*, fabriquent des monstres — pour rire. Ces faciès hallucinés, tout droit débarqués d'un carnaval sordide, font écho à *L'Homme qui rit* de Victor Hugo[1076]. Ces visages crispés sont leur propre masque, portent dans leur chair le renversement du carnaval ; renversement des hiérarchies et des normes, renversement des corps dans l'espoir (avorté) d'un renouveau.

Ici, le carnaval est proprement *carne vale*[1077] : adieu à la chair, abandon de la viande, *carnem laxare*[1078]. La dissolution des chairs conduit à penser une iconographie touchant à un stade encore plus avancé de l'épuisement des corps. À l'horizon du reconditionnement des corps envisagé à travers *BioShock*, apparaît la possibilité de leur ouverture littérale. La constitution de cette iconographie est à même de mobiliser des affects radicalisés dont l'émergence modalise l'expérience ludique comme esthétique offerte par les jeux vidéo horrifiques.

[1072] *Ibid.*, p. 21 : « Au contraire, des défauts très apparents — certaines tumeurs, certaines bosses, des déviations de la colonne vertébrale — ne relèvent pas de la Tératologie ».
[1073] *Cf.* Olivier R. Grim, *Mythes, monstres et cinéma*, *op. cit.*, p. 47.
[1074] Sous-titre français du film *Freaks* de Tod Browning. *cf.* Olivier R. Grim, *Mythes, monstres et cinéma*, Presses universitaires de Grenoble, 2008, p. 108.
[1075] Victor Hugo, *L'Homme qui rit*, Librairie Générale Française, 2002, Partie I, Préliminaire II, « Les comprachicos », p. 68 : « Comprachicos, de même que comprapequeños, est un mot espagnol composé qui signifie "les *achète-petits*". Les comprachicos faisaient le commerce des enfants. Ils en achetaient et ils en vendaient. Ils n'en dérobaient point. Le vol des enfants est une autre industrie. Et que faisaient-ils de ces enfants ? Des monstres. Pourquoi des monstres ? Pour rire ».
[1076] *Ibid.*, Partie II, VIII, § 7, « Les tempêtes d'hommes pires que les tempêtes d'océans », p. 764 : « Je représente l'humanité telle que ses maîtres l'ont faite. L'homme est un mutilé. Ce qu'on m'a fait, on l'a fait au genre humain. On lui a déformé le droit, la justice, la vérité, la raison, l'intelligence, comme à moi les yeux, les narines et les oreilles ; comme à moi, on lui a mis au cœur un cloaque de colère et de douleur, et sur la face un masque de contentement ».
[1077] Le terme carnaval est fondé par deux propositions distinctes mais complémentaires : premièrement, le français « carnaval » serait formé sur l'italien « *carnevale* ». « *Carne* » signifie « viande, chair » tandis que « *vale !* » correspond à la locution latine toujours employée en italien « porte toi bien ! » au sens de « adieu, au revoir ». Cette expression clairement alimentaire renvoie à la pratique du Carême et à ses quarante jours durant lesquels il s'agit de faire maigre. La deuxième origine attribuée au « carnaval » repose sur une traduction différente de l'italien « *carnevale* » pour laquelle ce terme serait composé du nom « *carnem* » et du verbe « *levare* ». *Carnem levera* signifie littéralement « ôter, enlever la viande ». *Cf.* Michel Feuillet, *Le Carnaval*, Les Éditions du Cerf, 1991, p. 9-11.
[1078] Littéralement « Relâcher la viande ». *Ibid.*, p. 11.

3 . | À CORPS OUVERT : DU DÉPASSEMENT DU CORPS-OBSTACLE À SON ÉLUSION

Les corps mutants de *BioShock* et ceux parasités de *Resident Evil 4* annoncent l'émergence d'un modèle iconographique (fondé par une indiscernabilité insurpassable) bien éloigné de la rigueur objective du corps anatomique médicalisé. Ce que le jeu vidéo *Dead Space* permet de penser, c'est la possibilité de l'élusion de ce corps-obstacle. Le caractère dynamique de cette iconographie (constituée en entrave ludique et jouant de l'impression monstrueuse qu'elle laisse au joueur) annonce la possibilité de son dépassement.

Promise par son principe même à une ouverture démesurée, cette iconographie porte en elle le moyen de son élusion. Mais il ne s'agit pas d'escamoter la monstruosité dans un élan rationaliste qui viserait à nier son efficace ou dans une réduction intellectuelle « à la façon évhéméristе[1079], [méconnaissant] le problème posé par la fascination du monstre sur l'imaginaire[1080] ». L'élusion du monstre est ici synonyme d'élision, d'affrontement par contact se soldant nécessairement par une suppression et une fragmentation dont la violence annonce la dissolution du corps, jusqu'à sa réduction à l'état de matière brute. C'est cette réduction du monstre à sa part foncièrement matérielle qu'il nous faut saisir afin d'en comprendre les modalités comme les enjeux.

3.1 | MONSTRES CÉLOSOMIENS : DU RENVERSEMENT DES CORPS

Avec le monstre épignathe émerge le parasite : être incomplet venant occuper un corps, impossible à dissocier de son hôte. Ce type monstrueux perturbe le regard par sa dualité apparente contrariée par l'unicité de l'organisme. À ce dualisme paradoxal répond la figure du célosomien[1081] :

> Chez ces monstres, on voit un paquet de viscères faire hernie à l'extérieur : les anses de l'intestin grêle, parfois le gros intestin, voire l'estomac, le foie, le cœur, sont dénudés et visibles du dehors. On a d'abord l'impression d'une éventration. Mais il est facile de voir qu'il ne s'agit pas d'un accident, que le sujet ne porte ni plaies ni cicatrices[1082].

[1079] Henri Baudin, « Les Monstres dans la science fiction », in *Circé, Cahiers de Recherche sur l'imaginaire, Le Monstre (3)*, (dir.) Jean Burgos, Éditions Lettres Modernes, 1976, p. 20 : « On se rappelle qu'Évhémère était ce philosophe grec qui réduisait toute la mythologie à une transposition de phénomènes positifs tous rationnellement acceptable ».
[1080] *Ibid*., p. 61.
[1081] Etienne Wolff, *La Science des monstres*, *op. cit.*, p. 42-43.
[1082] *Ibid*., p. 43.

Ce descriptif prolonge les visions de corps mutilés et partiellement ouverts infestant l'univers de *Resident Evil*. Le monstre célosomien semble dépossédé de son unité et paraît se dissoudre dans l'élan de ses organes libérés. Cependant, il s'agit de comprendre que cette ouverture n'est pas accidentelle mais constitutive du monstre célosomien. L'émergence des organes au dehors du corps n'est liée à aucune cause externe : « [I]l n'existe aucune trace de torture réelle, d'un "découpage" de la peau par la main humaine ou de toute autre cause identifiable, comme si cette passivité du corps victime lui appartenait en propre[1083] ».

Cette béance n'est pas le résultat d'une volonté sadique mais le symptôme de la plasticité d'un corps malléable dont le jeu se fait au détriment de sa viabilité. Le terme « célosomien » correspond à une catégorie de monstres unitaires (par opposition aux monstres doubles) comprenant différentes sous-catégories renvoyant à des conformations monstrueuses spécifiques (associées à des anomalies anatomiques secondaires). En raison de la variété des types de conformations qui caractérise cette famille, elle est l'une des plus étendues de la tératologie[1084].

Dans le *Traité de tératologie*, I. Geoffroy Saint-Hilaire détaille les différents types d'éventration (en fonction des zones de l'abdomen et des zones thoraciques atteintes ainsi qu'en fonction des anomalies et complications associées) et distingue six types de conformations monstrueuses différentes[1085]. Le monstre célosome se distingue des autres monstres célosomiens par le déplacement herniaire d'un grand nombre de ses organes[1086]. Le célosome est la forme paroxystique du monstre célosomien en raison de la rupture totale de l'enveloppe qui donne forme au corps[1087] (thorax et abdomen). Il donne « l'impression que le corps porte lui-même cette porosité envers l'extérieur, révélant la possibilité toujours ouverte d'une enveloppe contenante perméable, susceptible de laisser perdre la substance qu'elle protège[1088] ». La rupture de l'enveloppe faisant sac ou écorce[1089] fait monstruosité.

1083 Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 132.
1084 *Cf.* Isidore Geoffroy Saint-Hilaire, *Traité de tératologie*, *op. cit.*, t. III, p. 267.
1085 Aspalasome, agénosome (tous deux déjà repérés par Etienne Geoffroy Saint-Hilaire), cyllosome, schistosome, pleurosome et célosome. *Ibid.*, t. II, p. 264.
1086 *Ibid.*, t. II, p. 282 : « Ce ne sont plus seulement les viscères abdominaux qui font plus ou moins saillie au devant du tronc ; mais le sternum divisé sur la ligne médiane, ou même l'absence partielle ou totale du sternum, ouvre un libre passage aux organes thoraciques, et principalement au cœur ».
1087 Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 132.
1088 *Ibid.*, p. 131.
1089 *Ibid.*, p. 129.

Au-delà de l'idée de la rupture de l'enveloppe corporelle, c'est surtout son corolaire, l'exposition de l'intériorité organique qui saisit le regard. Par la menace de la perte de la substance vitale, le corps est nié dans sa complétude. Cette béance (*koilos, κοῖλος* : creux) renvoie au fantasme d'une intériorité organique impalpable et diffuse : « Sous la peau, le corps n'a pas d'unité déterminée, il se donne comme un ensemble fluide d'impressions variables[1090] ». Dévoilé sans retenue, le corps du célosomien est à la fois trop présent et impossible à cerner. C'est à l'exhibition de « la chair qu'on ne voit jamais » qu'il invite, touchant à ce qu'évoque Lacan dans son commentaire du rêve de « l'injection à Irma » évoqué par Freud[1091] :

> Il y a là une horrible découverte, celle de la chair qu'on ne voit jamais, le fond des choses, l'envers de la face, du visage, les secrétats par excellence, la chair dont tout sort, au plus profond du mystère, la chair en tant qu'elle est souffrante, qu'elle est informe, que sa forme par soi-même est quelque chose qui provoque l'angoisse […]. Il y a donc apparition angoissante d'une image qui résume ce que nous pouvons appeler la révélation du réel dans ce qu'il a de moins pénétrable, du réel sans aucune médiation possible, du réel dernier, de l'objet essentiel qui n'est plus un objet, mais ce quelque chose devant quoi tous les mots s'arrêtent et toutes les catégories échouent, l'objet d'angoisse par excellence[1092].

Ce surgissement est multiple : à la fois surgissement du réel, jaillissement organique et perturbation dans le visible. La chair nue s'offre comme une révélation insoutenable, un « surgissement massif et abrupt[1093] ». Le célosomien expose continuellement la matière même de l'expérience d'angoisse vécue par Freud. Cette « chair que l'on ne voit jamais » n'apparaît pas à la faveur d'un accident inversant les polarités propres au corps : « En apparence le corps humain prodigue cette impression physique : le liquide y est à l'intérieur. Le dedans ? C'est là par excellence l'univers de nos fluides, sang, lymphes et eau[1094] ». L'espace interne du monstre célosomien flotte en dehors de ses limites, révélant sa « gelée intérieure[1095] ».

L'installation *Corps étranger*[1096] de Mona Hatoum[1097], permet de se plonger dans l'expérience fantasmatique du rêve de « l'injection à Irma ». Cette œuvre éclaire la tension animant la vision d'une intériorité occulte à la fois écœurante et fascinante. Ce dispositif convie le

---

1090 *Ibid*., p. 134.
1091 Rêve de l'exploration d'une bouche dévoilant sa réalité crue, condensant angoisses et fantasmes du corps ouvert. *Cf*. Sigmund Freud, *L'Interprétation des rêves*, Presses Universitaires de France, 1967.
1092 Jacques Lacan, *Le Séminaire II*, *op. cit.*, p. 186-187, 196.
1093 *Cf*. Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur*, *op. cit.*, p. 10.
1094 Paul Ardenne, « Artistes, prenez et couvrez, ou ouvrez, *ad libitum* : ceci est mon corps », in *Ouvrir Couvrir*, (dir.) Jessica Vaturi, Éditions Verdier, 2004, p. 195-196.
1095 Expression empruntée à Ancet. *Cf*. Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 134.
1096 Mona Hatoum, *Corps étranger*, 1994, installation mixte : 1 structure cylindrique, 1 vidéoprojecteur, 4 haut-parleurs, 1 bande vidéo.
1097 *Cf*. Anne Creissels, *Prêter son corps au mythe – Le Féminin et l'art contemporain*, Éditions du Félin, 2009, p. 39.

spectateur à assister, à l'intérieur d'un espace cylindrique, à une inspection minutieuse et endoscopique du corps de l'artiste (présentée sous la forme d'une vidéo-projection circulaire au sol) réalisée par l'artiste elle-même[1098]. Le spectateur découvre dans la touffeur d'un espace confiné, le spectacle impressionnant d'images organiques filmées via les orifices de l'artiste. L'efficace de ces images est incontestable. Ici, « c'est la teinte sombre des grands archétypes de la peur qui l'emporte sur le côté "moelleux" de l'aventure intérieure. [Les orifices corporels] sont bien les portes de ce labyrinthe infernal en réduction que constitue l'intériorité ténébreuse et sanglante du corps[1099] ». Dans cette insoutenable révélation de l'occulte, le spectateur éprouve directement la viscosité des secrétats[1100].

Pareils à ceux des célosomiens, ces organes se retrouvent libérés, exposés, sans qu'il y ait plaie ou cicatrice. Mona Hatoum convie le spectateur à l'exploration littérale et inquiétante de son propre *sublocus*[1101] par un jeu de pénétration et de retournement de la chair auquel le dispositif fait écho : « Le dispositif de l'installation, fondé à différents niveaux sur la réversibilité, permet de rendre visible ce qui est censé ne pas l'être[1102] ». Hatoum déchire symboliquement la frontière entre son corps et l'espace extérieur, se joue des limites. L'artiste réalise par une opération d'invagination[1103], un basculement du cryptique dans le visible, poussant le spectateur à affronter une altérité qui apparaît comme absolue. Le spectateur est plongé dans le corps de l'artiste, dans un rapport à l'œuvre fait de tensions violentes, car pénétrer dans la cellule équivaut ici à pénétrer le corps[1104].

Ce basculement dans la chair qui épouvanta Freud est celui permettant l'exposition du versant de l'*horror* du corps au détriment de celui de la *pudor*[1105]. La surface de la peau, lieu de la

[1098] Hatoum réalise elle-même les endoscopies constituant la part visuelle de l'installation (sauf cas particuliers nécessitant l'intervention d'un médecin). *Cf.* Jacintho Lageira « Cavités et parois des corps – sur la vision tactile », in *Mona Hatoum : installations*, ouvrage collectif, Centre Georges Pompidou, 1994, p. 45.
[1099] Gilbert Durand, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Dunod, 1993, p. 132-133.
[1100] Paul Ardenne, « Artistes, prenez et couvrez, ou ouvrez », art. cit., p. 236 : « Le paradoxe, dès lors, est à son comble, entre, d'une part une proposition visuelle dont le pouvoir est de décliner le corps, d'autre part l'effet d'égarement de l'image corporelle que produit la déclinaison de nature endoscopique. Curieuse dimension d'insavoir, à tout le moins, méconnaissance de soi que l'œuvre vient révéler, à l'artiste d'abord, au spectateur de *Corps étranger* ensuite. Ainsi, ce serait moi, cette matière bizarre que montre à l'écran, matière visco-liquide plus écœurante que gratifiante par l'apparence ? ».
[1101] *Cf.* Georges Didi-Huberman, *Ouvrir Venus, Nudité, rêve, cruauté, L'image ouvrante 1*, Gallimard, 1999, p. 39.
[1102] Anne Creissels, *Prêter son corps au mythe*, *op. cit.*, p. 43.
[1103] S'invaginer : « Se retourner comme un doigt de gant ». *Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire culturel en langue française*, *op. cit.*, t. 2, p. 2093.
[1104] *Cf.* Anne Creissels, *Prêter son corps au mythe*, *op. cit.*, p. 53.
[1105] *Cf.* Georges Didi-Huberman, *Ouvrir Venus*, *op. cit.*, p. 37, 39.

pudor, laisse place à sa face intérieure. Il n'est plus question de beauté idéale (*nude*[1106]) et de la peau entendue comme belle enveloppe visible. Il s'agit d'une organicité obscène, relevant du « réel dernier » : la peau est retournée et sa partie cryptique fait surface. Le corps est plus que *naked*[1107] : le voilà cru, brut (*crude*). L'organique instable supplante le corps lisse et raisonné : apparaît l'écume du corps. Les orifices, pareils à des bouches démultipliées, s'ouvrent et ouvrent la voie à une horreur intérieure « reliée au "bas" corporel topographique : la bouche est la porte ouverte qui conduit au bas, aux enfers corporels. L'image de l'absorption et de la déglutition, images ambivalentes très anciennes de la mort et de la destruction, est liée à la bouche grande ouverte[1108] ».

Mona Hatoum, *Corps étranger*, 1994 / *Corps étranger* (détail).

Le caractère déstabilisant de l'iconographie intime et occulte déployée par Hatoum au sein de son dispositif d'enfermement témoigne de sa force de contrainte. Mais ce dispositif permet également d'envisager la possibilité du retournement du corps, son invagination permettant véritablement sa mise en géographie, c'est-à-dire le renversement des polarités « intérieur » et « extérieur » faisant de l'intérieur du corps un espace qu'il est loisible de pénétrer et de traverser.

Ce mouvement symbolique trouve sa correspondance biologique dans le monstre célosomien, pour qui les organes internes se substituent à la surface. Le corps du célosomien semble édifié à rebours, dans l'horreur d'une substitution. C'est ce même retournement que nous

[1106] Nous faisons référence au travail de Kenneth Clark à propos de la représentation du nu en art. Le terme anglais « *nude* » renvoie à l'idée de nudité idéale, à l'image véhiculée par la statuaire grecque antique, par opposition à la vulgarité corporelle évoquée par le terme de « *nakedness* » : « [É]tat de celui qui est gêné d'être dépouillé de ses vêtements, transi et sans défense ». *Cf.* Kenneth Clark, *Le Nu*, Hachette, 1987, p. 19.

[1107] *Cf.* Bernard Lafargue, « Pornographie de l'érotique, Érotisme de la pornographie », in *Nude or Naked ? Érotiques et pornographie de l'art*, *Figure de l'art, n° 4*, (dir.) Bernard Lafargue, Presses de l'Université de Pau et des pays de l'Adour, 1999.

[1108] Bakhtine à propos de la bouche comme motif dans l'œuvre de Rabelais. *Cf.* Mikhaïl Bakhtine, *L'Œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, Gallimard, 1982, p. 323.

propose Hatoum par le jeu de l'extériorisation des images du corps : « L'ouverture au-delà des limites supposées du corps, en générant une complexité nouvelle, ramène aussi le corps humain à sa seule corporéité, à son irréductible altérité. *Corps étranger* établit de manière très claire l'analogie entre altérité et intériorité ainsi que l'opposition entre intérieur et extérieur[1109] ». C'est à un renversement du voir qu'assiste le spectateur qui pénètre (en) *Corps étranger*.

L'œuvre permet de sortir de l'approche macroscopique du corps : par l'utilisation d'images endoscopiques et le passage à la microscopie, les règles de constitution de l'image du corps humain sont transgressées par un déplacement dans l'objet observé[1110]. À ce titre, le célosomien renverse les postulats présidant à la création de l'image du corps comme il renverse les postulats biologiques définissant l'opposition intérieur/extérieur. Règne alors une terrible confusion du regard, simultanément posé sur l'intérieur et l'extérieur. Il n'est plus possible de représenter un corps, comme Alberti le recommande, en suivant une logique structurelle incontournable[1111].

Les conformations monstrueuses liées aux différents types de célosomiens défient l'anatomie et ne peuvent se construire « en esprit » avec tant d'aisance. Le corps doit être compris en termes d'ouverture et de renversement. Il y a alors déplacement de ce *sublocus*, devenant lieu à par entière, extérieur au corps. Pour représenter le corps célosomien, il est nécessaire de l'ouvrir, de prendre au mot Alberti et, ainsi, d'entamer sa dé-figuration. La blessure qui s'en suit rend possible le surgissement de l'inconfrontable.

Mais le détachement ne peut être total : ces organes déplacés restent solidaires du corps quand bien même ils se situent hors du thorax ou de l'abdomen. L'intérieur extériorisé reste intriqué avec l'extérieur rentré. Le monstre célosomien anime la tension existant entre ces deux pôles corporels et n'accorde pas à l'œil du regardeur le loisir de s'arrêter à la superficie du corps. Il lui offre « la connaissance perfide[1112] » d'une intériorité que la peau et les graisses se devraient

---

1109 Anne Creissels, *Prêter son corps au mythe*, *op. cit.*, p. 42.

1110 Sur le regard et la microscopie : *Cf.* Jérôme Goffette, « Le Corps saisi de l'intérieur, de Claude Bernard au *Voyage Fantastique* de Richard Fleischer », in *Les Imaginaires du corps en mutation, Du corps enchanté au corps en chantier*, (dir.) Claude Fintz, L'Harmattan, 2008, p. 347.

1111 Leon Battista Alberti, *De la Peinture*, Macula Dédale, [1435], 1992, II, 36, p. 161 : « [I]l faut d'abord en esprit placer en dessous les os […]. Il faut ensuite que les nerfs et les muscles soient attachés à leur place ; il faut enfin montrer les os et les muscles revêtus de chair et de peau ».

1112 Diderot à propos des connaissances apportées par l'anatomie artistique, in Denis Diderot, *Essais sur la peinture*, *Salons de 1759, 1761, 1763*, Hermann, 1984, p. 14.

de voiler. Le danger d'une vision sous la peau[1113] est présent au point de ne pouvoir s'effacer, dépassant dans le réel la fiction du corps transparent[1114] sur laquelle repose l'image anatomique.

Le jeu de l'ouverture des corps ressortit à la fois à la mobilité structurelle et à la labilité organique. C'est dans l'articulation de ces deux mouvements complémentaires que semble résider le principe même de l'ouverture des corps monstrueux. Il s'agit à présent d'en saisir les particularités pour mesurer l'incidence de ce dynamisme sur l'iconographie vidéoludique.

3.2 | ANATOMIES LUDIQUES : DES CORPS À OUVRIR

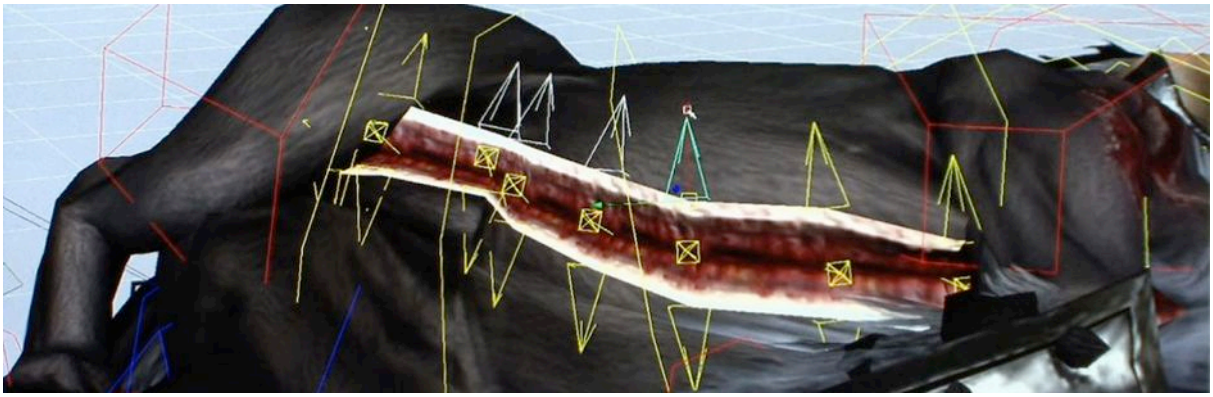
Le corps monstrueux vidéoludique contient structurellement la possibilité de sa mise à mal, c'est-à-dire la possibilité de mise en branle d'un processus de destruction permettant un renouvellement aspectuel à travers le déploiement de ce qui était jusque là enclos. L'acte même d'ouverture (au sens qu'en donne Didi-Huberman[1115]) est contenu au sein de ces images. Ce processus n'attend que d'être déclenché par le joueur : pur événement d'image à envisager dans la double perspective de « la structure pensée avec cela même qui l'ouvre : la révèle et la déchire en même temps[1116] ». Le corps devient tout entier plaie, lieu livré aux atteintes. L'ouverture à laquelle s'exposent ces représentations « est dans l'image un fait de structure […] et non un simple thème à traiter iconographiquement ou typologiquement[1117] ». C'est un fait de structure qui porte atteinte à la structure même.

Le corps monstrueux vidéoludique tel que nous l'envisageons est le lieu d'un paradoxe. Il est un objet spatial aux coordonnées précises, à la volumétrie contrôlée et structurée dont la surface est constituée d'une multitude de facettes aux propriétés toutes mathématiques — en un sens, proche de la physique de Descartes réclamant « que les corps soient réduits à des propriétés géométriques qui puissent être visualisés par l'œil de l'âme avec clarté et distinction[1118] ». Mais d'autre part, il intègre dans sa structure même la possibilité de sa dilacération.

1113 *Cf.* Morwena Joly, « L'Obsession du "dessous" », art. cit.
1114 *Idem*.
1115 Georges Didi-Huberman, *L'Image ouverte. Motifs de l'incarnation dans les arts visuels*, Gallimard, 2007, p. 32 : « [L]'ouverture n'est pas seulement un état de fait ou un "dispositif", comme on dit. C'est un acte, un processus d'*altération* ».
1116 *Idem*.
1117 *Idem*.
1118 Bertrand Vieillard, *Chardin, le tact du peintre, le toucher du philosophe*. Presses Universitaires de Rennes, 2010, p. 56.

La déchirure de l'image est alors également celle du corps, impliquant blessure et cruauté. Elle permet son incarnation, en tant que l'on parle de l'incarnat « entre peau et viscère, entre surface et profondeur corporelles[1119] ». La structure de la plaie, sa déconstruction mécanique, la chair contenue, la dynamique du déchirement et du déversement : tout cela est programmé, latent, à même la peau du monstre vidéoludique. Ces images géométriques (presque idéelles) incarnant leur ouverture, illustrent l'idée que l'image close (c'est-à-dire dont l'ouverture ne semble pas acquise) peut inclure en elle sa propre négation, une ouverture dont la teneur touche à l'abject[1120].

Ces corps vidéoludiques sont à ouvrir. Cette ouverture induit une effraction et provoque une libération. Mais ce qui est libéré dans cet épanchement est « charogne infâme[1121] ». À travers la plaie offrant la possibilité du surgissement, le corps monstrueux est assuré de *mutatio corporis* dans un épuisement fécond. Le corps intact est presque simulacre, enveloppe factice autour d'une chair vivante dont l'avènement seul révèle le potentiel — à la manière des *Plagas* de *Resident Evil 4*. Chaque créature pouvant être ouverte porte en elle la possibilité de l'actualisation de son altération, à travers des structures latentes ne pouvant se développer que dans la survenue de l'événement auquel elles sont liées. Il en est des altérations profondes comme des altérations de surface : elles sont liées aux contingences d'une opération de conversion des corps.



God of War III, Étape de production montrant le modèle d'animation du déchirement d'une plaie (détail).

L'anatomie monstrueuse vidéoludique est avant tout anatomie ludique et cette conversion des corps répond à des nécessités spécifiques. La physionomie des antagonistes doit s'inscrire dans la logique de l'univers scénaristique proposé mais aussi correspondre à des fonctions

[1119] Georges Didi-Huberman, *L'Image ouverte*, *op. cit.*, p. 31 : « [F]antasme exploratoire quant aux limites de l'*imitation* : limites franchies dans la fiction d'une image animée, tactile, désirante et qui ouvre son corps au corps du spectateur ».
[1120] *Ibid.*, p. 341.
[1121] Charles Baudelaire, « Une charogne », in *Les Fleurs du mal*, Librairie Générale Française, 1999, XXIX, p. 77-78) : « Rappelez-vous l'objet que nous vîmes, mon âme,/Ce beau matin d'été si doux :/Au détour d'un sentier une charogne infâme/Sur un lit semé de cailloux ».

ludiques précises. Au-delà de la corpulence et de la conformation de ces créatures, des obligations liées au *gameplay* conditionnent leur anatomie. Ainsi, il n'est pas rare de croiser des créatures vidéoludiques présentant des organes extériorisés, présents à la surface de leur corps à des fins de *game design*[1122]. Ce déplacement des organes a pour but d'aider le joueur dans sa tâche en lui permettant de facilement repérer ces talons d'Achille dont la destruction entame les forces de ses antagonistes[1123].

Ces intentions ludiques donnent forme à des manifestations organiques vouées à leur ouverture : poches, globes, bourses, pustules, etc.[1124] Ces simulacres d'organes évoquent invariablement l'idée de fragilité et leur vue ramène le joueur à sa tâche première : mettre à mal la créature qu'il affronte. Ces boursoufflures fragiles situées à même le corps rappellent la réalité d'un intérieur visqueux et labile : « [e]n montrant les organes internes s'échapper d'un corps qui paraît se défaire, les monstres appelés *célosomiens* densifient l'angoisse d'un contenu corporel instable sous l'enveloppe close de la peau vécue[1125] ».

En raison de ses spécificités iconographiques et ludiques, *Dead Space* permet de mieux saisir la promesse d'ouverture liée à la représentation de créatures ressortissant au type tératologique célosomien. La trame narrative, le « bestiaire » et surtout le *game design* de *Dead Space* sont entièrement pensés autour de l'idée de modulation et d'ouverture des corps — à travers une iconographie dont le principe dynamique est largement exploité. La trame scénaristique emprunte à la fois au film *Alien*[1126] de Ridley Scott[1127] et à *The Thing* de John Carpenter. Elle partage avec ces films leur absence de fin et de téléologie — règle commune à de nombreux film d'horreur[1128] dont la dynamique provient de la résistance à une menace.

1122 Ceux-ci étant généralement considérés comme des points vitaux à viser.

1123 Ce type de conformations insistant sur la fragilité d'organes-cibles est fréquent dans un grand nombre de jeux vidéo : le Tyrant de *Resident Evil 3*, les Akrid de *Lost Planet* (Capcom, 2007), les Lambents de *Gears of War 3* (Epic Games/Microsoft Studios, 2011) ou encore les Nevis de *Gravity Rush* (Japan Studio/Sony computer Entertainment, 2012) ou Rootmars dans *Metal Slug 3* (SNK, 2000).

1124 Ces créatures affublées d'organes faisant hernie impliquent un rapport fantasmé à l'anatomie (proche d'une certaine pensée magique, à une conception holistique faisant, par métonymie, de l'organe le monstre même), reposant sur une vision vitaliste dans laquelle la « réduction à zéro de [la] tension énergétique consiste dans l'arrêt complet, définitif c'est-à-dire irréversible des fonctions vitales, notamment au niveau du triangle cerveau-cœur-poumon ». *Cf.* Louis-Vincent Thomas, *Les Chairs de la mort*, *op. cit.*, p. 15.

1125 Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 131.

1126 Ridley Scott, *Alien*, 1979, 117 min.

1127 Elie During, « Comment faire muter un alien », in *Métaphysique d'Alien*, (dir.) Jean-Clet Martin, Éditions Léo Scheer, 2014, p. 14 : « Un vaisseau filant silencieusement dans l'espace infini, une base abandonnée, un pénitencier relégué aux confins de la galaxie, de petits groupes d'humains isolés, coupés de tout fond culturel identifiable, enfin la présence intrusive et obsédante d'un Autre absolu ("le huitième passager"), d'un vouloir-vivre qui ne semble connaître d'autre forme d'impératif que celui de se reproduire à tout prix ».

1128 *Cf.* Éric Dufour, *Le Cinéma d'horreur et ses figures*, *op. cit.*, p. 115.

L'intrigue du jeu amène à comprendre progressivement que le capitaine du vaisseau a effectué des forages sur une planète éloignée, mettant à jour un artefact extraterrestre : le *Red Marker*[1129]. Le développement du scénario permet de comprendre que cet objet est la source d'une contamination exposant l'équipage à d'horribles mutations, les transformant en « nécromorphes[1130] » — nom faisant écho au « xénomorphe » désignant la créature d'*Alien*[1131]. Contrairement au modèle offert par *BioShock*, le mal est ici exogène. Comme dans *The Thing* où « l'altérité et le même ne sont jamais un[1132] », les corps sont investis par une force autre dont la puissance autorise la mutabilité des corps.

L'analyse rapide des bases scénaristiques du jeu permet de saisir le caractère horrifique de son postulat (proche de celui de nombres d'œuvres littéraires de science-fiction[1133]) mais également la connexion de ses enjeux avec des problématiques ayant trait à la mutabilité des corps (à l'altération dégénérescente).

Dans les jeux *Dead Space*[1134], les nécromorphes sont morts mais animés, coupables de *fusion* au sens de Carroll — à l'instar des zombies. Fusionnelles, ces créatures sont mortes et monstrueuses : monstrueuses parce que mortes, monstrueuses car porteuses de monstruosités rendues possibles par leur mort. Reprenant les canons vidéoludiques du genre, les nécromorphes forment une famille variée et spécialisée. Les formes basiques de monstres ne comptent pas moins d'une vingtaine de variations sur les deux premiers opus de la série.

La forme de nécromorphe la plus commune est rencontrée dès les premières minutes du jeu : le *Slasher*[1135]. Par leur configuration anatomique toute particulière, ces antagonistes révèlent le procès à l'œuvre dans la création de ces créatures macabres : ils sont le fruit d'une pratique combinatoire nécessitant de repenser la structure du corps humain, de la dévoyer.

[1129] Traduit en français par « monolithe » malgré sa forme de double hélice d'ADN (bifide et donc non mono/lithique). En langue anglaise, *marker* recouvre l'idée de balise, de pierre tombale et de marqueur génétique.
[1130] Du grec nécro : *νεκρός* (cadavre).
[1131] *Cf.* Frédéric Neyrat, « L'Alien des Aliens. Ripley et la Fonction-Étrangère », in *Métaphysique d'Alien*, *op. cit.*, p. 98
[1132] *Cf.* Éric Dufour, *Le Cinéma d'horreur et ses figures*, *op. cit.*, p. 139.
[1133] *Cf.* Henri Baudin, « Les Monstres dans la science fiction », art. cit.
[1134] Qu'il s'agisse de *Dead Space*, *Dead Space 2* (Visceral Games/Electronic Arts, 2011), *Dead Space 3* (Visceral Games/Electronic Arts, 2013) ou *Dead Space Extraction* (EA Redwood Shores/Electronic Arts, 2009).
[1135] S*lasher* vient du verbe anglais « *to slash* » signifiant « balafrer, lacérer ». Par extension, il renvoie à un type particulier de cinéma d'horreur (hérité du *Giallo* italien) basé sur la présence d'un maniaque tuant ses victimes à l'arme blanche. *Cf.* Frédéric Astruc, « Zoya, Image(s)-creuset », in *Représenter l'horreur*, (dir.) Frédéric Astruc, Éditions Rouge profond, 2015, p. 38-39.

Néanmoins, il ne s'agit pas de l'activité combinatoire décrite par Gilbert Lascault[1136] consistant en un « bricolage[1137] » dont l'exercice est limité par des règles lui préexistant, propres à chaque élément assemblé et participant à cette totalité nouvelle[1138]. Comme le rappelle Lascault, « dans le faune, les *pattes* de bouc viennent remplacer les *jambes* humaines, les cornes se placent "tout naturellement" sur le crâne[1139] ». Il en va d'une toute autre économie de l'anatomie chez les nécromorphes. Conçus pour dépasser leur conformation initiale, les nécromorphes ont vocation à être manipulés par le joueur. Il s'agit d'en utiliser la matière afin de créer une composition anatomique inédite.

Dead Space 2, Études de nécromorphes (détail) / *Dead Space 3*, Nécromorphe, (détail, capture).

Le jeu offre la possibilité d'interagir avec le corps de ces créatures et de le reconfigurer, pour ainsi dire, *in vivo*. Les nécromorphes ne sont pas de simples zombies dont l'ultime faiblesse serait la décollation. La structure même du jeu oblige l'interacteur à s'approprier l'anatomie des créatures et à en jouer : tout le *gameplay* est axé autour de la notion de démembrement. Pour désigner cette proposition ludique, les développeurs emploient l'expression « démembrement tactique » (« *strategic dismemberment*[1140] »). La mécanique principale de jeu repose sur une méthode de découpe des corps devant allier efficacité et parcimonie.

1136 Gilbert Lascault, *Le Monstre dans l'art occidental*, *op. cit.*, p. 102.

1137 Lascault fait référence à Lévi-Strauss qui développe cette idée de « bricolage » dans *La Pensée sauvage* : « D'ailleurs, une forme d'activité subsiste parmi nous qui, sur le plan technique, permet assez bien de concevoir ce que, sur le plan de la spéculation, put être une science que nous préférons appeler "première" plutôt que primitive : c'est celle communément désignée par le terme de *bricolage* ». In Claude Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*, Plon, 1969, p. 26.

1138 Lévi-Strauss à propos de la notion de « bricolage » et de ses implications en matière de créativité, in Claude Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*, *op. cit.*, p. 28-29 : « [C]es possibilités demeurent toujours limitées par l'histoire particulière de chaque pièce, et par ce qui subsiste en elle de prédéterminé, dû à l'usage originel pour lequel elle a été conçue ou par les adaptations qu'elle a subie en vue d'autres emplois ».

1139 Gilbert Lascault, *Le Monstre dans l'art occidental*,*op. cit.*, p. 103.

1140 Comme en témoignent directement les développeurs du jeu. *Cf. The Art of Dead Space, Designing a Nightmare, Chronicle Books, 2008*.

Respectant les règles tacites du *survival horror*, le personnage d'Isaac Clarke n'est pas un aventurier ou un soldat athlétique et expérimenté. C'est un ingénieur dont les compétences se limitent au maniement d'outils et non d'armes. Mais nécessité faisant loi, Clarke va devoir s'employer à exploiter au mieux ses maigres talents. Afin de permettre sa survie, les développeurs ont conçu des outils futuristes directement inspirés d'outils de chantier. Ces armes de fortune (plaçant leur utilisateur dans un contexte de survie évident) donnent la possibilité d'envoyer des projectiles dont la forme s'adapte parfaitement aux contraintes du démembrement[1141]. Puisqu'il s'agit de découper, il est nécessaire de concevoir des objets capables d'offrir plusieurs angles de coupe.

À ce titre, le cutter plasma[1142] à géométrie variable est remarquable : il donne la possibilité de réaliser sur une zone précise une découpe verticale ou horizontale, s'adaptant ainsi aux possibilités offertes par l'anatomie des nécromorphes (la section d'un bras au niveau de l'épaule ne requérant pas le même angle de découpe qu'une jambe à hauteur du genou). Le joueur doit donc définir avec justesse l'angle le plus favorable à une découpe franche. Il devra alors se livrer à une suite d'opérations rappelant les gestes prodigués par Hans Bellmer à sa *Poupée*[1143] (*Die Puppe*[1144]) : « tout d'abord isoler une partie (tête, jambe, bras, torse, pieds), c'est-à-dire démembrer, mutiler ; la clôturer, l'enfermer[1145] » Il s'agit bien d'opérations plastiques, de formes à manipuler, reconfigurer, réinventer, en exploitant le potentiel de chaque créature[1146].

Les outils donnés au joueur sont ceux permettant l'exercice d'une *praxis* brutale, capable de révéler une forme nouvelle dans la matière brute. Le cutter plasma est à l'image des ciseaux du sculpteur permettant de fendre le bois ou la pierre, d'imposer sa volonté à la matière par la violence de la taille. Plus qu'une contrainte ludique imposée au joueur, le démembrement tactique impose de soustraire ses entraves au corps monstrueux : les monstruosités. Le geste est paradoxal, car si les entraves sautent, ces corps s'en retrouvent d'autant plus handicapés.

1141 *Ibid.*, p. 93.

1142 Cet outil fictif proche des torches à plasma (réelles) est capable de trancher des matériaux très résistants et s'utilise comme une arme de poing. Elle est la première arme/outil rencontrée dans *Dead Space*.

1143 Constituée en figure iconographique, la *Poupée* aura d'ailleurs droit de citer dans l'univers de *Silent Hill 2*. Elle donne naissance au personnage macabre nommé *Mannequin*.

1144 Hans Bellmer, *Die Puppe*, 1935-36 (avec éléments de 1933-1934), additions et réfections en 1945 et 1970-1971, bois peint, papier mâché collé et peint, cheveux, chaussures, chaussettes, 61 x 170 x 51 cm.

1145 Agnès de la Beaumelle, « Hans Bellmer : les jeux de la poupée, les enjeux du dessin », in *Hans Bellmer, anatomie du désir*, (dir.) Agnès de la Beaumelle, Centre National d'Art et de la Culture Georges Pompidou, Gallimard/Centre Pompidou, 2006, p. 26.

1146 Le joueur doit démembrer les monstres et, à l'aide de son pouvoir télékinésique (stase), planter le membre coupé dans le corps du monstre dans le but de l'achever.

Le joueur participe à la dé-formation des nécromorphes ou plutôt, interfère dans leur devenir-monstrueux. Le geste n'est pas simplement métaphorique, les monstres deviennent sécables, marionnettes proprement désarticulées, désossées, perdant leur pouvoir terrifiant à mesure qu'ils tombent en pièce, qu'il se transforme en un tas de *membra disjecta*. Ce geste reste cependant indissociable de la conscience de l'interacteur d'être dans un dispositif de jeu où ses actions n'engagent pas un démembrement de corps réels. Le monstre manifeste cette distance avec la complétude du réel par son caractère fantasmatique — faisant écho à la force d'illusion de la pratique ludique[1147] comme de l'image (surdéterminée ici par son caractère dynamique et interactif).

Les nécromorphes sont véritablement *monstra* au sens de Vitruve[1148], c'est-à-dire des choses « non finies » et « non certaines » — et en ce sens ils recoupent également l'étymologie de l'adverbe allemand *ungeheuer*[1149] signifiant littéralement « non totalement sûr[1150] ». Ces monstres adhèrent parfaitement au caractère inachevé et incomplet du monstre dont la fin (*telos*) est inaccomplie[1151], c'est à dire débordée par sa matière[1152] (dans la pensée aristotélicienne[1153]). De là, ils s'ouvrent à toute entreprise de reconfiguration, de complétion de leur élan inchoatif :

> Le monstre montre beaucoup de soi, on le sait, mais il montre surtout ceci : une matière non formée, non finie, non modelée par le *telos* ; un excès de données physiques sur la forme-fin. On comprend dans ces conditions que le monstre soit un corps essentiellement modulable, variable et manipulable à l'infini ; l'échec de la finalité laisse place aux transformations les plus délirantes de la matière, qui apparaît presque délivrée et libérée de son obligation de fin. Ce point de vue […] permet de jouer avec la matière, de la triturer de façon sadique et perverse, lui conférant une nouvelle finalité, soit une fin monstrueuse, c'est-à-dire erronée, une fin qui émerge du corps et non l'inverse. On peut greffer les monstres, les découper, les recoller, ce sont des machines à combinaisons multiples[1154].

Dans le geste d'aphérèse (c'est-à-dire d'ablation) imposé par le *gameplay* de *Dead Space*, les nécromorphes embrassent pleinement leur fonction de « machines à combinaisons multiples » et

---

1147 Johan Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, *op. cit.*, p. 29.
1148 *Cf.* Georges Didi-Huberman, *L'Image ouverte*, *op. cit.*, p. 79.
1149 Qui, en tant que nom signifie « monstre ».
1150 *Cf.* Henri Baudin, « Les Monstres dans la science fiction », art. cit., p. 7.
1151 Chez Aristote « [l]a nature, comme l'art, commet des erreurs, c'est-à-dire qu'elle n'arrive pas à sa fin, or la fin désigne chez Aristote l'essence de toute chose, la forme qui modèle la matière ». *Cf.* Olivier Schefer, *Des Revenants*, *op. cit.*, p. 30.
1152 *Idem*.
1153 Aristote, *Physique*, (trad.) Pierre Pellegrin, Flammarion, 2002, II, 8, 199b, p. 153 : « Si donc, parmi les produits de l'art il en est dans lesquels ce qui est correct est en vue de quelque chose, et si pour ceux qui sont erronés ils ont été entrepris en vue de quelque chose qui a été manqué, il devrait en aller de même dans les réalités naturelles ; c'est-à-dire que les monstres sont des erreurs par rapport à cet en vue de quelque chose ».
1154 Olivier Schefer, *Des Revenants*, *op. cit.*, p. 30-31.

finissent par ne plus avoir de corps. Les corps monstrueux sont ainsi travaillés dans leur matière même. Leur plasticité est éprouvée dans un élan leur assignant une nouvelle finalité ne pouvant émerger que dans leur manipulation. Isaac Clarke se fait, bien malgré lui, spécialiste en « ingénierie *carnassière* : machine à démembrer, débiter, dépecer la chair humaine[1155] ».

3.3 | *MEMBRA DISJECTA* : DU FRAGMENTAIRE

Dans cette opération, les nécromorphes sont à la fois terrassés et emmenés vers une défiguration annoncée. La visibilité de ces monstres vacille à mesure que leurs corps sont destitués au profit de l'inerte. Cette violente teratomachie[1156] dégrade et déclasse le corps monstrueux, réalisant ainsi un glissement catégoriel[1157] faisant passer les nécromorphes du statut de monstres célosomiens à celui de monstres anidiens ou zoomyliens[1158], puis à celui de *membra disjecta* (c'est-à-dire de morceaux épars). Cette amputation est signe de leur impouvoir[1159] nouveau. Ils ne sont plus alors strictement *téras* (*τέρας*), mais *ánaperos* (*ανάπηρος*), c'est-à-dire infirmes et laids (*kakomorphos, κᾰκόμορφος*[1160]) — relevant d'un en-deçà du monstrueux. De par son principe dynamique exploité à l'extrême, l'iconographie de *Dead Space* s'expose au risque de la défiguration : les nécro-morphes deviennent résolument *a-morphos*[1161] (*ἄ-μορφος*), privés de forme.

Mais la mutilation, en tant qu'opération plastique, offre une possibilité inédite de fabrication d'un monstrueux surdéterminé : un corps fusionnel reconfiguré qu'il est possible de déconstruire. Néanmoins, le collage de débris monstrueux[1162], tout radical soit-il, ne garantit pas nécessairement l'efficace d'une iconographie. Les *Anatomies tragiques*[1163] et perversions cruelles[1164] des artistes Jack et Dinos Chapman ouvrent le champ du monstrueux au registre extrême de la

---

1155 Pour reprendre les termes de Régis Michel à propos de l'exercice de la violence dans les dessins de Géricault. *Cf.* Régis Michel, *Posséder et détruire, Stratégies sexuelles dans l'art d'Occident*, Éditions de la Réunion des musées nationaux, 2000, p. 135.

1156 Combat, *machie* (*μάχη*) avec les monstres, pour prendre le sens le plus commun de *téras* (*τέρας*).

1157 Renvoyant à la classification d'I. Geoffroy Saint-Hilaire.

1158 Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 9, note 2 : « [S]imple bourse remplie de sérosité, de quelques poils et de quelques os ».

1159 *Cf.* Gilbert Lascault, *Le Monstre dans l'art occidental*, *op. cit.*, p. 373.

1160 *Cf.* Olivier Roux, *Monstres*, *op. cit.*, p. 42 : Le *téras* possède une définition théorique relative à son organisation alors que celle de *l'ánaperon* est descriptive et correspond au laid (kakomorphos).

1161 *Cf.* Pascal Quignard, *Le Sexe et l'effroi*, Gallimard 1994, p. 97.

1162 Pour reprendre l'expression que Bernard Noël utilise pour qualifier le *Radeau de la Méduse* de Géricault (1818-1819). *Cf.* Bernard Noël, *Géricault*, Flammarion, 1991.

1163 Jake et Dinos Chapman, *Tragic Anatomies*, 1996, fibre de verre, résine, peinture, dimensions variables.

1164 Jean-Marc Lachaud, « La Poupée : un objet/sujet si troublant… », in *Figures de l'art, revue d'études esthétiques, Nude or Naked — érotiques ou pornographies de l'art*, numéro 4 — 1999, (dir.) Bernard Lafargue, Presses de l'Université de Pau et des pays de l'Adour, 1999, p. 337 : « Dinos et Jake Chapman privilégient la mise en scène de l'épouvantable, de l'horreur sadique, rationnellement organisés ».

torture. Pourtant, les corps des mannequins mutilés de *Great Deeds Against the Dead*[1165] ne cachent pas leur artificialité et semblent ainsi annuler l'horreur de leur présence. Reprenant à l'identique et en trois dimensions la planche 39 de *Désastres de la guerre* de Goya[1166], ils n'en gardent que la forme et semblent en perdre la substance. Dans sa « complaisance nihiliste[1167] » cette œuvre répond à une facétieuse et morbide combinatoire[1168] (pouvant provoquer chez certains ennui ou indifférence[1169]), jouant sur les codes d'une horreur de foire et n'empruntant à Goya que la surface iconographique de son œuvre.

L'œuvre est dénoncée par sa propre matérialité : la facticité de la fibre de verre (dont le traitement évoque plus le *gore* tapageur et grotesque des trains fantômes) a raison de l'horreur de la scène. Les corps glabres à l'artificialité repoussante de *Great Deeds Against the Dead* « provoquent incontestablement une sensation de gêne. On ne peut les regarder sans éprouver un certain malaise. Ce trouble, qui persiste au-delà de la rencontre, s'accentue lorsque l'on s'efforce de les détailler, de saisir leur originalité radicalement obscène, d'aucuns diraient monstrueuse[1170] ». Néanmoins, malgré l'atout de la tridimensionnalité, l'œuvre ne semble pouvoir véhiculer l'horreur des corps morcelés. Dépourvus de la matérialité chaleureuse des cires anatomiques (qui attirèrent Sade à Florence[1171] et qui animèrent vivement Diderot[1172]), la mutilation de ces corps factices fait alors simplement motif.

À l'inverse, les *Têtes de suppliciés*[1173] et les morceaux de corps peints par Théodore Géricault (les *Fragments anatomiques*[1174]) sont l'expression de corps fracturés dont la peinture sait se faire le signe — offrant une vision à travers laquelle s'esquisse un réalisme brutal et sans ambages dont la

[1165] Jake et Dinos Chapman, *Great Deeds Against the Dead*, 1994, fibre de verre, résine, peinture, 277 x 244 x 152 cm.
[1166] Francisco Goya, *Grande Hazana ! Con muertos ! (La grande prouesse ! Avec les morts !)*, 1810-1820, publié en 1863, estampe, planche 39 du recueil *Los Desastres de la Guerra*, 15,4 x 20 cm.
[1167] Jean-Marc Lachaud, « La Poupée : un objet/sujet si troublant… », art. cit., p. 337.
[1168] *Cf. Art at the Turn of the Millennium*, (dir.) Burkhard Riemschneider et Uta Grosenick, Benedikt Taschen Verlag GMBH, 2000, p. 98.
[1169] Murielle Gagnebin, « L'Œuvre, maître du spectateur : Sombres équivoques », in *Les Images honteuses*, (dir.) Murielle Gagnebin et Jena Milly, Éditions Champ Vallon, 2006, p. 292-293 : « En apparence lustrées, étanches et aseptisées, ces effigies du monstrueux renvoient peut-être encore plus nettement que les caricatures grinçantes des années 1960-1990 à un univers pathologique. Cependant, cette fois le pathologique pourrait susciter non le désespoir mais une superbe indifférence ».
[1170] Jean-Marc Lachaud, « La Poupée : un objet/sujet si troublant… », art. cit., p. 336.
[1171] Dont il fera part dans son *Voyage d'Italie* qu'il rédigera en 1776.
[1172] *Cf.* Morwena Joly, « L'Obsession du "dessous" », art. cit.
[1173] Théodore Géricault, *Têtes de suppliciés*, 1818, huile sur toile, 50 x 67 cm, Nationalmuseum, Stockholm, Suède.
[1174] Théodore Géricault, *Fragments anatomiques (Étude de pieds et de mains)*, 1818-1820, huile sur toile, 52 x 64 cm, Musée Fabre, Montpelier, France ; *Fragments anatomiques*, 1819, huile sur toile, 37,5 x 46 cm, Musée des Beaux-Arts, Rouen, France.

violence ne s'explique véritablement par aucune tradition picturale[1175]. Dans un élan métonymique, ces *membra disjecta* (têtes, mains et pieds disjoints) sont autant de rappels de l'absence du corps tant dans son intégralité que dans son intégrité. Le fragment abolit la possibilité d'un lecture totalisante du corps démembré : « [P]ourtant ce dernier vaut aussi pour ce dont il se détache, non pas dans un rapport d'intégration forcée, mais dans la logique d'une forme qui refuse son achèvement[1176] ».

La représentation du fragment, à travers le lacunaire et le discontinu, menace de rendre impossible la conception d'une totalité, d'un corps cohérent et équilibré. Le corps est soustrait, seuls les membres devenus monstruosités persistent douloureusement, dépourvus de fonction — témoignant d'un attrait dépassant le cadre de l'anatomie pour se porter sur la difformité et le pathologique[1177]. Mais cette œuvre ne se contente pas de montrer « une multiplicité de disparates sans harmonie[1178] ». En raison du traitement achevé de cette anatomie démembrée, l'opération fragmentaire de Théodore Géricault compose dans un ensemble particulièrement cohérent ce qu'elle avait préalablement désorganisé.

Ce paradoxe s'exprime à travers la composition parfaitement équilibrée de cet amas anatomiquement déstructuré[1179]. Les *Fragments* du Musée Fabre (Montpellier) sont traversés de lignes de force rigidifiant la composition tout en étant habités par un souffle circulaire permettant la circulation du regard à la surface de la peinture[1180]. La masse centrale ovoïde formée par l'arc de cercle du bras mutilé (dont le traitement est particulièrement raffiné) donne une grâce bien singulière à l'œuvre : « L'irrésistible attrait de la peinture de Géricault rend poreuses les limites du figurable et de l'intolérable[1181] ». Mais si le geste n'est pas sans rappeler les admirables positionnements de main renaissants, l'entrelacs des membres impressionne par la lourdeur carnée, exposant à la « tentation de la chair » autant qu'à la « tentation de la peinture[1182] ».

1175 *Cf.* Martial Guédron, *La Plaie et le couteau. La Sensibilité de Théodore Géricault (1791-1824)*, Éditions Kimé, 1997, p. 90.
1176 Olivier Deshayes, *Le Corps déchu dans la peinture française du XIX^ème siècle*, L'Harmattan, 2004, p. 53.
1177 *Cf.* Martial Guédron, *La Plaie et le couteau*, *op. cit.*, p. 62, 90.
1178 Guillaume Apollinaire cité in Olivier Deshayes, *Le Corps déchu dans la peinture française du XIX^ème siècle*, *op. cit.*, p. 56.
1179 Nous nous référons ici aux *Fragments anatomiques* présentés au musée Fabre de Montpellier.
1180 Des diagonales fortes sont données par l'orientation des pieds : la plus évidente est celle créée par la masse du pied dont la dynamique se poursuit à travers la main puis le second pied et qui, enfin, traverse l'épaule pour rejoindre l'angle supérieur droit. L'alignement des orteils du pied central donne une idée de la direction de l'autre diagonale.
1181 Olivier Deshayes, *Le Corps déchu dans la peinture française du XIX^ème siècle*, *op. cit.*, p. 53.
1182 *Cf.* Martial Guédron, *La Plaie et le couteau*, *op. cit.*, p. 101 : « Seuls les *Fragments* ou les *Têtes de suppliciés* possèdent cette liberté de facture et cette qualité de la matière picturale qui rendent si intense leur présence animale et rompe avec la manière lisse, unie et régulière des peintres néoclassiques. La "tentation de la chair" serait-elle indissociable de la "tentation de la peinture" ? ».

Théodore Géricault, *Fragments anatomiques*, 1818-1820 (Montpellier) / *Fragments anatomiques*, 1819 (Rouen) / *Têtes de suppliciés* 1818, (*Stockholm*).

La « violence du propos pictural morbide[1183] » ne laisse aucun doute quant à l'aspect irrémédiable du fragmentaire. Le corps est terriblement incarné mais totalement dévitalisé : « Ce que nous voyons ce sont des membres tranchés, disposés et équilibrés de façon à former un tableau complet, un jeu de mot épouvantable sur l'idée de nature morte[1184] ».

Ces mutilations font glisser l'humain sur le versant du monstre, plus encore, elles interrogent sa représentation même : « Disloquée par la violence du morcellement, la représentation, où s'exaspère les puissances de la tératologie, devient une écriture picturale qui instaure et recompose de nouvelles unités en une logique différente et imprévisible[1185] ». L'analyse de ces éléments iconographiques conduit à la constatation d'un glissement faisant du morcellement des corps celui de la représentation du corps :

> Les conventions concernant le corps ont certes été brutalisées, brisées et bafouées ; elles ne sauraient toutefois être purement et simplement abolies. Le problème apparaît sous l'angle d'une *défaillance* de l'économie du visible, non de son anéantissement. Géricault ébranle toute la figuration sans jamais l'abolir et déporte le champ de la représentation vers des topologies peu communes. Visible et lisible basculent. Pas totalement néanmoins. Juste ce qu'il faut pour faire naître la confusion et initier l'œil à d'inintelligibles beautés[1186].

Comme l'écrit Martial Guédron en conclusion de *La plaie et le couteau*, son ouvrage consacré à l'analyse de la « sensibilité anatomique » de Géricault : « Finalement, ce que nous montre Géricault c'est que tout processus de création passe par un travail de dislocation, de greffes, d'insertions, de collage et de coupures ».

1183 *Ibid*., p. 47.
1184 Charles Rosen, Henri Zerner, *Romantisme*, (trad.) Odile Demange, Albin Michel, 1986, p. 50.
1185 Olivier Deshayes, *Le Corps déchu dans la peinture française du XIX*ème *siècle*, *op. cit.*, p. 63.
1186 *Ibid*., p. 68.

Dans un élan touchant à des enjeux de visibilité proches de ceux que nous venons de souligner, le joueur de *Dead Space* opère sur l'iconographie du jeu des modifications sévères, sans pour autant perdre toute lisibilité. C'est à un réassemblage que le joueur est convié : modulation macroscopique distincte de celle microscopique opérée dans *BioShock*. Les corps sont ici sectionnés et ré-agencés selon des modalités qui n'entament pas leur puissance mais, au contraire, en démultiplient l'efficace. Comme Baltrusaitis l'écrit des grylles[1187] : « Une force surnaturelle jaillit du déplacement, de la répétition, d'un monstrueux agrandissement et du mélange des formes vivantes[1188] ». Les monstres célosomes et fragmentés de *Dead Space* n'ont rien de chimérique, leur anatomie contrariée en témoigne.

Leur assemblage ne relève pas d'une logique fonctionnaliste consistant à substituer à un organe un autre appartenant à une espèce distincte, où chaque élément trouverait logiquement sa place et sa fonction. Puisqu'elle est retrait et adjonction des parties d'un même corps, la combinatoire présidant à la création des nécromorphes offre une liberté que la chimère refuse par principe. Il ne s'agit pas ici de raccord et de greffe mais de déplacement et de recombinaison : les cadavres sont brisés, leurs membres contorsionnés pour en former de nouveaux, les os transformés en armes mortelles.

La genèse de ces créatures est affaire de structure. Il s'agit d'envisager l'assemblage des nécromorphes selon des modalités structurelles nouvelles : le corps est considéré comme une matière sécable. À travers les manipulations brutales qu'ils subissent, ces monstres deviennent « mannequins vivants[1189] », à demi-réifiés, proches des statues animées.

Dans sa tentative d'opposer au corps unitaire un « corps pluriel[1190] », cette pratique atypique du démembrement tactique est la manifestation la plus évidente de l'esthétique fragmentaire propre à ce jeu vidéo. La cohérence de tout son univers repose sur la notion de constellation et de fragmentation. Tout comme nombre de propositions vidéoludiques, *Dead Space* se compose en séquences connexes (*levels*) se déroulant dans des environnements distincts : compartiments spatiaux et scénaristiques comprenant leurs lots d'épreuves dont le dépassement permet d'accéder à la séquence suivante.

1187 Jurgis Baltrusaitis, *Le Moyen-Âge fantastique. Antiquités et exotismes dans l'art gothique*, Flammarion, 1981-1993, p. 20 : « On a appelé ces figurines gravées des *grylles*, d'après un texte de Pline l'Ancien, relatif à la caricature d'un certain Gryllos (porcelet), due à un contemporain d'Apelle, Antiphilos l'Égyptien. Servant d'abord à désigner, en général, le genre satirique de la peinture à forte déformations, le nom finit par être appliqué exclusivement à la glyptique représentant des êtres dont le corps est composé de têtes ».

1188 *Idem*.

1189 Gilbert Lascault, *Le Monstre dans l'art occidental*, *op. cit.*, p. 123.

1190 *Cf.* Olivier Deshayes, *Le Corps déchu dans la peinture française du XIX^ème siècle*, *op. cit.*, p. 65.

La structure même de ce jeu fait écho à une fragmentation de la pratique ludique intimement liée à la rythmique spatiale et temporelle propre à l'expérience de jeu proposée. De là, on pourrait postuler que le fragment est une des formes essentielles de l'expérience vidéoludique. Ainsi, le jeu dans sa totalité est pensé par le prisme de la découpe et de la brisure, dans les formes affichées à l'écran (costumes, environnements, etc.) comme dans sa structure narrative et ludique. Nombre d'éléments présents dans le jeu révèlent, par un fourmillement de détails, un éclatement formel généralisé : du motif récurrent des gravas flottant en apesanteur (quand il ne s'agit pas de membres ou de cadavres mutilés) à la tenue portée par le personnage principal.

Dead Space 3 (détail, capture).

Le motif du ruban morcelé guide la création de l'univers du jeu. Ainsi, la surface du corps du personnage est scandée par une sorte d'exosquelette métallique le transformant en une véritable machine — autre modalité du corps monstrueux[1191]. Mais pour prévenir la monotonie de la répétition, que la démultiplication de rubans réguliers rend presque inévitable, ceux-ci ont été distendus, raccourcis, variés en longueur comme en largeur afin de créer une forte impression de dislocation[1192], d'interruption et de succession : le propre du fragmentaire[1193].

Ces choix clairement motivés par les développeurs rendent compte de la cohérence globale du projet, cherchant à placer le joueur face à un univers en déréliction dont l'éclatement est inéluctable. Le fragment n'est pas ici germe, promesse de totalité et de complétude à venir[1194]. Le fragment est ici dislocation, désolation. Il est annonciateur de drames.

[1191] Henri Baudin, « Les Monstres dans la science fiction », art. cit., p. 31 : « [L]es progrès de la prothèse, qui parvient à remplacer de façon presque indiscernable des membres humains, laissent penser que le temps des robots androïdes (extérieurement peu discernable de l'homme) n'est plus dans un futur inaccessible ; l'androïde, c'est déjà presque l'homme, et ce n'est pas encore lui (tout comme avec l'altérité par altération ou aliénation, c'est encore presque l'homme, et ce n'est déjà plus lui) ».

[1192] *Cf. The Art of Dead Space, Designing a Nightmare*, Chronicle Books, p. 34.

[1193] *Cf.* Irena Kristeva, *Pascal Quignard : la fascination du fragmentaire*, L'Harmattan, 2008, p. 39.

[1194] *Cf.* Philippe Moret, *Tradition et modernité de l'aphorisme, Cioran, Reverdy, Scutenaire, Jourdan, Chazal,* Droz, 1997, p. 202.

La valeur iconologique de cette iconographie du fragment se manifeste dans sa fonction dramaturgique au sein du jeu. Le fragment n'est pas seulement résidu et déchet : il est signe de disparition, d'effritement, signe d'un élan auquel le personnage principal tente de résister tout en participant à l'érosion des corps. Il participe ainsi, et à travers lui le joueur, à la génération d'une angoisse liée à l'impuissance de créer un objet offrant une lecture continue. La fragmentation éprouve l'unité de chaque élément rencontré. La métaphore est filée tout au long du jeu et déclinée dans tous ses aspects à travers un univers dont le devenir est celui d'une constellation. Le joueur est invité à pratiquer une activité mutilante[1195], génératrice d'encore plus de fragments.

Le fragment se fait écriture plastique et conditionne toutes formes : « [P]ar rapport à d'autres modes de figuration, le fragment opère une découpe du visible. Le fragmentaire est une stratégie décidée, une volonté immédiate de désordre feint[1196] ». Par cette valence stratégique, le fragmentaire participe du fonctionnement du jeu comme dispositif prédisposant le joueur à adopter une posture de chasseur.

Le fragmentaire devient l'enjeu d'un processus opératoire et n'est plus réductible à un désordre de la représentation. En outre, par l'opération de la fragmentation, les corps ouverts perdent en unité mais gagnent en lisibilité : par la désorganisation des corps et la discrimination des membres et des organes, c'est à l'obscurité de l'organicité que le joueur échappe.

C'est précisément à l'obscurité générée par l'organicité de ces représentations tératologiques qu'il nous faut nous intéresser. Il s'agit d'en cerner les modalités d'apparition paradoxales et d'en saisir la puissance affective (négative) déterminant le caractère radical de l'iconographie monstrueuse. En outre, à l'horizon de cette iconographie se dessinent des stratégies de regard révélant la capacité de ces représentations à se constituer en obstacle au sein des dispositifs vidéoludiques horrifiques et ainsi, à signifier le lien du regard à la contrainte.

[1195] Nous renvoyons ici à l'article de Paul Sztulman envisageant le jeu vidéo comme transformation ludique d'une tâche mutilante, au sens adornien. L'auteur met également en perspective la pratique vidéoludique à l'aune de la mécanisation de la main. *Cf.* Paul Sztulman, « Les Explorateurs des abîmes », art. cit., p. 58-59.
[1196] Olivier Deshayes, *Le Corps déchu dans la peinture française du XIX*ème *siècle*, *op. cit.*, p. 53.

Certaines catégories de monstres se dérobent au regard. Elles se soumettent à une économie du visible fondée sur une monstration paradoxale par laquelle les corps monstrueux se font obscurs, en tant qu'amalgames organiques indécis et, par là même, irregardables. L'iconographie fragmentaire de *Dead Space* révèle en creux l'impossible unité des corps monstrueux ouverts — le caractère inconfrontable de leur totalité. L'apparence hautement tératologique des nécromorphes réveille des peurs intimes et profondes, irrationnelles et incontrôlables. Les enjeux liés au démantèlement de leurs corps sont pluriels. La monstruosité du célosomien représente une menace sourde et l'impression monstrueuse touche aux limites de ce que l'observateur peut accepter : l'angoisse émane autant de l'autre monstrueux que de soi-même[1197], renvoyant au contenu intime du corps, à son organicité occulte.

Mettant en péril la forme humaine, les créatures de *Dead Space* expriment l'angoisse propre à la perception du corps monstrueux qui opère la négation de la personne et ne la laisse voir que sous son apparence dérangeante[1198]. Jaillit alors « l'ombre du corps », perturbation du regard qu'évoque Ancet à propos de l'impression monstrueuse :

> 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[1199].

L'ombre du corps provient paradoxalement de l'excès de visibilité du corps et de ses monstruosités. À la façon d'un phosphène[1200] venant créer une masse sombre et flottante adhérant au regard à la suite de l'exposition de l'œil à une lumière trop violente, l'ombre du corps apparaît en réaction à un excès de visibilité, à une surabondance de détails. L'invisibilité sourd de la monstruosité et trouble la perception[1201]. Le regard de l'observateur est proprement happé par la monstruosité, et dans le même temps, voilé. L'autre est alors impossible à cerner, seule la

[1197] Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 147 : « L'expérience de la perte dans un corps radicalement différent dans sa proximité redouble l'expérience inacceptable de la présence en soi d'organes internes, sentis de manière diffuse, et souvent très inadéquatement représentés ».
[1198] Pierre Ancet, « L'Ombre du corps monstrueux », art. cit., p. 28.
[1199] *Idem*.
[1200] Phénomène correspondant à l'apparition de taches lumineuses plus ou moins persistantes dans le champ visuel.
[1201] *Idem*.

monstruosité semble visible. Elle occulte l'individu pour ne révéler que la part difforme du corps. Faisant obstacle à la reconnaissance de l'autre, elle nie toute humanité[1202].

Ainsi, les corps monstrueux des créatures de l'univers de *Dead Space* se dévoilent au point de, paradoxalement, s'occulter eux-mêmes, offrant le spectacle aberrant de leur cruelle conformation. Pourtant, même dans son horreur extrême, l'aspect des nécromorphes n'oblitère pas totalement leur part humaine. Leur corps se doit de rester identifiable car le basculement du difforme dans l'informe annihile la monstruosité[1203] — abolit sa représentation plus qu'il ne l'ébranle. Le monstrueux provient de la perception de la difformité qui met le corps en danger de dissolution totale, l'exposant à un devenir-informe. Le difforme renvoie à l'idée d'une structure altérée, modifiée, tandis que l'informe se fait par la disparition de toute structure. Le difforme tend vers un informe relatif à une forme connue qui se perd[1204], vers une disparition dont subsiste l'écho. Il s'agit d'évoluer à la lisière, dans un entre-deux ne dégradant pas totalement le corps. L'équilibre est précaire mais nécessaire.

Dead Space 2, nécromorphes (détails, captures).

Il y a donc friction entre l'idée d'individualité et celle de corporalité : celui dont le corps s'échappe vers l'extérieur ne peut plus être vu comme un individu, renvoyant à un réel « inassignable[1205] ». C'est à l'aune de ce danger de dilution et de perte[1206] que sont pensées les

[1202] *Ibid.*, p. 31 : « La monstruosité, comme la mort, détruit le sujet qui en est porteur. Il n'y a pas plus de sens à dire "il est monstrueux" qu'à dire "il est mort", car dans les deux cas il n'y plus de "il". L'ombre du corps signifie donc l'oblitération de la présence d'autrui, à travers l'interrogation constamment renouvelée, car sans réponse : est-il bien une personne ? Est-ce bien là un corps humain ? »
[1203] *Ibid.*, p. 28.
[1204] *Idem.*
[1205] Car le corps semble déréalisé. *Ibid.*, p. 40
[1206] Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 134 : « [N]ous pourrions dire que cet être est posé comme humain dans son *hominité*, son appartenance à l'espèce Homme, mais qu'il ne peut être reconnu comme humain dans son *humanité*, parce que ne s'y dessine aucun rapport à autrui, au sens où n'intervient plus le corps comme *indice* de la relation à l'autre ».

créatures de *Dead Space*. Tout le fonctionnement horrifique des nécromorphes repose sur l'idée même de destruction de l'individu liée à celle simultanée, bien qu'antithétique, de persistance de l'individu à travers ses restes — dans la persistance de son hominité[1207]. Ainsi pour le joueur, c'est à l'impression monstrueuse laissée par un corps qu'il sait humain (malgré tout) qu'il faut résister. Le flottement propre à cette impression (l'ombre du corps) révèle par intermittence le corps dans son humanité, la monstruosité dans son inhumanité et l'individu dans son intégrité bafouée.

Maintenir la vive angoisse suscitée par le monstre en préservant la conscience de l'humain à partir duquel il est bâti est un enjeu majeur de l'iconographie de *Dead Space*. Les antagonistes se doivent de garder des éléments anatomiques discernables malgré leur arrangement improbable[1208]. Est présent le besoin de réveiller une certaine empathie à même de démultiplier l'efficace de l'impression monstrueuse laissée par ces corps[1209]. L'angoisse créée ici est celle de la révélation d'une intimité abjecte (au sens de Kristeva[1210]) demeurée cachée au sein d'un corps dont il est possible de saisir l'inquiétante proximité à travers le jeu de sa perception contrariée. Il s'agit d'un visible se refusant au regard tout en y adhérant :

> Cette ombre renvoie à une intimité demeurée cachée, celle du corps propre de l'observateur, intériorité organique diffuse et obscure qu'il porte en lui-même sans la reconnaître. Semblant émaner de l'autre, du monstre, elle vient en réalité de l'intérieur de l'observateur, et touche aux limites de ce qu'il peut accepter de reconnaître en lui[1211].

Ce trouble de l'organique occulte manifestant l'ombre du corps trouve à se constituer en tant que modèle iconographique dans *La Raie*[1212] de Jean-Baptiste Siméon Chardin — qui semble particulièrement éclairante quant à notre problématique. Malgré son sujet, cette peinture offre plus qu'une d'une simple parenté avec les corps ouverts que nous nous attachons à cerner ici. Sa capacité à jouer sur les limitations du visible (et du confrontable) offre un parallèle étonnant avec

---

1207 *Ibid*., p. 9.

1208 Ben Wanat, *production designer* pour *Dead Space*, cité in *The Art of Dead Space, op. cit.*, p. 64 : « I wanted the enemies to have a lot of very recognizable human parts left – intact faces, arms that could be contorted into strange positions. You have to know it's an ex-person coming after you and not in a brain-dead zombie fashion. This thing is smart, it sees you and knows exactly how it's going to kill you ».

1209 Pour cette raison, comme dans *BioShock*, l'idée de créatures extraterrestre faisant appel à une exobiologie fantasmée a été très rapidement abandonnée durant la conception du jeu. *Cf. The Art of Dead Space, op. cit.*, p. 64.

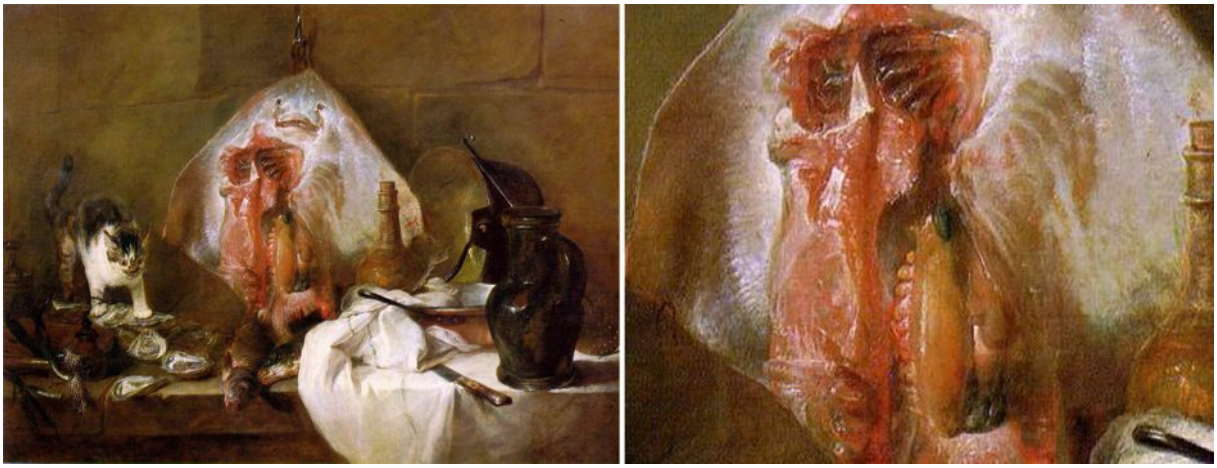
1210 Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur*, *op. cit.*, p. 9 : « Il y a dans l'abjection une de ces violentes et obscures révoltes de l'être contre ce qui le menace et qui lui paraît venir d'un dehors ou d'un dedans exorbitant, jeté à côté du possible, du tolérable, du pensable. Ça sollicite, inquiète, fascine le désir qui pourtant ne se laisse pas séduire. Apeuré, il se détourne. Écœuré, il rejette. Un absolu le protège de l'opprobre, il en est fier, il y tient. Mais en même temps, quand même, cet élan, ce spasme, ce saut, est attiré vers un ailleurs aussi tentant que condamné. Inlassablement, comme un boomerang indomptable, un pôle d'appel et de répulsion met celui qui en en est habité littéralement hors de lui ».

1211 Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 147.

1212 Jean-Baptiste Siméon Chardin, *La Raie*, 1728, huile sur toile, 114 x 146 cm.

les corps monstrueux ouverts et livrés à la chair. À travers la figuration du sacrifice animal (autre modalité de l'altérité) cette peinture pousse la représentation de l'anatomique vers des horizons obscurs.

Le projet traversant l'œuvre picturale de Chardin est, en un sens, de « réduire l'éclat du visible[1213] », de brouiller la perception visuelle en conférant au spectateur une véritable « vision de myope[1214] ». Les images produites par l'artiste possèdent une cohérence provoquée par la « vapeur qu'on a soufflé sur la toile[1215] » diluant subtilement les limites des formes. Dès lors, la représentation gagne en unicité ce qu'elle perd en visibilité[1216]. Chardin éprouve la réalité de l'acuité visuelle, ajoutant même à cette myopie un astigmatisme périphérique[1217] parfois flagrant[1218] : les formes brouillées dans leurs limites s'ouvrent les unes aux autres ainsi qu'à l'espace environnant (renvoyant ainsi aux mécanismes par lesquels se construit la perception visuelle).



Jean-Baptiste Siméon Chardin, *La Raie*, 1728 / *La Raie* (détail).

La distance par rapport au visible passe également chez Chardin par une certaine ascèse affective, un refus de la dramatisation selon des procédés précis : « [A]tténuation de l'action dans son caractère proprement dramatique, refus de toute expressivité appuyée et univoque des sentiments, relégation du monde extérieur hors de l'espace représenté[1219] ». Le peintre semble se

[1213] Bertrand Vieillard, *Chardin, le tact du peintre, le toucher du philosophe*, *op. cit.*, p. 35.
[1214] Expression consacré à la peinture de Chardin, empruntée à Démoris. *Cf.* René Démoris, « La Nature morte chez Chardin », *Revue d'esthétique n°4*, Klincksieck, 1969, p. 377.
[1215] *Cf.* Denis Diderot, *Salon de 1763*, cité in Bertrand Vieillard, *Chardin, le tact du peintre, le toucher du philosophe*, *op. cit.*, p. 35.
[1216] *Idem*.
[1217] *Cf.* Michael Baxandall, *Formes de l'intention : sur l'explication historique des tableaux*, J. Chambon, 1991.
[1218] À l'instar des déformations présentes dans *Une Dame qui prend du thé* (1735, huile sur toile, 80 x 101 cm).
[1219] Bertrand Vieillard, *Chardin, le tact du peintre, le toucher du philosophe*, *op. cit.*, p. 34.

refuser à trop d'expressivité, préférant suspendre ou ralentir le temps de l'action, limiter la représentation au profit du vide, se livrer à un « assourdissement de la splendeur des objets[1220] ».

Pourtant, *La Raie* semble contrevenir à ce projet. Elle offre au spectateur une image ambiguë au potentiel émotionnel puissant : un animal incroyablement incarné, éventré et suspendu à un crochet, exhibant son intériorité. L'animal est judicieusement placé au centre de l'œuvre, la diagonale descendante de la toile indiquant l'emplacement de ses entrailles. L'équilibre de l'œuvre est obtenu grâce à une répartition savante des masses picturales claires et sombres, ainsi que par leur orientation, guidant en un mouvement tourbillonnant le regard du spectateur dans cet amas d'objets vers son centre organique. La surface claire formée par la peau de l'animal contraste avec le brun foncé de l'arrière plan sur lequel la raie semble plaquée, niant toute perspective et tout effet de profondeur[1221]. L'animal semble se réduire à son expression la plus simple : surface en losange faisant place à l'efflorescence des organes, tel un champ opératoire installé autour d'une plaie[1222]. L'image est béante (ouverte), se prolongeant dans les entrailles du poisson, comme aspirée dans cette unique ouverture spatiale, comme l'est le regard du spectateur.

L'œuvre ressortit au régime de l'instable : tout y est basculement entre visibilité et indiscernabilité (optiquement), confrontable et inconfrontable (émotionnellement). Tout est fait pour troubler la vue, embuer le regard. L'image n'a pas la clarté du *Saint Érasme*[1223] de Poussin, dont les intestins finement délinéés appellent à la constatation de la réalité du martyr. La facture de l'œuvre, guidée par l'ambition didactique de Poussin, rend cette scène d'éviscération moins troublante que la corporéité crue du poisson de Chardin exprimée à travers sa touche délicatement embuée. Ici la représentation détermine un aspect du monstrueux, en raison des enjeux de visibilité qui lui sont propres[1224].

Ce renversement du corps, ce dévoilement fascinant du *sublocus* animal, vise à assurer une emprise du corps monstrueux sur le regard du spectateur. Semble alors sourdre de cet animal une impression monstrueuse dont la teneur relève bien de l'ombre du corps. La chair ouverte,

---

[1220] *Idem*.

[1221] Philippe Déan, *Diderot devant l'image,* L'Harmattan, 2000, p. 349 : « Elle fait plan sur le mur, telle une toile qui accuse sa platitude par le peu d'espace perspectif qui la détache du mur, mais en même temps, elle déploie sa matière et ses couches ».

[1222] En contrepoint, on pensera à *Fenestration of the Ear (The Hammer)* de Barbara Hepworth (1948) représentant trois chirurgiens s'affairant autour d'un champ opératoire dont l'immatérialité suggérée vient nier la présence du patient dans cet acte pourtant terriblement physique. Le corps du patient y est réduit à cette surface blanche dans laquelle même l'oreille opérée vient à se dissoudre.

[1223] Nicolas Poussin, *Martyr de Saint Érasme*, 1628-1629, huile sur toile, 320 x 186 cm.

[1224] *Cf.* Cyril Hurel, « La Raie. Comme un œil crevé », in *Le Temps des appareils, Plastik n°3*, *Automne 2003*, (dir.) Richard Conte, CERAP/Presses de la Sorbonne, 2003, p. 67.

brillante et rosée de la *Raie* appelle, aspire et garde captif le regard[1225]. Simultanément, elle se fait rémanence et aveugle par trop de visibilité. Dans un élan semblable à l'impression laissée par la rencontre avec un corps monstrueux, la *Raie* capte et absorbe le regard dans une matière insondable qui aveugle et, dans un second temps, renverse le rapport du détail à l'ensemble de la représentation, prenant le risque de la défiguration[1226].

La monstruosité de la raie dépasse ici l'exotisme de cet animal dont l'aspect et les propriétés électriques fascinaient les contemporains de Chardin[1227]. Ce qui est présenté ici est une parodie grotesque, « celle d'un animal qui jusque dans la mort adresse au spectateur un rictus d'amertume, d'ironie et de dégoût[1228] ». La raie devenue malgré elle corps célosomien, dévoile dans une cruelle épiphanie son chaos organique. Ce corps ouvert résulte de l'exercice d'une tératologie brutale et dé-figurante, d'une violence engageant différentes formes de toucher qui découpent, déchirent, cherchent à séparer les chairs[1229]. *La Raie* est œuvre de violence tactile :

> Du toucher il est question à tous les niveaux […] : c'est d'abord la présence obsédante de ce qui a été accompli là : la suspension à un crochet de la raie et son éventration ; c'est ensuite l'appel — ou plutôt l'accroche — adressé au spectateur, avec le manche du couteau qui a peut-être servi à quelque découpage dans les entrailles du poisson, mais aussi l'incroyable enchevêtrement des anses, des poignées et des goulots de la partie droite du tableau ; c'est enfin, dans l'entre-deux du souvenir et de l'appel, l'exhibition démultipliée des orifices par lesquels un toucher lui-même protéiforme peut s'emparer des chairs mortes ou à demi vivantes[1230].

L'analyse plastique et iconographique de *La Raie* permet d'observer nettement que cette peinture réalise une disjonction du regard et de l'activité manuelle[1231] (ouverture, mutilation, accrochage de l'animal) dans une suspension temporelle caractéristique de l'œuvre de Chardin.

[1225] Tout comme la gueule du dragon terrassé par Sainte Marguerite dans l'œuvre esquissée par Raphaël et exécutée par Giulio Romano (*Sainte Marguerite*, 1518). Le regard du spectateur s'y embourbe irrémédiablement dans la bouche du dragon renversé, tout autant mis en danger par les crocs du monstre que par la chair nacrée de sa gorge monstrueusement béante et de sa langue trifide.

[1226] Philippe Déan, *Diderot devant l'image, op. cit.*, p. 348 : « Cette émergence des dessous sur le dessus, signifiée localement dans l'œuvre, emblématise par son intensité le mouvement général qui tend à délier toute la cohérence mimétique de l'œuvre. L'ouverture du ventre reproduit cet effet de dislocation et de subversion de l'aspect propre à contaminer tout l'espace de la représentation. À vouloir cerner l'événement mimétique et coloré dans sa localité, c'est la globalité qui est guettée par la défiguration. Le fragment de peinture engloutit le regard dans une matière qui aveugle, en même temps qu'il inverse le rapport du local au global, du détail à l'ensemble de la représentation ».

[1227] René Démoris, *Chardin, la chair et l'objet*, Éditions Olbia, 1999, p. 28 : « Furetière écrivait pourtant : "Le squelette d'une raie est un vrai monstre qui fait peur". Et dont l'*Encyclopédie* soulignait les caractères étranges : aiguillon venimeux, chez la pastenague, et chez la cornue, appendices latéraux pris pour des bras de femme reliés, à ce titre, à la mythologie de la sirène. Poisson inquiétant aussi en ce qu'il a des "ailes" et que le langage le situe à la frontière de deux règnes, et l'affecte du maléfice qui frappe les hybrides… ».

[1228] Bertrand Vieillard, *Chardin, le tact du peintre, le toucher du philosophe*, *op. cit.*, p. 74.

[1229] *Ibid.*, p. 72.

[1230] *Ibid.*, p. 73.

[1231] *Ibid.*, p. 71.

La temporalité y est diachronique, l'œil du spectateur n'est pas confronté à la violence de l'opération mais à ce qui en résulte. Bien qu'en présence d'un animal éventré, le spectateur n'est pas confronté à l'acte même d'éventration mais semble reproduire inlassablement cette même violence en pénétrant de son œil la chair de l'animal[1232]. Tout se joue dans l'ellipse qu'offre la peinture. Le geste est là, révélé dans son absence : « Ce que voit le spectateur, quelqu'un l'a touché[1233] ». Ce qu'expose la *Raie* c'est bien la violence tactile[1234] qui amène au monstrueux[1235]. Ce corps animal appelle à son saisissement afin d'en disjoindre définitivement les parties.

Résonne ici la *praxis* mutilante de *Dead Space*, constitutive du dynamisme de son iconographie. C'est à l'aune du contact pensé comme nécessairement dilacérant qu'il nous faut envisager la pratique tactique et ludique de *Dead Space* — impliquant une modification fondamentale de la teneur de son iconographie.

3.5 | *DEAD SPACE* : DEVENIR-VIANDE DU CORPS MONSTRUEUX

La chair versicolore de *La Raie* est exhibée dans sa matérialité la plus charnelle à travers la mise en avant de sa picturalité. Dans un processus opérant sur le regard, la chair picturale transfigurée se fait matière. Par cette matérialité acquise (surdéterminée par la représentation de sa dilacération), elle se fait viande : c'est littéralement l'incarnat en tant qu'il est *in-carne*[1236], l'en-deçà de la peau, que cet animal partage avec l'humain. La chair désigne ici l'intérieur du corps sanglant, informe et instable, par opposition à sa surface blanche dont il est possible de délinéer la forme stable[1237]. La chair est ici entre-deux. À la fois surface et profondeur elle permet l'intrusion, le passage dans l'organique :

> Faire de la chair, c'est d'abord faire de la peau. Pour voir à la fois et la chair et la peau et le sang, il faut l'occasion d'un massacre, d'un martyr, d'un supplice, d'un Marsyas écorché par Apollon : endroits où s'efface, avec risque de mort, la séparation normale entre l'intérieur et l'extérieur du corps[1238].

1232 *Cf.* René Démoris, *Chardin, la chair et l'objet*, *op. cit.*, p. 31.
1233 *Ibid.*, p. 30.
1234 Évoquée par la présence du couteau dans la partie inférieure de la toile et dont le manche placé face au spectateur appelle la préhension.
1235 Bertrand Vieillard, *Chardin, le tact du peintre, le toucher du philosophe*, *op. cit.*, p. 74 : « Cette raie nous dit que le plaisir que nous avons à la regarder est d'une violence aussi grande que celle qu'on a eu à l'éventrer, qu'il peut y avoir dans le regard, qui voit si bien, qui fouille dans les profondeurs de la chair, qui y découpe les formes qui l'obsèdent, est finalement un regard aveugle, aussi égaré dans sa recherche que ces yeux de raie sont faux ».
1236 *Cf.* Georges Didi-Huberman, *La Peinture incarnée*, Les Éditions de Minuit, 1985, p. 22.
1237 *Idem.*
1238 René Démoris, *Chardin, la chair et l'objet*, *op. cit.*, p. 31.

La chair est commune à l'humain et à l'animal[1239]. Ici, l'animal fait à l'homme le legs monstrueux de la viande, de la carne[1240], par le biais d'une proximité cruelle. Cette viande est synonyme de douleur[1241] : l'animal écorché « victime muette devient […] l'incarnation du martyre et l'expression du long lamento de la souffrance[1242] ». Le corps supplicié devenu viande par la brutalité d'un geste lacérant s'ouvre à un devenir-monstrueux. *La Raie* de Chardin réalise à rebours l'indécidabilité émergeant à travers les œuvres de Bacon, tout comme elle inverse le phénomène que nous avons pu observer dans les *Fragments* peints de Géricault où « la chair humaine rappelle […] de façon inéluctable la viande des natures mortes traditionnelles[1243] » — peintures qui trouvent à résonner chez Goya (*Nature morte à la tête de mouton*[1244]) dans le jeu d'une intericonicité fertile.

Définitivement, « la perte de l'enveloppe réduit au rang de viande, au dernier degré de l'organique[1245] ». Dans la vision vidéoludique qui nous intéresse, cette métamorphose est celle initiant un basculement de l'être à la proie réduite à sa plus simple expression. Les créatures de *Dead Space* (comme le personnage joueur) deviennent corps-cadavres encore en action, pourchassés et voués à la fragmentation, à la manière des corps peints par Velickovic[1246]. La chair ainsi transmutée en viande est livrée à la manducation[1247]. Elle est comme celle des carcasses peintes par Rembrandt, Soutine ou Fautrier : tout corps devenant carcasse (comme celui de *La Raie*) est destiné à être consommé[1248].

Le personnage joueur et les créatures qu'il rencontre sont tour à tour, selon les rapports de force engagés, transformés en créatures gloutonnes pareilles aux cannibales de Goya[1249]

1239 Comme Deleuze l'écrit des corps peints par Francis Bacon, « ce que la peinture de Bacon constitue, c'est une zone d'indiscernabilité, d'indécidabilité, entre l'homme et l'animal ». *Cf.* Gilles Deleuze, *Francis Bacon, Logique de la sensation*, Seuil, 2002, p. 28.

1240 À savoir, la viande dans ce qu'elle a de moins délectable, de plus vulgaire.

1241 *Ibid.*, p. 29 : « La viande n'est pas une chair morte, elle a gardé toutes les souffrances et pris sur soi toutes les couleurs de la chair vive. Tant de douleur convulsive et de vulnérabilité, mais aussi d'invention charmante, de couleur et d'acrobatie ».

1242 Hélène Delalex, « De Rembrandt à Damien Hirst. L'écorché métaphysique », in *Beautés intérieures. L'animal à corps ouvert*, (dir.) Christophe Deguerce, Hélène Delalex, Réunion des musées nationaux/Grand Palais, 2012, p. 95.

1243 *Cf.* Henri Zerner, « Le Regard des artistes », *Histoire du corps. 2. De la Révolution à la Grande Guerre*, (dir.) Alain Corbin, Éditions de Seuil, 2006, p. 300.

1244 Francisco de Goya, *Nature morte à la tête de Mouton*, vers 1808-1812, huile sur toile, 45 x 62 cm.

1245 Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 139.

1246 *Cf.* Vladimir Velickovic, *Poursuite*, 1977, huile sur toile, 196 x 146 cm, 3 panneaux.

1247 Action toute symbolique d'ingestion-digestion comprenant la préhension, la mastication, la déglutition : incluant le geste comme l'absorption, l'absorption par le geste.

1248 *Cf.* René Démoris, *Chardin, la chair et l'objet*, *op. cit.*, p. 33.

1249 *Cf.* Francisco de Goya, *Cannibales dépeçant leurs victimes*, vers 1800, huile sur bois, 32,8 x 46,8 cm.

déchirant les corps de leurs victimes[1250]. Dans *Dead Space*, le corps monstrueux mais également humain est livré à une dissolution sans appel. Les scènes de mise à mort du personnage principal dans *Dead Space* renversent les polarités de la dialectique chasseur/proie et sont révélatrices de l'état de tension propre au *gameplay* cynégétique du jeu. Le corps du personnage joueur y est objet de supplice autant qu'outil de sévices — « la plaie et le couteau[1251] ». En cas d'échec, le joueur assiste impuissant à sa dislocation par des monstres se livrant à une curée dont la violence donne corps aux propos de Bacon : « [N]ous sommes de la viande, nous sommes des carcasses en puissance[1252] ».

Cette exhibition de chair brute n'est pas sans rappeler *La Curée*[1253] de Tania Mouraud. L'œuvre présente une séquence vidéo diffusée au ralenti montrant une masse de chiens de chasse en gros plan, s'arrachant la chair d'un gibier impossible à identifier. Le corps animal est ramené à ce qu'il a de plus fondamental, bien en-deçà de ce qu'offre *La Raie*. La vidéo s'accompagne d'une bande son (typique des recherches acoustiques de l'artiste[1254]) donnant une dimension tragique à l'œuvre : s'y déploient de puissants mugissements animaux distendus, accompagnés par un bourdonnement électronique.

L'image est centrée sur la meute et sur le détail des gueules et des museaux. Au cœur de ces vagues animales (apparaissant et refluant hors du cadre au rythme des aboiements monstrueux) surgissent des images de viande écarlate. Le spectateur assiste à l'anéantissement d'un cadavre, point ultime de la chasse. Le ralentissement extrême de la vidéo confère une étonnante picturalité à ces apparitions sanglantes[1255]. L'interpolation des images artificiellement étirées dans le temps génère une accumulation floue et convulsive de couches se succédant : sorte

[1250]On ne compte plus les personnages de jeux vidéo pouvant manger leurs adversaires, les absorber intégralement ou les consommer de manière partielle — par l'opération d'une fragmentation. Qu'il s'agisse des plus adorables d'entre eux, comme Kirby (*Kirby's Dream Land*, HAL Laboratory/Nintendo, 1992) ou de personnages évoluant dans des univers plus sombres, comme Elena, condamnée à manger les cœurs des monstres terrassés par Aeron afin de résister à la malédiction qui la frappe (*Pandora's Tower*, GANBAR!ON/Nintendo, 2012). Ces deux personnages ont d'ailleurs en commun de tirer leurs forces des ennemis avalés, dans une approche très vitaliste de l'alimentation et du rapport au corps des antagonistes.

[1251] Charles Baudelaire, « L'héautontimorouménos », in *Les Fleurs du mal*, *op. cit.*, LXXXIII, p. 128 : « Je suis la plaie et le couteau !/Je suis le souffle et la joue !/Je suis les membres et la roue,/Et la victime et le bourreau ! »

[1252] Francis Bacon, cité in Gilles Deleuze, *Francis Bacon*, *op. cit.*, p. 30.

[1253] Tania Mouraud, *La Curée*, 2003, vidéo PAL (durée non renseignée sur les sources consultées).

[1254] *Cf.* Claude d'Anthenaise, *Bêtes Off*, Éditions du Patrimoine, Centre des monuments nationaux, 2011, p. 90.

[1255] *Idem.* : « Le cadrage serré, les effets de flou et de ralenti donnent aux images un caractère très pictural (on pense notamment à la peinture de Francis Bacon) ».

de glacis vidéo véritablement hypnotique. L'image-texture devient étonnement *malerisch*[1256] — masse sans contour.

Le corps devenu viande rend possible une autre transmutation, celle de l'image en texture imageante. Dans un élan mimétique, l'image se fait peinture, qui elle-même se fait viande. Par son iconographie comme par sa plasticité (liée au médium vidéo), *La Curée* permet de saisir précisément cette transmutation qui opère au cœur des images déployées par *Dead Space*.

La lenteur du procédé agissant dans *La Curée* contraste avec la fulgurance des mises à mort de *Dead Space*. Mais la fulgurance apporte la même part de frustration due à l'indiscernabilité et à la perception diffuse de l'organicité. À ce stade, le corps est perdu, qu'il s'abîme dans les vagues superposées du ralenti ou dans le flou dynamique et palpitant d'une éruption d'images. Par le flou, la trop grande densité d'images ou leur trop grande fugitivité, le corps devient alors un mélange monstrueux, se fait matière brute : un « élémentaire sale[1257] ». Le corps, confus dans sa constitution comme dans son principe[1258], est ramené à une pâte modelable, expression de « l'horreur dans son exactitude morphologique et plastique[1259] ».

Tania Moureau, *La Curée*, 2003.

Les développeurs de *Dead Space* ne s'y sont pas trompés : des textures de viande[1260] donnent forme aux représentations traumatiques qui hantent le jeu. Cet état semble réaliser la réduction dramatique promise par l'ouverture du corps célosomien, la « rupture de l'intégrité

[1256] Clement Greenberg, « Abstraction post-picturale », in *Regards sur l'art américain des années soixante, Anthologie critique*, (trad. et introduction) Claude Gintz, Éditions Territoires, 1979, p. 33 : « Le grand historien d'art suisse, Heinrich Wölfflin, employait le terme allemand, *malerisch*, que ses traducteurs anglais rendent par "painterly", pour désigner les qualités formelles de l'art baroque qui le distinguent de celui de la Renaissance ou de l'art classique. "Pictural" (painterly) signifie, entre autres choses, la définition floue, discontinue, imprécise de la couleur et du contour ».

[1257] *Cf.* Murielle Gagnebin, « L'Œuvre, maître du spectateur : Sombres équivoques », art. cit., p. 285.

[1258] Gilles Deleuze, *Francis Bacon*, *op. cit.*, p. 29 : « La viande est cet état du corps où la chair et les os se confrontent localement au lieu de se composer structuralement […]. Dans la viande, on dirait que la chair *descend* des os, tandis que les os s'élèvent de la chair ».

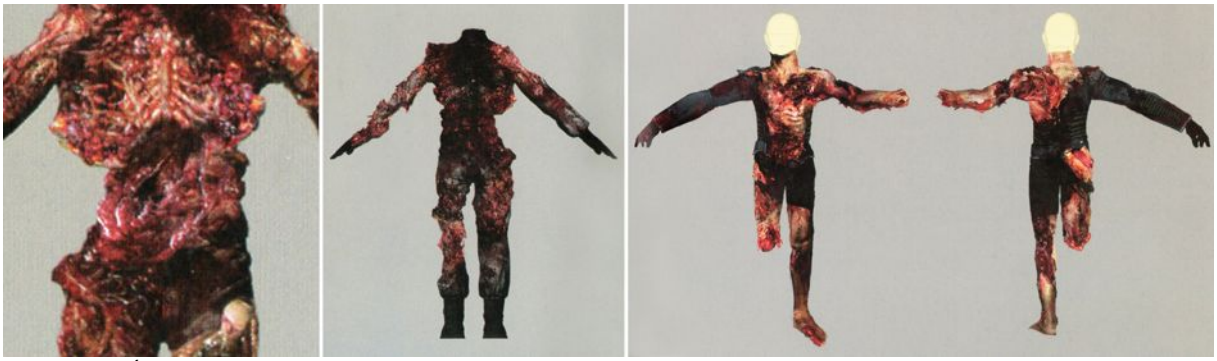
[1259] *Cf.* Paul Ardenne, « Irrévérence et dégradation : une mise en perspective culturelle », in *Les Images honteuses*, (dir.) Murielle Gagnebin et Jena Milly, Éditions Champ Vallon, 2006, p. 58.

[1260] *The Art of Dead Space, op. cit.*, p. 44.

corporelle entraînant la *dissolution* des parties du corps, échappant à l'unité d'un organisme et se métamorphosant en viande[1261] ».

Les corps-cadavres se révèlent dans un en-deçà de la chair, une viande maltraitée, hâtivement compactée — matière humorale à laquelle fait écho celle constituant les *Mannequins* ou les *Straight Jacket* de *Silent Hill 2*[1262]. Ces représentations (dont l'image évoque *Vanitas*[1263] de Jana Sterbak) semblent révéler un amalgame de viande et d'os à ronger évoquant ultimement un état matière/matériau de la viande. La viande devient tout à la fois matériau et sujet, véhicule émotionnel tragique.

Dans *Dead Space*, tout se fait au risque de l'annihilation : au corps réduit du héros en cas d'échec se substitue un écran rouge signifiant le *game over*. L'image est envisagée comme humorale et visqueuse. L'écran se macule rapidement de sang, comme un peintre l'aurait maculé par giclées convulsives. L'image-texture présente à l'écran devient proprement *macula* (tache) — réellement *malerisch*[1264]— niant toute possibilité d'ouverture perspective ou même de figuration. La surface colorée fait masse, affirme la prévalence de la substance (des fluides, du sang, etc.) sur le corps. Elle devient trace rouge du corps sanglant et combattant dans toute sa viscosité, à la manière des luttes picturales de Shiraga Kazuo[1265].



Dead Space, Études de textures.

Au-delà de sa réalité plastique, la dimension iconographique qui émerge de ces images relève d'un spectacle extrême qui « vaut de nous arracher à l'ordre rangé de nos

[1261] Pierre Ancet, « Angoisses rationnelles et perceptions des corps monstrueux », art. cit., p. 48.
[1262] Pour une étude plus approfondie, c*f.* Guillaume Baychelier, « Des Plaisirs de la chair vidéoludique. Plasticité des corps monstrueux et image numérique », in *Interfaces numériques, Vol. 3 - n°1/2014, Du plaisir dans les environnements numériques*, (dir.) Isabelle Rieusset-Lemarié, Olivier Robert, Lavoisier, 2014, p. 40.
[1263] Jana Sterbak, *Vanitas : robe de chair pour albinos anorexique*, 1987, viande de bœuf crue sur mannequin et photographie couleur, 113 cm.
[1264] Gilles Deleuze, *Francis Bacon*, *op. cit.*, p. 35, note 24 : « Mal dérive de "macula", la tache (d'où *malen*, peindre, *Maler*, peintre). Wölfflin se sert du mot *Malerisch* pour désigner le pictural par opposition au linéaire, ou plus précisément la masse par opposition au contour ».
[1265] *Cf.* Shiraga Kazuo, *Chizensei Konseimao (Planète Nature)*, 1960, huile sur toile, 161,5 x 130 cm.

représentations[1266] ». L'image se fait interférence et met à mal la représentation. Au moment du *game over*, l'image baignée de rouge comme le corps baigné de sang sont niés et tendent vers le cloaque, « l'écroulement de toutes les données figuratives »[1267]. Dans ce passage au rouge[1268], le corps est (cette fois) absolument nié, absolument dé-figuré.

Ainsi, c'est la chair simulée du monstre qui devient la chair d'une image dont il est possible de goûter la texture. C'est donc aux modalités d'apparition de cette image (dont nous cherchons à montrer la sensibilité paradoxale) qu'il nous faut à présent analyser.

[1266] *Cf.* Paul Ardenne, « Irrévérence et dégradation », art. cit., p. 59.

[1267] Gilles Deleuze, *Francis Bacon*, *op. cit.*, p. 105 : « Peu de peintres [Bacon] ont fait aussi intensément l'expérience du chaos et de la catastrophe, mais en luttant pour la limiter, la contrôler à tout prix. Le chaos et la catastrophe, c'est l'écroulement de toutes les données figuratives ».

[1268] Tristan Grünberg, « Ces Images qui rougissent… Couleurs de honte du Caravage à Fassbinder », in *Les Images honteuses*, *op. cit.*, p. 148 : « Évènement en puissance, temporel et corporel, le rouge nécessite, pour se manifester la pratique d'une ouverture. Principe sous-jacent par essence, l'apparition du rouge tient lieu d'oracle, à la fois *annonciation* et *énonciation* (*ad-nuntiatio* et *e-nuntiation*, dont les préfixes rappellent à la fois le commencement et la fin, le moment de l'incarnation et celui du sacrifice) ».

Qu'ils soient parasités, défigurés, partiellement invaginés ou totalement ouverts, les monstres vidéoludiques offrent plus que le spectacle terrible de la matière dans sa réalité la plus crue. Ces corps monstrueux, dont le principe premier est d'être dynamiques (capables de métamorphose), se rendent pénétrables. Il en est de ces corps comme des œuvres de Soto[1269]. Prenant la forme de dispositifs spatiaux permettant de se confronter à la matière en s'y incorporant littéralement, les *Pénétrables* appellent au déplacement et à l'expérience optique autant qu'au toucher. Tout à la fois spatiaux et haptiques[1270], ces *Pénétrables* offrent l'expérience singulière et organique de la corporéité malgré leur caractère synthétique et l'« économie de moyens[1271] » qui les caractérise. Les *Pénétrables* se constituent comme modèle permettant de penser l'espace des dispositifs dans leur matérialité, tout à la fois offerte au toucher et à la vue :

> Avec les pénétrables, Soto nous fait réexpérimenter notre première découverte du monde : nous sommes environnés de partout par un corps dans lequel notre propre corps se perd, dont les limites sont incertaines. Nous progressons à travers ce brouillard fétide tandis que se précisent peu à peu, alors que nous nous approchons de la périphérie, les formes du monde, fragmentaires, floues, spectrales puis, de plus en plus, nettes[1272].

Bien que modulée par le filtre de la médiatisation, c'est à une expérience proche dans ses modalités comme dans sa teneur qu'invitent les corps monstrueux dominés par leur matérialité (à tout le moins, la fiction de leur matérialité). Par l'entremise de stratégies de mise en image dont l'enjeu premier est l'immersion, c'est à une plongée en leur sein nébuleux et indistinct que le joueur est convié.

Au-delà de la constitution de cette iconographie monstrueuse, il nous faut observer sa mise en œuvre dans les dispositifs vidéoludiques : l'extension du monstrueux à la géographie vidéoludique et à l'expérience du parcours. Ce qu'il nous faut saisir, en revenant à l'échelle macrocosmique du dispositif, c'est la teneur du renversement qu'opèrent ces corps éprouvant la

---

1269 *Cf.* Jesús-Rafael Soto, *Pénétrable « Pampatar »*, 1971, installation : fils de nylon, dimensions variables,.

1270 Du grec *hâpto* (*ἅπτω*) signifiant « toucher ». *Cf.* Gilles Deleuze, *Francis Bacon*, *op. cit.*, p. 146 : « [O]n parlera d'haptique chaque fois qu'il n'y aura plus subordination étroite dans un sens ou dans l'autre, ni subordination relâchée ou connexion virtuelle, mais quand la vue elle-même découvrira en soi une fonction de toucher qui lui est propre, et n'appartient qu'à elle, distincte de sa fonction optique ».

1271 *Cf.* Catherine Millet, *L'Art contemporain en France*, Flammarion, 1994, p. 43-44.

1272 Hélène Lassalle, « Les Pénétrables de Jesús Rafael Soto », *Vie des Arts, vol. 28, n° 113, décembre 1983, janvier-février 1984*, *L'Art au Vénézuela*, (dir.) Andrée Paradis, Claude Beaulieu, Jules Bazin (directeur de la rédaction), La Société La Vie des Arts, 1984, p. 41.

plasticité de leurs chairs pour devenir des espaces praticables ouverts à l'exercice de la pénétration par le regard comme par le geste. La possibilité de l'ouverture des corps semble mener à leur extension, à leur mutation en « paysage de viande[1273] ». Mais cette aventure intime auprès des monstres ne se fait pas sans risques. L'expérience du corps monstrueux est aussi l'expérience de la perte, de la fascination, de l'abandon à l'effroi, au dégoût comme au désir pour ces beautés intérieures[1274] :

> Les images ne sont jamais tout à fait inertes […]. La puissance du visible revient toujours, comme par vagues, obséder celui qui regarde. Et que celui-ci s'en montre ensorcelé ou bien scandalisé, le résultat sera, d'une certaine façon identique : car, dans les deux cas, l'image aura bien atteint et *inquiété* celui qui l'interroge[1275].

4.1 | CORPS ÉROTIQUE DU MONSTRE POUR UN ÉROTISME MONSTRE

« En peinture comme en morale, il est bien dangereux de voir sous la peau[1276] » : les représentations anatomiques « poursuivent l'imagination[1277] ». Le danger n'est pas tant esthétique que lié à la crainte de l'érotisation de la chair mise à nue. Les réflexions de Diderot quant à l'écorché l'amènent à s'interroger sur le risque de l'érotisation des représentations anatomiques développées par les artistes. Il craint « que ce maudit écorché [ne se retrouve] même dans ses figures de femmes[1278]». Le philosophe demande qu'on le dispense d'une « connaissance perfide » qu'il préfère occulter. Diderot a su prendre la mesure du plaisir provoqué par la contemplation de l'intérieur : « Ce plaisir paradoxal du regard situé à l'opposé de la fonction idéalisante de l'art[1279] ». Plane sur ces représentations le risque d'une confusion dont la teneur s'avère inquiétante et dont l'efficace semble à même de mobiliser puissamment les affects — visée renvoyant à l'efficace même des figures monstrueuses.

[1273] Nous empruntons cette expression à Delalex décrivant *Le Bœuf écorché* de Rembrandt (1655), in Hélène Delalex, « De Rembrandt à Damien Hirst. L'écorché métaphysique », art. cit., p. 89.
[1274] Nous faisons référence au titre de l'ouvrage *Beautés intérieures. Cf. op. cit.*
[1275] Georges Didi-Huberman, « La Couleur de la chair ou le paradoxe de Tertullien », in *Le Champ visuel, Nouvelle revue de psychanalyse (n°35), printemps 1987*, (dir.) Jean-Bertrand Pontalis, Gallimard, 1987, p. 9.
[1276] Denis Diderot, « Héros et Martyrs », in *Salons de 1769, 1771, 1775, 1781*, Hermann, 1995, p. 431.
[1277] Stendhal, *Œuvres intimes, I*, Gallimard, 1981, (29 mars 1805), p. 303 : « C'est un peintre […] qui aurait judicieusement commencé par l'étude de l'anatomie, et pour qui, comme objet utile, elle serait devenue tellement agréable, qu'au lieu de peindre un joli sein, voulant enchanter les hommes, il peindrait à découvert et sanglants tous les muscles qui forment la poitrine d'une jolie femme, d'autant plus horrible, dans leur sotte manie, qu'on s'attendrait à une chose plus agréable. Ils procurent un nouveau dégoût pour la vérité des objets qu'ils présentent. On ne ferait que les mépriser s'ils étaient faux, mais ils sont vrais, ils poursuivent l'imagination ».
[1278] Denis Diderot, *Essais sur la peinture Salons de 1759, 1761, 1763*, Hermann, 1984, p. 14.
[1279] Morwena Joly, « L'Obsession du "dessous" », art. cit.

Bien qu'animale, la raie peinte par Chardin nous informe quant à la possibilité d'une représentation du corps blessé et livré au désir d'investigation dans la chair, à la possibilité d'un désir charnel naissant de l'informe de la plaie : « L'association avec des représentations sexuelles est difficilement évitable […]. D'autant moins que le spectateur ne peut manquer de nommer "ventre" cette blancheur souillée de sang[1280] ». Cette blessure ouvre sur un intérieur viscéral et impudique, largement connoté. Elle ouvre vers un au-delà de l'image.

Il y a rupture et possibilité d'effraction, de glissement dans l'anfractuosité rose chair laissée par le geste lacérant qui lui a donné naissance. De là, il y a possibilité d'effarement face au spectacle de l'intérieur caché exposé avec une brutalité obscène, dans ce « glissement du côté de la muqueuse, de ce lieu du corps où le sang affleure[1281] ». La chair dégradée soumise au régime de l'effraction célèbre le surgissement de l'*horror*. C'est autant l'écorché (au sens anatomique du terme) que l'opération d'écorchage qui sont à l'œuvre dans le processus de dévoilement de ce corps animal.

Par l'effeuillage du corps on assiste à la révélation de l'en-dessous de la surface. Dans ce mouvement ambigu se joue à la fois la rupture de l'attribut du corps érotique[1282], mais aussi sa persistance malgré la commotion du surgissement de l'intérieur. C'est précisément cette persistance qui pose question en tant qu'elle touche à la fois à la possibilité d'une érotisation du corps ouvert mais également à celle du corps monstrueux, du fait de son ouverture — selon un élan ressortissant à une paradoxologie nous renvoyant à celle de l'organe-obstacle jankélévitchien. Dans le moment de son ouverture, le corps est dévoilé (débarrassé d'une peau faisant écran au regard). C'est alors la possibilité d'un érotisme douteux, sans retenue ni pudeur, qui est offerte et qui, à la manière du *Sardanapale*[1283] de Delacroix, crée l'image d'un corps investi par un désir sadique[1284], se constituant en lieu de souffrance[1285]. Tout est confusion entre d'obscures forces contraires : le dévoilement violent du corps appelle ainsi l'obscurité ambiguë du macabre[1286].

[1280] René Démoris, *Chardin, la chair et l'objet*, *op. cit.*, p. 31-32.
[1281] *Ibid.,* p. 31.
[1282] À propos de la distinction entre corps amoureux, corps érotique et corps pornographique, *Cf.* Gaëtan Brulotte, *Œuvre de chair, figures du discours érotique*, L'Harmattan, Les Presses de l'Université Laval, 1998.
[1283] Eugène Delacroix, *La Mort de Sardanapale*, 1827, huile sur toile, 392 x 496 cm.
[1284] *Cf.* Olivier Deshayes, *Le Corps déchu dans la peinture française du XIX*ème *siècle*, *op. cit.*, p. 176-177.
[1285] *Ibid.*, p. 177.
[1286] Le macabre utilise « la pourriture, la vermine, les odeurs, des parties du squelette pour "figurer" la mort », in Claude Blum, *La Représentation de la mort dans la littérature française de la Renaissance*, t. 1, Champion, 1989, p. 30. À propos de l'ambiguïté du macabre et de la poésie qui s'y rapporte, *Cf.* Kjerstin Aukrust, « *J'ouvre mon estomac.* Agrippa d'Aubigné et le corps macabre », in *Corps sanglants, souffrants et macabres,* XVI[e]-XVII[e] *siècle*, (dir.) Charlotte Bouteille-Meister, Kjerstin Aukrust, Presses Sorbonne nouvelle, 2010, p. 101-113.

Tout est tension entre glorification et déchéance du corps qui, à trop être dégradé par plaisir, glisse inéluctablement dans le monstrueux. Ce clair-obscur émotionnel associé à la suavité plastique agit sur le spectateur et participe de son désir d'un dévoilement de la chair. Il s'agit là d'un désir construit sur le visible, via le regard, par l'image. Le terrain commun au corps monstrueux et au corps érotique est, justement, bâti autour de leur capacité commune d'attraction. Tous deux sont capables de se faire leurre, piège pour le regard, support fantasmatique. Ces représentations ont comme point commun de mettre en danger le regard et de mobiliser avec force des affects qui tendent à se brouiller. De Chardin à Fragonard[1287], les replis des chairs semblent également se confondre : l'animal du peintre dévoile une matière charnue dont le velouté « embué » n'aurait rien à envier aux amas de peaux mêlées du *Feu aux poudres*[1288], si seulement elle n'était localisée en un recoin si obscur de ce ventre.

Ce sont les stratégies de capture du regard qui semblent communes à ces deux types de représentations (érotique et horrifique). C'est le jeu entre visibilité et excès de visibilité qui décuple le pouvoir d'attraction de ces deux modalités de représentation du corps. Dans sa manière de saisir le regard, le corps monstrueux, à l'image du corps érotique, est tissé de *mètis*[1289] (ruse). En ce sens, même discrètement, *Éros* semble prendre part à la capture du regard que tente l'image vidéoludique (horrifique). Il balise le champ sémantique de la *mètis*[1290] : du terrain de la chasse à ceux de la magie et de la logique[1291]. De par la puissance de l'impression monstrueuse, le corps monstrueux se fait ensorceleur malgré des atours décatis — le voilà philtre obscur, fétiche dédié à une magie nécessairement noire.

Ces images développent à travers la représentation des corps découverts, un art de plaire duplice et paradoxal, capable d'activer le dispositif au cœur de l'image, « comme l'araignée qui tisse de fines toiles pour prendre le gibier qui la fait vivre, comme le braconnier qui pose ses lacets dans les sentiers par où se sauve le lièvre qu'il convoite[1292] ». L'acte d'infiltration dans la chair n'est pas anodin. Il semble appeler avec insistance au désir, à la séduction par le choc : choc

---

1287 Comment ne pas penser au cousin germain du peintre, Honoré Fragonard (1732-1799), anatomiste de renom, auteur des « anatomies naturelles » du cabinet de l'École vétérinaire d'Alfort. *Cf.* Rafael Mandressi, *Le Regard de l'anatomiste*, *op. cit.*, p. 257.

1288 Jean-Honoré Fragonard, *Le Feu aux poudres*, 1763-1764, huile sur toile, 37 x 45 cm.

1289 Philippe Dubois, « Des Ruses d'Éros », in *Érotique, Esthétique*, (dir.) François Aubral, Michel Makarius, L'Harmattan, 2001, p. 46.

1290 *Cf. Infra*, p. 394-399.

1291 *Cf.* Philippe Dubois, « Des Ruses d'Éros », *op. cit.*, p. 46.

1292 Extrait de la leçon sur la séduction et la *mètis* faite par Socrate à la courtisane Théodotè. Xenophon, *Les Mémorables*, III, 11, 5-18, cité in Philippe Dubois, « Des Ruses d'Éros », art. cit., p. 49.

de la révélation de l'occulte, de la rencontre avec la « population viscérale[1293] ». L'ouverture pratiquée dans le corps, se fait béance, piège pour le regard — avec comme horizon le dégoût comme le saisissement (ravi) et, assurément, le trouble.

Si la stratégie de contrainte du corps dans *Dead Space* passe par sa fragmentation, au point de le rendre sécable puis soluble, le jeu vidéo *Dante's Inferno*[1294] (directement inspiré de l'œuvre de Dante Alighieri[1295]) propose des occurrences de corps offrant la possibilité de la pénétration, pli par pli, jusqu'à l'apparition d'une béance encore plus profonde. Ces corps, séduisants de prime abord, rusent avec leurs formes, les recouvrent pour mieux les dévoiler. Ambivalents, ils s'offrent selon les modalités du corps érotique et du corps monstrueux. Le corps ouvert et monstrueux est ici intensément sexualisé, fantasmé à l'extrême à travers les personnages rencontrés dans le deuxième cercle des Enfers (celui de la Luxure). Parmi les très nombreuses variations de corps martyrisés, mutilés et monstrueux que propose le jeu (à l'image du texte incroyablement riche en propositions monstrueuses[1296]), les Tentatrices sont significatives. Elles font signe vers l'érotique comme le monstrueux en apparaissant voluptueuses jusqu'à la révélation de leur intériorité démesurée.

Un appel à la chair résonne dans cette iconographie vidéoludique. Ces images ressortissent au régime de la chair rendue préhensible, à la fois représentations sensuelles et lieu de dégoût[1297]. Il en est de l'efficace de ces représentations comme de l'attraction exercée par la « carcasse superbe » louée par Baudelaire[1298] — figure poétique à laquelle fait écho celle, picturale, de Fautrier[1299] : *Le Sanglier écorché*[1300]. Ces images vidéoludiques s'ouvrent à cette même sensualité paradoxale. L'image induit à travers la possibilité de son ouverture, la possibilité terrible de l'exercice d'un plaisir souverain se faisant au détriment de l'intégrité des corps — et dont l'enjeu

---

1293 *Cf.* Georges Didi-Huberman, *Ouvrir Venus*, *op. cit.*, p. 108.

1294 Jeu vidéo n'appartenant pas à la catégorie des jeux horrifiques (mais des *beat them all*). Son iconographie se fonde néanmoins sur la représentation de l'abject. *Dante's Inferno*, Visceral Games/Electronic Arts, 2010.

1295 Dante Alighieri, *La Divine Comédie* (*Divina Commedia*), 1307-1321.

1296 *Cf.* Peter Kuon, « Du Recyclage des monstres mythologiques à l'invention d'un monstrueux chrétien : La Divine Comédie de Dante Alighieri », in *Le Monstrueux et l'Humain, op. cit.*, p. 69-84.

1297 Claire Margat, « Les deux visages de l'érotisme», in *Érotique, Esthétique*, *op. cit.*, p. 177 : « Si la transgression qui définit l'érotisme part de la position d'interdits, Bataille a commencé par séparer deux interdits : l'interdit lié à la mort et l'interdit lié à la reproduction sexuelle. Mais il montre ensuite que ces deux formes d'interdit reposent sur une même sorte de répulsion. Il n'y a érotisme qu'à partir du moment où certains êtres (les cadavres) certaines choses (les excréments) et certaines parties du corps (le sexe, l'anus) sont considérées comme répugnantes ».

1298 Charles Baudelaire, « Une charogne », in *Les Fleurs du mal*, *op. cit.* XXIX, p. 78 : « Les jambes en l'air, comme une femme lubrique/Brûlante et suant les poisons/Ouvrant d'une façon nonchalante et cynique/Son ventre plein d'exhalaisons ».

1299 Hélène Delalex, « De Rembrandt à Damien Hirst. L'écorché métaphysique », art. cit., p. 99 : « Ne reste ici de l'animal qu'un magma de chair noire et la béance, rouge et immense, du corps ouvert, donnant à l'image un caractère explicitement sexuel ».

1300 Jean Fautrier, *Le Sanglier écorché*, 1927, huile sur toile, 163 x 131 cm.

serait le contact avec la substance ; contact paradoxal conduisant, comme nous allons le voir, à l'expression exacerbée du dégoût, affect essentiel dans la modulation de l'intensité de l'expérience horrifique.

La part ludique de ces jeux vidéo implique, non sans trouble, un jeu avec les corps — un jeu au-delà même des attentes du *gameplay* se faisant au risque de la confusion des affects qu'implique la vision sous la peau. À quelque degré que ce soit, ce trouble semble tisser la relation aux représentations monstrueuses vidéoludiques, jusque dans les modalités de contact qu'elles proposent. Ces représentations semblent tributaires d'une *maniera* cruelle, d'un art singulier de dépecer les formes. Ce jeu transgressif[1301] appelle à l'abandon dans le geste. Si ce rapport à l'image des corps monstrueux ouverts reste inavouable et occulte, il est assurément présent dans la relation du joueur à ces représentations. La prégnance de ces corps exhibés engendre un trouble lié à l'organique dont la pratique ludique semble exacerber la dimension opératoire.

En cela, ces créatures à l'anatomie modulable et stratifiée semblent convoquer l'image des Vénus médicales comme celle de Clemente Susini[1302], offrant la possibilité du jeu sinistre de l'emboîtement de ses organes dissimulés sous le couvercle qui les coiffe[1303] — fait de cire chaleureuse teintée dans la masse[1304]. Ce simulacre d'abdomen et de poitrine, et son ouverture, appellent à la manipulation et à l'exercice d'un regard littéralement déchirant — un regard terrible auquel Sade fantasmera de donner une réalité[1305] dans *Les Cent-vingt journées de Sodome*[1306]. Horreur et *érôs* font dangereusement corps, impliquant une porosité inquiétante entre ces régimes de représentations (l'horrifique et l'érotique). Cette sculpture délimite ainsi le terrain d'une iconographie dont l'intérêt est ambivalent, en convoquant à la fois érotisme (par sa mise en scène comme ses qualités plastiques) et anatomie (en raison de sa fonction), et surtout, implique une

1301 C'est-à-dire, qui transgresse la nature ludique première du jeu et son apparente innocuité.

1302 *Cf.* Clemente Susini, *Vénus des médecins*, 1781-1782, cire colorée. Susini est l'auteur de plus de deux mille pièces anatomiques. *Cf.* Rafael Mandressi, *Le Regard de l'anatomiste*, *op. cit.*, p. 260.

1303 *Ibid.* p. 261 : La venere scomponibile « fut fabriquée avec une pièce mobile qui couvrait la partie antérieure du tronc, à la façon d'un couvercle que l'on pouvait soulever afin de découvrir les viscères abdominaux et thoraciques, et un fœtus minuscule à l'intérieur de l'utérus ».

1304 Georges Didi-Huberman, *Ouvrir Venus*, *op. cit.*, p. 106 : « Cette Vénus de cire, extraordinairement réaliste — jusqu'au yeux de verre, aux cheveux réels et à la pilosité pubienne —, cette Vénus maquillée, parée d'un collier de perles vraies, étendue sensuellement sur un drap de soie était, comme Sade le dit de sa "jeune fille", *démontable* : l'expérimentateur ou l'étudiant en médecine pouvait méthodiquement, tranquillement, franchir les limites de sa chair, l'*ouvrir* jusqu'au cœur et jusqu'au secret de la matrice ».

1305 *Cf.* Morwena Joly, « L'Obsession du "dessous" », art. cit. : « La vision des cires anatomiques féminine a certainement contribué à renforcer le lien qui, chez lui, unit excitation sexuelle et désir de dissection ».

1306 Donatien Alphonse François de Sade, *Les Cent-vingt journées de Sodome*, Union générale d'Éditions, 1975, p. 391 (cinquante-deuxième passion sur cent-cinquante) : « Il reçoit la fille dans un cabinet rempli de cadavres en cire, très bien imités ; ils sont tous percés de différentes manières. Il dit à la fille de choisir, et qu'il va la tuer comme celui des cadavres dont les blessures lui plaisent le mieux ».

opérabilité ayant trait à l'ouverture des corps dont la teneur renvoie à l'iconographie vidéoludique qui nous intéresse.

À l'instar des jeux *Silent Hill 2* et *3*[1307], *Dante's Inferno* livre au joueur une iconographie horrifique particulièrement sexualisée. Son caractère sulfureux et sa connotation démoniaque rappellent sans difficulté les œuvres de Félicien Rops[1308] (dont Huysmans relèvera avec enthousiasme le caractère surnaturel et pervers[1309] — notifiant « la diabolique ampleur des passions charnelles[1310] »). Ces représentations manifestent la proximité des registres iconographiques horrifiques et érotiques[1311]. Elles en indiquent la capacité commune de séduction par l'ambiguïté de la représentation de la chair nue (crue). Mais le caractère extravagant de ces corps est confirmé par le jeu de leur déréalisation opéré par l'exercice fantasque de leur représentation, dont la sexualisation excessive dénonce le caractère irréel — modulant ainsi leur efficace par la possibilité du basculement dans le grotesque.

Ces représentations manifestent le caractère horrifique d'une iconographie sexualisée, dont les modalités d'expressions reposent sur le monstrueux, en jouant sur l'échelle, la localisation ou la mobilité des organes. Le corps des antagonistes de *Dante's Inferno* (dont la chair remodelée se fait *genitalia*) est véritablement irrespectueux de la localisation des organes et de leur fonction biologique. Ces corps hyper-sexualisés se font monstruosités au sens tératologique du terme, contrevenant directement à l'obsession du confinement du monstre dans une sexualité prégénitale[1312] : « Si le monstre parvient néanmoins à une génitalité, il ne pourra le faire que sous le masque à figure humaine et reconnu comme tel socialement ; l'habit faisant le moine[1313] ».

1307 Pensons par exemples aux personnages de *Thomas* ou du *Split Worm* dont l'apparence phallique est à peine déguisée — auxquelles font écho celles de *Shin Megami Tensei IV* (Atlus, 2013) et son bestiaire hautement connoté.
1308 *Cf.* Félicien Rops, *Le Sacrifice*, in *Les Sataniques*, 1882, aquarelle, crayon et gouache.
1309 Joris-Karl Huysmans, « Félicien Rops », [1889], in *Félicien Rops suivi de Le Monstre*, *op. cit.*, 2014, p. 30 : « Il a, en un mot, célébré ce spiritualisme de la Luxure qu'est le Satanisme, peint, en d'imperfectibles pages le surnaturel de la perversité, l'au-delà du Mal ».
1310 *Ibid.*, p. 29.
1311 Dans le monde vidéoludique, le corps n'est presque jamais sujet érotique. Les éditeurs se montrent frileux à l'égard de jeux pouvant aborder ouvertement le sujet. Nombre de jeux vidéo utilisent une iconographie stéréotypée et, de fait, adoptent une représentation des genres impliquant une hypersexualisation, mais qui reste latente. Cependant, très rares sont les jeux s'intéressant de façon centrale à la question de l'érotisme (*Catherine*, Atlus, Studio 4°C, Atlus, Deep Silver, 2011) sans sombrer dans la frange très confidentielle des jeux érotico-pornographiques, à l'instar des *eroge* (pour *erotic game*) : jeux vidéo japonais au contenu érotique ou pornographique (*Cf.* Michelle Martinez & Tyler Manolovitz, « Pornography of Gaming », in *Critical Issues. Video Games Cultures and Future Interactive Entertainment*, Inter-Disciplinary Press, 2010, p. 65-74). Certains jeux vidéo proposent des corps partiellement dénudés, suggestifs et parfois aguicheurs (*Dead or Alive*, Team Ninja, Tecmo, 1996) sans pour autant prendre le risque d'en dévoiler la vérité organique.
1312 *Cf.* Olivier R. Grim, *Du Monstre à l'enfant, op. cit.*, p. 77.
1313 *Ibid.*, p. 77.

Dante's Inferno, Études réalisées par l'illustrateur Wayne Barlow (détails).

L'ouverture volontaire du corps opère un mouvement dont la teneur est double : en se faisant tout entier sexe, il se fait monstrueux car effroyablement ouvert et terriblement génital — happant ainsi doublement le regard. Reprenant par analogie de construction le modèle tératologique de Geoffroy Saint-Hilaire, cet érotisme macabre et hors-norme semble hypostasié, signifié par la représentation évidente d'organes sexuels anomaux (c'est-à-dire marqués par leur irrégularité), véhicules visibles d'un *érôs* grotesque. Pourtant, le spectacle de ces monstruosités sexuelles n'est pas celui, carnavalesque et renversant, auquel se livre Baubô afin d'amuser Déméter, par le dévoilement de son sexe maquillé en visage — son « sexe fait masque[1314] ».

Malgré leur nature vidéo-ludique, ces monstres faits sexes (ces sexes monstres) se prêtent à un jeu d'attraction des plus sérieux, tant ils sont plus proches, dans leur radicalité, du visage de Gorgô (Méduse) que de celui du sexe-visage de Baubô : « Méduse est le pur envers du visible, l'invisible en pleine lumière. Et c'est encore la tête de Méduse que l'on retrouve à l'intérieur du corps, faute de pouvoir en assumer la proximité fondamentale[1315] ». L'exhibition d'une physiologie sexuelle anomale, sur un corps dont l'apparence première semble normée, ne permet pas tant de séduire que de subjuguer, de submerger d'émotions mitigées. Le corps-organe(s) devient le lieu d'une fiction perturbante, à même se générer des affects extrêmes.

À travers *Dante's Inferno*, s'affirme l'image troublée de corps à la sexualisation proprement dévorante, invitant à un contact fantasmatique mais définitivement agressif. Ces corps se révèlent charnels et lubriques, prêts à accaparer la chair. Nombreuses sont les représentations de monstres à l'appétit carnassier qui, dans un renversement significatif, ne font pas secret du plaisir procuré par l'absorption de nourriture — surtout de corps/chair/viande. Cerbère, incarnant la

[1314] Jean-Pierre Vernant, *La Mort dans les yeux*, *op. cit.*, p. 33 : « En grimaçant, cette figure du sexe se fait éclat de rire, un éclat de rire auquel répond le rire de la déesse ».
[1315] Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 148.

Gourmandise dans *Dante's Inferno*[1316], illustre à merveille l'ambivalence de ces représentations : gigantesque monstre blafard dont la gueule laisse déborder trois énormes appendices phalliques dentés[1317] — rappelant l'iconographie de *Silent Hill 3*. Ce monstre offre la perspective d'une exposition de la chair sous sa forme la plus élémentaire — la plus comestible.

La chair exposée, paradoxalement crue et séduisante, touche à sa représentation la plus immédiate et préhensible. Le corps dévoilé devient carcasse, masse évocatrice dont la valence est double. Comme le note Philippe Cognée : « [C]hair sanguinolente à mi-chemin du cadavre et du repas […], scène de supplice et partage de la cène ; appétit et répulsion[1318] ». S'engage une relation au corps se jouant simultanément sur ses différents niveaux : de l'épiderme à ses profondeurs. Incarnation et incorporation semblent impossibles à désintriquer : « La thématique de l'érotisme n'est jamais éloignée de celle du culinaire […]. Le goût a bien, d'après Kant, une affinité avec "l'appareil digestif" et l'appareil digestif avec la sexualité[1319] ».

L'appel aux plaisirs de l'absorption évoqué par ces représentations de monstres friands de chair s'articule autour d'une perturbante dialectique (attrait/dégoût), selon des modalités qu'il nous faudra définir tant elles semblent dessiner les contours du monstrueux[1320].

4.2 | PÉNÉTRER LE MONSTRE : DEVENIR-ARCHITECTURAL DES CORPS MONSTRUEUX

En certaines occurrences, la rencontre avec le monstrueux s'envisage à travers un fantasme de pénétration du corps monstrueux. Dans cet échange intérieur, le corps (envisagé comme enveloppe extérieure et visible) est nié selon des modalités inédites : réduit à sa géographie intérieure (mobile et instable). Il ne s'agit pas d'ouvrir le corps, de générer une blessure. Il s'agit de figurer l'ingestion de l'avatar par le monstre, à une échelle colossale. Nombreux sont les monstres vidéoludiques gloutons qui, non contents d'ingurgiter à tout va, se laissent explorer de l'intérieur. Devenus terrains d'aventures, ceux-ci font écho à leurs ainés issus

[1316] En référence au troisième des neufs cercles de l'Enfer décrits dans la *Divine Comédie* de Dante Alighieri.
[1317] Dante, *La Divine Comédie*, *L'enfer*, (trad.) Jacqueline Risset, Flammarion, 1985-2004, VI, 22-24, p. 67 : « Lorsque Cerbère nous vit, l'énorme ver,/il ouvrit ses bouches, et nous montra les dents ;/il n'avait pas un membre qui ne frémit ».
[1318] Philippe Cognée, *Carcasses*, catalogue d'exposition, Genève, MAMCO, 2006.
[1319] Agnès Lontrade, « De l'Érotisme du plaisir esthétique », in *Érotique, Esthétique*, *op. cit.*, p. 67-68.
[1320] *Cf. Infra*, p. 287-292.

de la littérature : la baleine de Jonas[1321], de Pinocchio[1322] ou encore le monstre marin du Baron de Münchhausen[1323], trouvent là des successeurs redoutables.

Inversant le principe du dispositif spatial constitué par le monstre et son environnement, ces propositions sont l'occasion d'envisager une approche nouvelle de la matérialité du corps, à la fois microscopique et macroscopique — monstrueuse de gigantisme. Il s'agit d'un retournement distinct de celui qu'offre le célosomien. Ce n'est plus son envers révulsé qui est montré, mais le corps entier du monstre qui semble invaginé. La situation proposée consiste en un retournement plus géographique que biologique : le *sublocus* devient *locus* (lieu). Le joueur fait la rencontre intérieure du monstre (rencontre monstrueuse en soi) et en perçoit les contours par le dedans au lieu de le cerner extérieurement. Ces ingurgitations titanesques, sans doute en raison des possibilités ludiques et créatives qu'elles offrent, trouve un véritable écho dans des productions destinées à un public très varié[1324].

Pourtant, à travers l'engloutissement dans ces créatures-mondes, le joueur se confronte à une facette archaïque du corps [1325]. Composant un monstrueux dont les modalités iconographiques s'appuient sur une réciprocité des textures et des teneurs, lieux et corps monstrueux se confondent : « La bouche dentée, la caverne, la grotte, le labyrinthe et son "complément vivant" le serpent, souterrain en relief, ne sont que les préfigurations du "labyrinthe infernal en réduction que constitue l'intériorité ténébreuse et sanglante du corps" [1326] ».

Les jeux horrifiques excellent dans la matérialisation de surfaces indéterminées, charnelles et chargées de fluides, cela même au sein d'espace architecturés ou urbains[1327]. Cette approche

---

1321 *La Bible, Ancien Testament, Livre de Jonas*, II-1.
1322 Carlo Collodi, *Les Aventures de Pinocchio. Histoire d'un pantin*, Paris : Mille et une nuits, [1881-1883], 1997.
1323 Gottfried August Bürger, *Les Aventures du Baron de Münchhausen*, (trad.) Théophile Gautier Fils, Paris : José Corti, [1786], 1998.
1324 Ce voyage intérieur se retrouve dans des productions destinées à un public adulte : *Gears of War 2* (Epic Studio/Microsoft Game Studios, 2008), *God of War II* (SCE Santa Monica Studio/Sony Computer Entertainment, 2007), *Dante's Inferno* (Visceral Games/Electronic Arts, 2010), etc. comme dans des jeux vidéos destinés à un public plus large (bénéficiant généralement d'un design cartoon) : *Mario & Luigi: Bower Inside Story* (AlphaDream/Nintendo, 2009), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, (Nintendo, 1995, 2011), *Little Big Planet 2* (Media Molecule/Sony Computer Entertainment, 2011), etc.
1325 Dans son article « Maternal Engulfment in Horror Videogames », Ewan Kirkland évoque l'idée d'un espace de jeu proprement gynécologique (*gynecological gamespace*) et propose une lecture sexualisée des environnements vidéoludiques associés aux procédés d'exploration auxquels se livre le joueur, mimant par ce biais un retour dans un espace utérin dont la nature serait simultanément attirante et repoussante, répondant à une rhétorique intrusive fortement connotée. *Cf.* Ewan Kirkland, « Maternal Engulfment in Horror Videogames », in *Critical Issues. Video Games Cultures and Future Interactive Entertainment*, (dir.) Daniel Riha, Inter-Disciplinary Press, 2010, p. 75-80.
1326 Jean Burgos, « Le Monstre, même et autre », in *Circé, Cahiers de Recherche sur l'imaginaire, Le Monstre (2) présence du monstre mythe et réalité*, (dir.) Jean Burgos, Éditions Lettres Modernes, 1976, p. 28.
1327 *Cf.* Ewan Kirkland, « Maternal Engulfment in Horror Videogames », art. cit.

permet une extension particulièrement intéressante des fonctions des espaces architecturés, leur conférant ainsi une dimension anatomique puissamment évocatrice — à l'image de nombreux environnements de la série *Silent Hill*. Ces propositions participent à la construction d'un parallèle saisissant entre espace architecturé et espace corporel à l'aune du gigantisme et du monstrueux. Certains jeux assument d'ailleurs pleinement cette démarche, et ne se privent pas de la pousser à l'extrême[1328].

Ces monstres sont à envisager comme des « êtres boyaux », au « corps canal »[1329], ayant pour fonction de véhiculer nourriture et corps étrangers, illustrant le fait que « [l]e corps est moins un être construit, clos et achevé qu'une structure biologique que traversent mécaniquement de multiples matières, de l'aliment à l'excrément[1330] ». Le corps de ces créatures est un champ de bataille monstrueux à travers lequel l'avatar du joueur doit circuler (transiter) pour s'en extraire ou être évacué. La créature doit alors être mise à terre ou mettre bas pour libérer son hôte. Le combat est intérieur : il s'agit de s'attaquer à l'anatomie de la créature, de mettre à mal ses organes, de s'en prendre à ses points vitaux pour provoquer une réaction salutaire. Les occurrences sont nombreuses, les solutions variées : décès, vomissement, expulsion, etc.

Ces scènes sont l'occasion de représentations macroscopiques d'un univers supposé microscopique, étendu à une échelle inimaginable — extension renversant tout autant la dialectique micro/macro que celle animant le couple intérieur/extérieur. Cette simple transformation de grandeur est en soi un effet monstrueux[1331] mais le procédé ne fait en définitive que s'ajouter à d'autres. Il permet de jouer à merveille sur le dégoût comme sur les angoisses liées à la représentation de l'intérieur du corps, à travers la figuration de son organicité, véritable rappel de « l'appareil obscur de notre propre organisme[1332] ».

Ces corps développés à une échelle colossale sont autant d'occasions de représenter avec force détails une anatomie alternative, fantasmée mais pour le moins impressionnante. À travers cet imaginaire du corps semble résonner le colosse couché[1333] décrit par Colonna dans le chapitre

[1328] À l'instar de *Shadow of the Damned* (Grasshopper Manufacture Inc./Electronic Arts, 2011) ou de *Prey* (Human Head Studios/3D Realms, 2006) dont les espaces architecturés sont particulièrement organiques, voire sexualisés.
[1329] *Cf.* Paul Ardenne, « Irrévérence et dégradation », art. cit., p. 63.
[1330] Ardenne à propos du corps symboliquement rapporté à ses déjections. *Idem*.
[1331] *Cf.* Gilbert Lascault, *Le Monstre dans l'art occidental*, *op. cit.*, p. 126.
[1332] *Cf.* Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 141.
[1333] Malgré sa description organique, le colosse est « fait de bronze ou de métal fondu et jeté par excellent artifice ». *Cf.* Francesco Colonna, *Le Songe de Poliphile*, éd. de Gilles Polizzi, Imprimerie nationale Éditions, 1994, p. 39.

IV du *Songe de Poliphile*[1334], figure littéraire de l'incorporation et surtout, de la mise en espace architecturale des corps. Ouvert, laissant voir os, artères, nerfs, veines, muscles et intestins[1335], ce colosse se laisse paradoxalement pénétrer comme un bâtiment[1336]. Ce corps, dont toutes les parties internes « ouvertes et cheminables[1337] » constituent un réseau de circulation, possède une double valence dont le ressort touche à son caractère parcourable — paysagé. Il condense les caractéristiques du *locus horribilis* (paysage organique, effrayant et en ruine) et possède néanmoins les caractères du *locus amoenus* (paysage admirable).

Comme l'écrit Raphael Cuir, « [c]e corps "cheminable", témoigne de l'intégration dans la culture humaniste, des paysages intérieurs du microcosme et de l'élargissement de la notion d'espace qui, outre les nouveaux territoires découverts par les navigateurs, englobe désormais l'anatomie du corps humain[1338] ». Plus encore, il témoigne de la possibilité d'une lecture double de l'intériorité du corps pensée comme espace dont la présence comme la traversée exerce une fascination teintée de frayeur.

Le développement de l'échelle de la représentation permet de laisser libre cours à toutes les fantaisies, à l'expression de la fascination qu'exerce l'organique. Cette fantaisie extrême permet en outre de justifier le caractère architectural (voire géographique) de ces corps monstrueux. Plus que jamais, le corps se fait *locus* développant la possibilité d'un parcours suivant une structuration (précisément un *level design*) curieusement adaptée aux déplacements des personnages : boyaux ou artères se font chemins, couloirs et passages. Les divers ventricules, cloisons ou membranes présents dans l'organisme se font portes ou sas.

Plus que jamais, le corps est modelable et mouvant mais surtout parcellaire, c'est-à-dire découpé en parcelles au sens géographique du terme. Si ces corps apparaissent monstrueusement organiques, ils n'en sont pas moins architecturés. Les cavités deviennent alors des salles voûtées communiquant entre elles par diverses voies (orifices) que l'avatar du joueur doit emprunter[1339].

1334 *Ibid*., p. 39-40.
1335 *Ibid*., p. 40.
1336 *Idem*. : « Quand je fus venu jusques là, je m'enhardis d'entrer dedans : puis dévalant par un petit degré, descendis en la gorge, après, en l'estomac et de là, par toutes les autres parties du corps, jusques dedans les boyaux et les entrailles ».
1337 *Idem*.
1338 Raphaël Cuir, « Dissèque-toi toi-même, portrait de l'artiste en "Silène" posthumain », in *Ouvrir Couvrir*, *op. cit.*, p. 85-86.
1339 Ce procédé de mise en géographie du biologique trouve également à s'exprimer à rebours. Le jeu vidéo *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (Konami, 2001) propose un parallèle entre le dédale d'un complexe militaire et la structure du corps humain. Lorsque le joueur consulte la carte destinée à l'aider dans sa progression, il peut y découvrir que le nom de chaque partie du complexe correspond à un élément anatomique : duodénum, intestin grêle, etc.

Le ventre du *Jabu-Jabu* (monstre aquatique aux allures de baleine dans *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*), fait littéralement office de donjon, au sens que revêt ce terme dans les jeux d'aventure (à savoir de lieu architecturé explorable dans toutes ses dimensions : espace labyrinthique abritant en son cœur une créature à terrasser). L'exploration à laquelle doit se livrer le joueur à travers le corps de l'animal se fait selon un plan laissant deviner l'anatomie de la créature. Parfaitement architecturée, elle se présente comme une succession de chambres reliées par des couloirs. Dans ces espaces cellulaires, sont disposés des plateformes mouvantes, des cloisons rétractiles aux formes organiques ou encore un treillis de tissus organiques (sorte d'aponévrose[1340]) permettant d'escalader les parois internes du monstre.

Gears of War 2, Ver géant (capture)/ *The Legend of Zelda : Ocarina of Time 3D*, Ventre du *Jabu-Jabu* (capture).

Cette modalité monstrueuse de représentation du corps est l'occasion de le présenter à une échelle improbable. Par le jeu d'un étirement déraisonnable du microscopique en macroscopique, tissus, fibres, fluides et organes apparaissent dans leur matérialité la plus visqueuse et pulsatile. Dans les représentations les plus excessives[1341], les fluides sont des flots et les organes sont surabondants. À chaque pas le sang semble sourdre par tous les pores de ces créatures, menaçant de noyer quiconque s'y aventure[1342]. Tout y est excès, ces propositions ludiques offrent une « expérience intérieure de la pléthore[1343] ». Même devenu automate, l'intérieur du corps géant est le lieu d'une profusion extrême, la matière organique faisant place aux rouages mécaniques, aux fluides énergétiques[1344] — à l'instar du colosse de Colonna.

[1340] Théodore Lender, Robert Delavault, Albert Le Moigne, *Dictionnaire de la biologie*, *op. cit.*, p. 62 : « Faisceau de tissu conjonctif dense […] qui relie un muscle à un os ou qui entoure un muscle ou une région ».
[1341] Par exemple : *Gears of War 2*, *God of War II*, *Dante's Inferno,* etc.
[1342] Nous pensons à la marée de sang que doit affronter le joueur dans l'épisode du ver géant dans *Gears of War 2*.
[1343] *Cf.* Georges Bataille, *L'Érotisme*, Les Éditions de Minuit, 1957, p. 103.
[1344] À l'image du corps mécanisé du Colosse de Rhodes dans *God of War II*.

Ces expériences intérieures ne sont pas sans entretenir des rapports avec celles offertes par des dispositifs plastiques fondamentalement architecturaux. La *Womb House*[1345] et le *BarRectum*[1346] de l'Atelier Van Lieshout ou encore *Hon*[1347] de Niki de Saint-Phalle (1966), sont des dispositifs pénétrables, simulant une apparence organique. La réalisation éphémère de Saint-Phalle se distingue par un gigantisme tout particulier, une démesure à la fois physique et symbolique. Lors de l'exposition éphémère de *Hon*, les visiteurs devenus lilliputiens étaient invités à s'engouffrer à l'intérieur de l'œuvre, dans l'obscurité du sexe béant de cette sculpture géante :

> Les spectateurs, hypnotisés, en flux tendu, la pénètrent. Ils s'engouffrent sans effort — la dilatation de cette entrée-sexe est totale —, avec allégresse, dans un couloir obscur où ils ne peuvent que se perdre. Rien ne semble faire obstacle à leur progression insensée ; jusqu'à ce que le vertige du conquérant qui les submergeait s'estompe, jusqu'à ce moment violent (de déception, de ressentiment, d'angoisse, de soulagement ?) où la vérité éblouit leur insouciance […]. Et, dans un ultime geste sauvant ces indésirables, [Hon] les vomit et leur commande de poursuivre hors de ses entrailles leur errance, les abandonnant aux souffrances et aux désirs que l'expérience a ravivés et gravés sur leur corps, les libérant à leur insu ! [1348].

La plongée dans le corps joyeusement grotesque de *Hon*, le passage à travers son « sexe mangeur[1349] », semble être une aventure démesurée, à la fois amusante et inquiétante mais pour le moins troublante, jusque dans son aboutissement. La description qui nous en est livrée, fait écho à l'expérience de la traversée des corps virtuels titanesques qui, à l'image de l'enveloppe (la peau) de *Hon*, ne relèvent pas de l'« excarnation[1350] ». Bien au contraire, ces créatures trouvent à s'incarner, à simuler la présence charnelle de l'intérieur du corps.

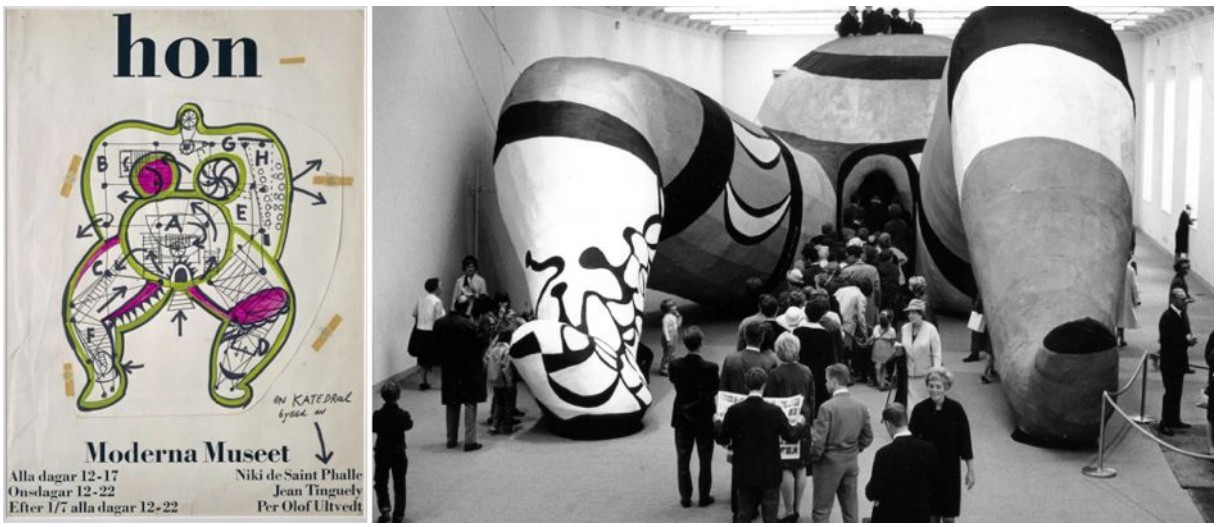
L'assimilation de la bouche des monstres vidéoludiques à l'entrée-sexe de *Hon*, n'est pas simplement l'œuvre d'un glissement de sens. L'œuvre de Saint-Phalle est élaborée comme un dispositif contraignant *a minima* le spectateur mais lui imposant de subir la touffeur et la pénombre de l'espace qu'il pénètre — d'être captif des parois de l'œuvre[1351], à l'instar des

---

[1345] Atelier Van Lieshout, *Womb House*, 2004, fibres de verre, polyuréthane, polyester, fibre de verre. 630 x 536 x 212 cm. Comprendre : « Maison utérus ».
[1346] Atelier Van Lieshout, *BarRectum*, 2005, fibres de verre, 800 x 800 x 250 cm.
[1347] Niki de Saint-Phalle, *Hon: en katedra* (*She: A Cathedral),* 1966, 28 m de long. En collaboration avec Jean Tinguely et Per Olov Ultvedt.
[1348] Jean-Marc Lachaud, *Pour une critique partisane*, *op. cit.*, p. 73.
[1349] Selon l'expression de Verlaine in Paul Verlaine, « Mais après les merveilles », *Odes en son honneur*, 1893.
[1350] Au sens que Yves Bonnefoy donne à ce terme, signifiant la capacité à évider les choses de leur « présence », à être le signe irréductible de leur « absence ». *Cf.* Matthieu Dubois, *Figuration contemporaine de la poésie amoureuse : Du mouvement et de l'immobilité de Douve d'Yves Bonnefoy*, L'harmattan, 2011, p. 156.
[1351] L'affiche de l'exposition révèle les dessous architecturaux de ce personnage gigantesque et montre clairement son anatomie architecturée, conçue comme un parcours labyrinthique.

spectateurs parcourant les *corridors* de Bruce Nauman[1352]. Par association avec l'image du sexe qu'il s'agit d'explorer, *Hon* offre à qui pénètre en son sein d'éprouver la sensation d'une plongée charnelle, dont l'organicité est simulée mais dont le ressenti reste vif.

Les monstres devenus lieux à parcourir se constituent également en dispositifs ludiques tout de chair simulée dont la matérialité est impressionnante en dépit de sa facticité. La chair y est simulée au point d'être palpable et désirable. Le dispositif ludique agit de concert avec l'image dans sa capacité à évoquer la matérialité des espaces explorés et ainsi tous deux « poursuivent l'imagination[1353] ». Surdimensionnés, les corps monstrueux peuvent dévoiler leurs atours palpitants et se lancer dans une véritable entreprise de séduction.



Niki de Saint-Phalle, Affiche et installation *Hon* au Moderna Museet, Stockholm, 1966.

Mais au-delà de l'édification d'un modèle iconographique (sur un modèle littéraire éprouvé), apparaissent des modalités d'expérience du corps monstrueux dont *Hon* nous indique les ressorts. Par son volume et sa forme sans équivoque, cette figure incarne la « promesse d'un plaisir à venir mais prémédité, paré pour une cérémonie érotique : Hon, de la sorte, est coloriée, considérable volume corporel dont la surface (l'épiderme) peinte de multiples couleurs fait l'effet d'une parure rituelle[1354] ». *Hon* est un lieu où se joue une absorption voluptueuse. Dans l'ouverture des corps, se manifeste un érotisme lié, non plus à l'affleurement de l'organique à la lisière du visible, mais à la plongée manifeste dans le corps[1355]. *Hon* est le corps-lieu d'un jeu

[1352] *Cf.* Bruce Nauman, *Green Light Corridor*, 1970, installation : plaques de plâtre peintes, lumières fluorescentes vertes, dimensions variables.
[1353] *Cf. Supra*, p. 258.
[1354] Paul Ardenne, « Artistes, prenez et couvrez, ou ouvrez », art. cit., p. 217.
[1355] *Ibid.*, p. 216 : « Avec *La Figure Hon* […] Niki de Saint-Phalle réalise ce qui est sans doute le rêve avoué ou non de tout un chacun : s'introduire physiquement, avec son corps entier, dans un autre corps ».

ressortissant à une économie de la circulation des corps (étrangers) : « Si Hon acquiert *a priori* la qualité d'un corps rêvé, c'est d'être en excellence celui de la *circulation*[1356] ».

Par l'analyse de *Hon*, il apparaît qu'à l'ombre de cette sculpture-organisme se joue l'épreuve de la traversée des corps et s'y organise la possibilité d'un contact avec la chair (même absente) se jouant dans la traversée. Ainsi, au flux libre autorisé par *Hon*, s'oppose le passage dans la résistance à l'entrave proposé par l'anatomie architecturée des corps gigantesques vidéoludiques. Ces paysages de chair s'édifient autour du caractère anomal (relevant de l'irrégulier) de ces créatures, autorisant ainsi la constitution d'un parcours dédié à l'achoppement. L'extension des corps monstrueux surdétermine leur caractère entravant : en devenant lieux, ceux-ci deviennent inexorablement lieux d'affrontement et de résistance.

4.3 | GESTE, DESTRUCTION, CRÉATION : *TIRS*

Le constat semble sans appel : ces représentations semblent tributaires d'un sens aigu de la violence. Cette iconographie vidéoludique ressortit au régime de la chair rendue pénétrable et préhensible, appelant à la manipulation effrénée, au geste dilacérant. C'est la médiation par le geste qui tisse la texture commune à ces échanges, c'est l'exercice d'un faire qui, par la violence de son expression et la gratuité de sa dépense, est un opérateur plastique puissant. Il s'agit d'un faire destructeur, d'un « destructivisme[1357] » dont l'exercice dynamique est jubilatoire mais voué à la catastrophe. Le jeu sur ces corps est activité mutilante obligeant à prendre part (même de manière médiatisée) à une tragédie dont la teneur fait écho à la farce cruelle imaginée par Baudelaire dans *Le Galant tireur* :

> "Observez cette poupée, là-bas, à droite, qui porte le nez en l'air et qui a la mine si hautaine. Eh bien ! Cher ange, je me figure que c'est vous". Et il ferma les yeux et il lâcha la détente. La poupée fut nettement décapitée. Alors s'inclinant vers sa chère, sa délicieuse, son exécrable femme, son inévitable et impitoyable Muse, et lui baisant respectueusement la main, il ajouta : "Ah ! Mon cher ange, combien je vous remercie de mon adresse ! "[1358]

[1356] *Ibid*., p. 218.

[1357] Otto Muehl, lettre à Erika Stocker, datée de mars 1963, in *lettres à erika (1960-1970)*, (trad.) Françoise Hirtz, Les Presses du réel, 2004, p. 358-359 (La mise en forme originale du texte a été conservée) : « le destructiviste est un criminel violent, un tueur, un assassin, un imposteur, un charlatan, un prophète, le christ, un traître, un voleur, une crapule, tout en ne l'étant pas. il est constructif, bâtisseur social, positif, parce qu'il ne l'est pas. le destructiviste est sincère et épris de vérité jusqu'au mensonge ».

[1358] Charles Baudelaire, « Le galant tireur », in *Le Spleen de Paris*, (*Petits Poèmes en prose*), Flammarion, 1987, XLIII, p. 169.

L'automate est à la fête, livré aux tirs. Le voici cible, attraction de fête foraine, rappelant à notre imagination les baraques de tir du milieu du XIX^{ème} siècle[1359], lieux où « la technique nous apprend là qu'il suffit de tirer pour que le monde se mette en marche, pour qu'un diable sorte de sa boîte, qu'un enfant soit bercé, qu'une farandole recommence ou qu'un ours tombe de son arbre… [1360] ». L'automate semble appeler à l'expression d'une violence qui, si elle n'est criminelle, apparaît comme tragique — presque sacrificielle (au sens que René Girard donne à la violence sacrificielle[1361]). Paradoxalement, par ce geste brutal, jaillit la vie dans la destruction, la possibilité d'un nouvel agencement, la possibilité d'un réordonnancement du monde.

Au-delà du plaisir pervers offert par le jeu auquel se livre le Galant tireur, ce qui apparaît, c'est la richesse paradoxale du tir en tant que geste. Par la multiplicité des occurrences de tir, les jeux vidéo permettent précisément d'apprécier la double valence de ce geste, à savoir son caractère destructeur mais également sa part créatrice : il est le moment d'une réduction fertile, d'une destruction nécessaire à l'actualisation. Il nous faut à présent mesurer le fonctionnement comme les ressorts de ce moment ramassé autour de l'unité gestuelle la plus infime (kinème[1362]) de la rencontre agonistique : cette flexion de phalange que le joueur reproduit mimétiquement[1363] dans une troublante simultanéité avec son avatar.

Bien que leurs mécaniques ludiques ne puissent être subsumées sous la bannière de cette catégorie vidéoludique, les jeux vidéo qui nous intéressent ici (*Resident Evil*, *Dead Space*, *BioShock*) révèlent une parenté incontestable avec les jeux de tirs (*shooters*[1364]) en offrant la possibilité de

---

1359 *Cf.* Annie Le Brun, « À Cibles abattues », in *Cibles*, (dir.) Annie Le Brun, Gilbert Titeux, Le Promeneur, 2013, p. 45.

1360 *Ibid.*, p. 48.

1361 René Girard, *La Violence et le sacré*, *op. cit.*, p. 60-61 : « Tantôt la violence présente aux hommes un visage terrible ; elle multiplie follement ses ravages ; tantôt au contraire, elle se montre sous un jour pacificateur, elle répand autour d'elle les bienfaits du sacrifice. Les hommes ne pénètrent pas le secret de cette dualité. Il leur faut distinguer la bonne violence de la mauvaise ; ils veulent répéter sans cesse la première afin d'éliminer la seconde. Le rite n'est rien d'autre. Pour être efficace, […] la violence sacrificielle doit ressembler le plus possible à la violence non sacrificielle. C'est pourquoi il y a des rites qui nous apparaissent simplement comme l'inversion inexplicable des interdits ».

1362 Terme de sémiotique gestuelle désignant les plus petites unités de mouvement faisant sens. Équivalent au morphème pour le langage. Les kinèmes sont des unités minimales liées, qui, assemblées composent tout ce qui fait partie d'une gestuelle. *Cf.* David Le Breton, *Des Visages, op. cit.*, p. 142.

1363 Le contrôleur de jeu s'offre partiellement comme interface mimétique, au sens de *mimetic interface* chez Juul, faisant référence à des jeux vidéo comme *Wii Sports* (Nintendo EAD/Nintendo, 2006) ou *Guitar Hero* (Harmonix Music System/RedOctane, 2005), permettant au joueur d'ancrer son expérience ludique dans la réalité directe de ses actes plutôt que dans la simulation. Le joueur est avant tout incité à goûter une expérience intuitive et dynamique dans son propre espace physique (l'espace figuré à l'écran devenant dans certains cas secondaire) à l'aide de contrôleurs permettant de mimer pleinement l'acte joué. *Cf.* Jesper Juul, *A casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press, 2010, p. 103-119.

1364 Famille de jeux vidéo reposant sur le maniement d'une arme à feu et dont les mécaniques de *gameplay* insistent sur la nécessité de viser des cibles diverses. La pratique ludique repose sur l'adresse et de la rapidité du joueur.

manier des armes à feu. La tension ludique offerte par ces jeux appartient nettement au registre agonistique et passe par un faire destructeur : l'action de tir. Geste médiatisé par excellence, il est, comme le note Barthes, « résidu d'un mouvement tragique qui parvient à confondre le geste et l'acte sous le plus mince des volumes[1365] ».

Ce que forme ce geste, « somme de l'efficacité pure[1366] », c'est une iconographie forgée par le spectacle même de son déploiement — des figures dont l'apparition est conditionnée par l'acte de tir. Ce geste répond à une économie radicale de la reconfiguration des corps. Il condense dans son extrême exiguïté[1367] la possibilité de faire émerger (ou de renouveler) des figures dont la constitution est fulgurante, dont la modulation se fait dans l'immédiateté d'une pression. À l'épure du geste de tir répond la profusion de l'effusion, d'une épiphanie qui est avant tout événement d'image.

Pierre Restany décrit dans son texte accompagnant le carton d'invitation au vernissage de l'exposition *Feu à volonté*[1368] de Niki ce Saint-Phalle, l'excitation provoquée par la possibilité même du tir, par les possibilités plastiques que ce geste engage, par l'émerveillement du surgissement de la matière et de la couleur qui lui sont conséquentes :

> [L]'exécution de ses tableaux s'accomplit sans conteste avec des sensations fortes. Mettre en joue […] et poser le doigt sur la gâchette provoquent une tension portée à son comble jusqu'à ce que les coups de feu fassent soudainement couler la peinture, et tomber la pression[1369].

Les œuvres proposées par Saint-Phalle dans cette exposition[1370] consistent en une série d'œuvres-cibles livrées en pâture à des spectateurs pouvant devenir acteurs de la genèse de l'œuvre — intégrant véritablement le « regardeur » au procès artistique. Cette approche vitalise clairement le rapport du spectateur à l'œuvre à travers le geste en offrant, dans la perspective ouverte par Frank Popper d'un engagement créatif du spectateur dans l'art participatif, « la possibilité d'une créativité pleine et entière, à travers la participation ludique, l'autonomie du comportement, la participation totale et l'action créatrice[1371] ». L'artiste met en place un dispositif plastique appelant au tir : il s'agit de faire feu sur l'épaisse surface des œuvres afin de laisser

---

1365 Roland Barthes, « Puissance et désinvolture », in *Mythologies*, *op. cit.*, p. 78.
1366 *Ibid.*, p. 79.
1367 *Idem.* : « L'exiguïté du geste décisif a toute une tradition mythologique, depuis le *numen* des dieux antiques, faisant d'un mouvement de tête basculer la destinée des hommes, jusqu'au coup de baguette de la fée ou du prestidigitateur ».
1368 Niki de Saint-Phalle, Exposition *Feu à volonté*, Galerie J, 1961.
1369 Pierre Restany, carton d'invitation au vernissage de l'exposition *Feu à volonté*, Galerie J, 1961, cité in *Niki de Saint-Phalle. Tirs… et autres révoltes 1961-1964*, Galerie de France, 1990.
1370 Olivier Lussac, *Happening & Fluxus : Polyexpressivité et pratique concrète des arts*, L'Harmattan, p. 118-119.
1371 *Cf.* Frank Popper, *Art, action, participation. L'artiste et la créativité aujourd'hui*, Éditions Klincksieck, 1985, p. 196.

s'écouler la peinture dont elles regorgent, et ainsi permettre à l'œuvre (aléatoire et participative) d'advenir :

> [Saint-Phalle] passe aux armes à feu, d'abord au pistolet, ensuite au 22 long rifle, en présence de nombreux témoins invités à tirer aussi sur des sachets de peinture qui giclent et dégoulinent. L'idée lui serait venue comme "une illumination" de "faire saigner la peinture", de la blesser, à la manière dont les gens peuvent l'être, de la prendre au fond pour une personne, "avec des sentiments et des sensations"[1372].

Une analogie s'établit aisément entre les manipulations faites par les joueurs (utilisant les gâchettes de leurs manettes pour faire feu) et celles exécutées par les visiteurs de *Feu à volonté*. Tout est question d'action, de gestes à portée symbolique mais ayant des répercussions plastiques sur ce que le visiteur/joueur est en train d'observer. Dans les deux cas, c'est bien le constat d'une action mutilante, passant par la médiation d'une arme à feu, qu'il s'agit d'établir. Néanmoins, il faut également constater la capacité de ce geste à reconfigurer, à éprouver la plasticité des éléments qu'elle met en jeu (en joue).

Niki de Saint-Phalle, *Tirs*, 1961.

Les œuvres de Saint-Phalle affirment « la disproportion entre d'un côté le geste d'appuyer le doigt sur la gâchette, et de l'autre la coloration immédiate du tableau qui s'ensuit […]. Ce qui donne au tableau ses couleurs, ses motifs et sa configuration définitive est déclenchée par quelques flexions de phalanges, et en quelques secondes[1373] ».

Ce même enchaînement hyperbolique est au cœur des mécaniques ludiques de *Dead Space* ou de *Resident Evil 4*. Par le geste de tir, le joueur peut s'assurer de la présence de ses antagonistes, en palper la chair par procuration pour en éprouver la matérialité charnelle — pour estimer la plaie tant qu'elle est vive. Nombre de tensions plastiques et émotionnelles sont en jeu ici. La

[1372] Laurence Bertrand Dorléac, *L'Ordre sauvage. Violence, dépense et sacré dans les arts des années 1950-1960*, Gallimard, 2004, p. 218.
[1373] Pierre Saurisse, *La Mécanique de l'imprévisible. Art et hasard autour de 1960*, L'Harmattan, 2007, p. 53.

participation ludique du spectateur-joueur implique l'acceptation, d'un « regard prédateur[1374] » et d'un geste brutal possédant une très forte portée symbolique : « Inévitable, la projection de l'image du corps humain sur l'œuvre par l'esprit de celle qui désire "faire saigner une peinture en lui tirant dessus" [1375] ».

La mise à distance qu'implique l'emploi d'une arme (virtuelle ou non) comme accessoire permettant le geste n'y change rien. Comme le rappelle Pierre Restany lors de *Feu à volonté*, la puissance de l'affect provoqué chez le tireur n'est en rien diminuée par la médiation du tir, par la mise à distance induite par la procédure engagée[1376].

Le tir génère une effusion, remodèle la matière, perturbe les conformations, au risque de l'effroyable. Ce geste si spécifique a cela de fort qu'il est profondément ambivalent, potentiellement mortifère en même temps que potentiellement poïétique. La pression exercée brièvement offre la possibilité d'une émergence et simultanément d'une disparition. Par la destruction de la cible, il y va du plaisir pris au surgissement d'une forme imprévisible et incontrôlable dans l'opération d'un acte de destruction[1377].

La réception de ce geste éminemment criminel [1378] peut être pathétique comme enthousiaste, joyeuse, ludique (à la manière du divertissement offert par les expérimentations explosives de Roman Signer[1379]). À travers l'œuvre de Saint-Phalle, se joue sur un terrain vague[1380] une fête foraine où « le meurtre prend superficiellement au moins la forme d'un divertissement [1381] ». Ce simple geste faisant écho au texte de Baudelaire, permet l'accomplissement d'un « assassinat sans victime[1382] » et possède la force d'un devenir livré à l'économie du hasard, à l'imprévisibilité du surgissement.

[1374] À propos du motif de la cible en art, *cf.* Claude d'Anthenaise, « Je t'aime donc je te tue », in *Cibles*, *op. cit.*, p. 117.
[1375] Pierre Restany, carton d'invitation au vernissage de l'exposition *Feu à volonté.*
[1376] *Idem*.
[1377] *Cf.* Annie Le Brun, « À Cibles abattues », art. cit., p. 18.
[1378] *Ibid*., p. 39 : « Intolérable exigence d'un désir [de tir] qui, faute de trouver à satisfaire son principe excessif, est toujours susceptible de devenir criminel pour anéantir ce qui le hante ».
[1379] Œuvres dans lesquelles Signer s'amuse à faire exploser des objets pour le plaisir le pyrotechnie (*Zelt*, 2002) ou s'impose des contraintes drolatiques, comme celle du tir sur cible soumis à de fortes vibrations pour *Old Shatterhand* (2007) en utilisant une ceinture vibrante de régime.
[1380] Laurence Bertrand Dorléac, *L'Ordre sauvage*, *op. cit.*, p. 218 : « Pour la séance du 26 février 1961, sur le terrain vague derrière chez elle, un champ qui laisse assez d'espace, elle a fixé sur cinq ou six reliefs […] des sachets en pastiques remplis de couleur sur une plaque de bois, avant de les recouvrir de plâtre cloué. Sans le sou, elle a loué avec Tinguely un fusil à un forain qui tient un stand sur le boulevard Pasteur ».
[1381] *Idem*.
[1382] Annie Le Brun, « À Cibles abattues », art. cit., p. 50.

Le tir est ici création, tracé. Il se fait « trait » dans toutes les dimensions du terme évoquant à la fois le projectile, sa trajectoire et son impact[1383]. Les *Tirs* de Niki De Saint-Phalle annoncent avec dix années d'avance le *Tir* (*Shoot*) de Chris Burden[1384] qui initiera un retournement de situation significatif en faisant de l'artiste une cible et de l'action l'œuvre même. À travers cette appropriation de l'acte de tir, la position de la cible comme du tireur sont réévaluées, aussi bien concrètement, symboliquement, qu'émotionnellement. Ces deux situations, illustrées par l'opposition physique, presque géographique, autour d'une arme (entre celui qui la tient et celui qui y fait face) offrent diverses modalités d'expérimentation de la fascination, par le plaisir, la peur ou l'angoisse.

Cette réévaluation des possibilités offertes par ces deux postures (du tireur et de la cible) s'inscrit parfaitement dans les procédés cynégétiques (basés sur la confusion et la réversibilité possible des rôles de chasseur et de proie) qu'offrent les manifestations vidéoludiques du monstrueux. Le geste du tir participe à l'exercice agonistique et potentiellement jouissif du jeu d'adresse que constituent les *shooters* (dont l'attrait principal se confond avec celui, immédiat, du stand forain).

Mais le tir offre également la possibilité du surgissement, du dévoilement — en l'occurrence, de l'organicité, du monstrueux occulte, de la viscosité à même de faire adhérer le regard. Ce geste réalise le désir exprimé par Robert Rauschenberg devant les cibles de Saint-Phalle, demandant « plus de rouge ![1385] » à mesure de ses tirs. Dans la contraction du geste de tir se joue l'émergence d'une iconographie monstrueuse surdéterminée : tératologique et accidentée.

Dans le cadre du *survival horror*, ce geste est parfois la contraction à l'extrême d'un élan d'autoconservation, la réduction gestuelle la plus fondamentale qui soit des affects générés par les expériences ludiques horrifiques : une dépense proportionnellement inverse à la force des affects stimulés. Le geste de tir n'y est pas tant rationalisation (et expression de la violence d'une rationalisation des corps) que frémissement, contraction musculaire et nerveuse — presque au sens de Descartes[1386] affirmant « que la passion, ce n'est pas le corps qui subit les mouvements de l'âme, mais l'âme qui subit les mouvements du corps[1387] ».

1383 *Ibid.*, p. 18-23.

1384 *Shoot*, action réalisée en 1971 par Chris Burden. L'artiste devient une cible vivante et reçoit un coup tiré par une carabine 22 long rifle tenue à une distance de cinq mètres par un de ses amis. « Œuvre de quelques minutes qui le propulsera en un temps record sur la scène internationale comme elle s'est inscrite, au regard de l'histoire, en paradigme de la performance et du body art ». *Cf.* Isabelle Hersant, « Le Tir de Chris Burden, regard d'Orphée et meurtre de Caïn », in *ETC n°71 : Fables et fabulations 2*, (dir.) Isabelle Lelarge, ETC Media, 2005, p. 38.

1385 Laurence Bertrand Dorléac, *L'Ordre sauvage*, *op. cit.*, p. 226.

1386 Précisons avec Carole Talon-Hugon : « C'est un des phénomènes affectifs [la peur] dans lesquels la passivité de l'âme, au double sens d'impuissance et de souffrance, est la plus manifeste. La peur est une émotion qui consiste d'abord en une réaction quasi automatique de l'organisme aux données du monde extérieur […]. La peur est donc

5 . | DE LA FASCINATION DU MONSTRUEUX AU DÉPASSEMENT DU DÉGOÛT

L'ouverture du corps monstrueux peut répondre au plaisir (associé au plaisir du jeu), au désir d'exploration comme à celui de contusion. Elle invite à la déconstruction, à la modulation, à l'expérience de la plasticité. Elle permet l'expression des potentialités des corps monstrueux selon des modalités extrêmes, offrant d'encore augmenter l'impression monstrueuse laissée par ces représentations. Les figures iconographiques dont nous venons d'aborder les modalités d'apparition et de constitution en témoignent :

> [L]'objet monstrueux peut-être perçu avec plaisir, sans perdre pour autant sa dimension traumatique. Il peut s'agir du plaisir de maîtriser intellectuellement cette formation anormale, ou d'un plaisir esthétisant, fondé sur le rapprochement entre les formes inquiétantes du monstre et les formes artistiques. On les regarde comme un tableau, et l'on y prend goût[1388].

Mais le monstre d'image peut se révéler terrible à trop évoquer celui fait de chair. Ouvrir se fait alors au risque du traumatisme (pour le joueur réel comme pour le monstre représenté), du débordement et de l'écoulement, du choc de la rencontre fulgurante. L'ouverture du corps (à travers sa fragmentation, sa pénétration, sa perforation, sa dilacération, etc.) relève avant tout de la possibilité de la rupture du contenant et du dévoilement du contenu : le corps s'ouvre et laisse s'échapper flux et organes aussi rapidement que le joueur presse la détente pour que le personnage joueur fasse feu. Mais ce n'est pas le fracas du coup de feu qui plonge dans la stupeur. Ce n'est pas, comme le suggère le narrateur de *La peur*[1389] de Maupassant, la fureur inattendue de la décharge qui génère un « affolement indicible », mais bien ce qui s'en suit : le moment de la confrontation à l'inconfrontable.

Ce qu'il nous faut interroger, c'est la teneur de cette rencontre comme celle du choc qu'elle procure. Le caractère horrifique de cette iconographie implique des attendus formels qui sont étroitement liés à la génération d'affects qu'il nous faut nettement discriminer pour en saisir l'importance dans les mécanismes ludiques déployés par l'expérience des jeux vidéo horrifiques.

---

une émotion qui permet de penser une causalité de part en part somatique, et dont on peut par conséquent confier l'étiologie au seul physicien. […] [I]l y a lieu de penser que Descartes voudrait que toutes les passions puissent être pensées sur le modèle de celle-là ». Carole Talon-Hugon, *Les Passions rêvées par la raison. Essai sur la théorie des passions de Descartes et de quelques-uns de ses contemporains*, Librairie Philosophique J. Vrin, 2002, p. 157-158 :

[1387] *Ibid*., p. 126.

[1388] Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.,* p. 39.

[1389] Guy de Maupassant, *La Peur*, Octobre 1882, in *Le Gaulois* : « Et je vous jure qu'au fracas du coup de fusil que je n'attendais point, j'eus une telle angoisse du cœur, de l'âme et du corps, que je me sentis défaillir, prêt à mourir de peur ».

Cette iconographie convoque par principe la peur et le dégoût (constituant primaires de l'horreur au sens qu'en donne Carroll[1390]), affects tissant ici l'expérience paradoxale d'un plaisir négatif (à savoir d'un plaisir ne pouvant s'exprimer que par la médiation d'un déplaisir — sur le modèle, exposé par Schiller, d'une « disconvenance » conduisant à une « convenance supérieure[1391] »).

Au-delà des contraintes ludiques auxquelles le joueur accepte (tacitement) de résister, c'est à la contrainte exercée par l'impression monstrueuse qu'il s'expose et, de là, au cortège d'affects que cette impression suscite. L'enjeu propre à cette iconographie (comme au dispositif qui la porte) est de ne pas détourner le joueur du plaisir de sa confrontation et d'offrir des moyens de résistance dont l'expression reste simultanée de celle du caractère horrifique de ces figures. C'est véritablement la constitution d'une force capable de rivaliser avec l'horreur des substances qu'il s'agit de cerner ici. L'ouverture de ces images offre la possibilité d'un basculement dans leur texture même — basculement constituant une retraite salutaire pouvant protéger du pouvoir de l'iconographique.

5.1 | Des émotions extrêmes dans les jeux vidéo horrifiques

L'expérience de la peur par l'image vidéoludique a cela de remarquable qu'elle implique émotionnellement directement qui s'y confronte. Il ne s'agit pas ici de la représentation d'un affect ni même de sa suggestion (comme pourrait le faire une image peinte) mais bien de son expérience immédiate — expérience dont la force est démultipliée par le caractère monstrueux de l'iconographie qu'elle convoque. L'imaginaire n'est pas simplement simulé, il est ici modélisé, ce qui implique la possibilité d'une modulation de sa puissance d'illusion. Ainsi, les affects qui en découlent sont éprouvés sur un mode dépassant celui du simple investissement spectatoriel.

Le joueur est avant tout un acteur dont le statut est double : directement impliqué dans les événements narrés, placé auprès ce qui est représenté par l'entremise de son avatar et acteur chargé d'actualiser le jeu. Par ses capacités de médiation interactive, le jeu vidéo offre la possibilité de s'en tenir au terrible, à une « juste distance » du danger :

[1390] Noël Carroll, *The Philosophy of Horror*, *op. cit.*, p. 28 : « [I]t is crucial that two evaluative components come into play: that the monster is regarded as threatening and *impure*. If the monster were only evaluated as potentially threatening, the emotion would be fear; if only potentially impure, the emotion would be disgust. Art-horror requires evaluation both in terms of threat and disgust ».

[1391] *Cf.* Friedrich von Schiller, « De l'Art tragique », *op. cit.*, p. 137.

> Le terrible est […] uniquement dans l'idée ; mais la simple idée du danger, si elle est quelque peu vive, suffit à exciter l'instinct de conservation, et il en résulte quelque chose d'analogue à ce que produirait la sensation réelle. Un frisson nous saisit, un sentiment d'inquiétude s'éveille, notre sensibilité est révoltée[1392].

Le terrible ne peut se faire plaisant que grâce à la conviction qu'il est impossible que le danger nous atteigne[1393] et précisément ici, grâce à la force de conviction du jeu constitué en tant qu'illusion, cadre dans lequel tout danger est par principe fictif. C'est précisément ce cadre qu'offre la pratique ludique horrifique dans sa capacité à se faire « touchante[1394] », c'est-à-dire à produire un plaisir par une première impression de déplaisir, donnant ainsi le sentiment d'une convenance qui suppose d'abord une disconvenance (le plaisir procédant de la convenance, et le déplaisir du contraire[1395]).

La surprise constitue une possibilité immédiate (fulgurante) d'une première impression de déplaisir, comme le note Descartes : « Et pour ce que la principale cause de la peur est la surprise, il n'y a rien de meilleur pour s'en exempter que d'user de préméditation et de se préparer à tous les événements, la crainte desquels la peut causer[1396] ». L'idée est celle de ce procédé, presque éculé mais pourtant toujours efficace, du diable surgissant de sa boite, de la créature bondissant sur le spectateur au détour d'un couloir, d'une porte ouverte, d'un seuil franchi[1397]. La surprise se confond avec la peur, pure émotion au sens de *emovere* (signifiant remuer, mettre en branle, et devenu *exmovere* : mettre en mouvement[1398]) : un état émotionnel renvoyant initialement à la notion de transition[1399] et de transport.

La surprise du jaillissement comme de la découverte propulse sur le versant de la peur. Mais plus encore, à ce titre, les créatures vidéoludiques pensées pour frapper l'imagination, se rapprochent des catégories du laid évoquées par Kant dans le paragraphe 48 de la *Critique de la faculté de juger* — recoupant le monstrueux, le dégénérescent, le morbide[1400]. Les voilà donc

---

1392 Friedrich von Schiller, « Fragments sur le sublime », Arles, Sulliver, 2005, p. 46-47.
1393 *Ibid*., p. 47.
1394 *Cf.* Friedrich von Schiller, « De la cause du plaisir que nous prenons aux objets pathétiques », art. cit., p. 108 : « Le touchant, dans son sens propre, désigne cette sensation mixte où entrent à la fois la souffrance et le plaisir que l'on trouve à la souffrance même ».
1395 *Idem*.
1396 René Descartes, L*es Passions de l'âme*, « Article 176, De l'usage de la peur », Flammarion, [1649], 1996, p. 209.
1397 On pense, par exemple, à la fameuse scène du cadavre surgissant dans *Jaws* (*Les Dents de la mer)* de Steven Spielberg (1975). Les jeux vidéo ne sont pas en reste : l'utilisation de ce procédé de mise en scène est fréquente dans les jeux horrifiques, comme l'illustre la scène des chiens bondissant à travers les fenêtres du manoir de *Resident Evil.*
1398 *Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire historique de la langue française*, *op. cit.*, t. 1, p. 681.
1399 À propos du lien entre peur et émotion, *cf.* Noël Carroll, *The Philosophy of Horror*, *op. cit.*, p. 24.
1400 Emmanuel Kant, *Critique de la faculté de juger*, (trad.) Alain Renaut, Aubier, [1790], 1995, « Du rapport du génie au goût » § 48, p. 298 : « Les furies, les maladies, les dévastations de la guerre etc., peuvent, en tant que choses nuisibles, être décrites de très belle façon et peuvent même être représentées par des peintures ; une seule forme de laideur ne

hideuses, révoltantes, menaçantes par leur comportement belliqueux, effrayantes par leur capacité à surgir dans l'image, à provoquer la peur par surprise à travers une mise en scène bien souvent tissée de fourberie. Mais la peur est irréductible à la surprise quant bien même elle en constituerait le facteur d'apparition le plus évident. Dès lors, il s'agit de définir les modalités d'expérience de la peur véhiculée par l'iconographie dynamique des jeux vidéo horrifiques.

L'impression procurée par l'iconographie horrifique (associée au champ d'interaction qu'elle rend possible) adhère partiellement à l'idée de terreur sacrée (telle qu'analysée par Rudolf Otto[1401]). Cependant, à l'instar de l'expérience numineuse[1402] (c'est-à-dire, au sens forgé par Otto[1403], de l'expérience d'un absolu ineffable dont le ressort touche à la fois à l'abandon et à l'effroi mystique), elle ne semble pas manifester le caractère positif d'une inaccessibilité absolue à laquelle s'adjoint une certaine majesté — *tremenda majestas*[1404]. Le caractère redoutable des créatures vidéoludiques horrifiques renvoie plus clairement au *deinos* grec qu'à l'idée de *tremor* (simplement tremblement de peur[1405]) : « *Deinos* est ce qui inspire la crainte, l'étonnement, ce que l'on craint effectivement, ce qui est terrible ou effrayant, mais aussi mauvais ou malfaisant, ce qui frappe l'imagination, et ce qui est extraordinaire[1406] ».

Le sens riche et ambivalent de *deinos*[1407] trouve un écho favorable dans nos représentations de corps monstrueux qu'il s'agit d'affronter mais surtout de craindre. Si le terrible vidéoludique ne possède pas la forme mystérieuse du numineux analysée par Otto, il en partage cependant le caractère double, portant d'une part un élément de répulsion (*tremendum* — peur) et d'autre part un attrait particulier qui captive (*fascinans*[1408] — fascination) :

---

peut être représentée de manière naturelle sans anéantir toute satisfaction et par conséquent toute beauté artistique : c'est celle qui excite le dégoût ».

1401 *Cf.* Rudolph Otto, *Le Sacré*, Éditions Payot & Rivages, 2001, p. 25-28.

1402 Dans le champ de la littérature horrifique nous pensons également à l'idée de « peur cosmique » et « d'horreur cosmique » dont parle Lovecraft : « [U]ne profonde impression de terreur, et de contact avec des sphères et des puissances inconnues ; une indéfinissable attitude d'écoute impressionnée, comme au battement d'ailes noires ou au coup de griffes de figures ou d'entités à l'extrême bord de l'univers connu ». In Howard Philips Lovecraft, « Épouvante et surnaturel en littérature (*Supernatural Horror in Literature, 1927*) », in *Œuvres*, t. II, Robert Laffont Bouquins, 1991, p. 1067-1068.

1403 *Cf.* Rudolph Otto, *Le Sacré*, *op. cit.*, p. 27.

1404 *Ibid.*, p. 46 : « C'est précisément à cette "super-puissance" absolue, à la "*majestas"* du numineux que se rapporte le "sentiment de l'état de créature". Il en est l'ombre et le réflexe subjectif. Par contraste avec la puissance que nous pressentons en dehors de nous, il se précise en tant que sentiment de notre propre effacement, de notre anéantissement […]. Ce sentiment numineux forme pour ainsi dire la matière brute de l' "humilité" religieuse ».

1405 *Ibid.*, p. 37 : « *Tremor*, en soi, veut dire simplement peur, sentiment "naturel" bien connu ».

1406 Bruno Eble, *Barnett Newman et l'art roman : l'infini du visible*, L'Harmattan, 2011, p. 143.

1407 À propos du vocabulaire lié à la terreur, *cf.* Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, *op. cit.*, II, 2, p. 121.

1408 *Cf.* Rudolph Otto, *Le Sacré*, *op. cit.*, p. 69-70 : « Autant le divin, sous la forme du démoniaque, est pour l'âme objet de terreur et d'horreur, autant, en même temps, il charme et attire. La créature qui devant lui tremble, s'humilie et

> Nous entendons par fascination, en analogie avec le regard de la vipère agissant sur l'oiseau (dit-on), une attirance paralysante assez voisine du vertige ; ce dernier est simultanément attirance du gouffre (sans quoi on le fuirait) et répulsion du gouffre (sans quoi on s'y ruerait d'enthousiasme) ; comme cette coexistence très baudelairienne de « deux postulations simultanées » contradictoires, la fascination nous semble à la fois attirance et répulsion[1409].

Être touché par une frayeur panique (*deima panicon*[1410]) ou rester interdit devant la violence des corps comme devant la menace qu'ils représentent dans ces dispositifs cynégétiques, n'offre d'autre issue que la disparition de l'avatar et l'échec du joueur[1411]. Dès lors, un équilibre subtil entre peur et fascination (par le dispositif comme par le monstre[1412]) doit être installé pour éviter d'atteindre l'intensité de l'effroi, « mode simplement limite de la peur, au fond, en ce que son objet y est comme réduit à sa plus simple expression : le pouvoir de juger — c'est-à-dire d'affirmer ou de nier les qualités d'une réalité — y est arrêté, suspendu à sa présence prise en elle-même[1413] ».

Il n'est pas souhaitable de laisser l'excès de passion dépouiller l'esprit de sa capacité à agir et raisonner, et d'atteindre sous le coup de l'« étonnement[1414] » (*astonishment*[1415]) au sens de Burke, c'est-à-dire d'un « état de l'âme dans lequel tous ses mouvements sont suspendus par quelque degré d'horreur[1416] ». Comme le relève Burke à la suite de Descartes[1417] : « Aucune passion ne dépouille aussi efficacement l'esprit de tous ses pouvoirs d'agir et de raisonner que la peur ; car

---

perd courage éprouve en même temps l'impulsion de se tourner vers lui et même de se l'approprier d'une façon quelconque ».

1409 Henri Baudin, « Les Monstres dans la science fiction », art. cit., p. 8-9.

1410 *Cf.* Rudolph Otto, *Le Sacré*, *op. cit.*, p. 39.

1411 Torben Grodal, « Video Games and the Pleasure of Control », in *Media Entertainment: The Psychology of Its Appeal*, (dir.) Dolf Zillman and Peter Vorderer, Mahwah, Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers, 2000, p. 203. « The game processes are driven by the player's motivation for performing, and success and failure is partly attributed to the player, not to the game-world. The length of the home video game relates to the player's own motivation ».

1412 *Cf.* Hans Richard Brittnacher, « "Écrasez l'infâme !" À propos d'une histoire culturelle des figures monstrueuses », in *Le Monstrueux et l'Humain, Eidôlon n° 100*, *op. cit.*, p. 396.

1413 Alain Chareyre-Mejan, *Le Réel et le fantastique*, L'Harmattan, 1998, p. 14.

1414 Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, *op. cit.*, II, 2, p. 120 : « L'étonnement […] est l'effet du sublime à son plus haut degré ; les effets inférieurs en sont l'admiration, la vénération et le respect ».

1415 *Ibid.*, II, 2, p. 121 : « Le terme *attonitus* (foudroyé) exprime bien, également, l'alliance de ces idées ; et *étonnement* en français, *astonishment* et *amazement* en anglais ne montrent-ils pas clairement l'affinité des émotions qui accompagnent la peur et la surprise (*wonder*) ? ».

1416 *Ibid.*, II, 1, p. 119.

1417 Dans *Les Passions de l'âme*, Descartes désigne la peur comme « un trouble et un étonnement de l'âme, qui lui ôte le pouvoir de résister aux maux qu'elle pense être proches ». *Cf.* René Descartes, *Les Passions de l'âme*, *op. cit.*, « Article 174, De la lâcheté et de la peur », p. 208.

étant l'appréhension de la douleur ou de la mort, elle agit d'une manière qui ressemble à la douleur véritable[1418] ».

Il n'est pas question ici d'impouvoir mais plus justement de capacité à convoquer 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[1419]) 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. Contrairement à l'idée que l'on pourrait s'en faire, l'expérience de la sidération, parce qu'incompatible à l'élan ludique, n'est pas la visée ultime des jeux vidéo horrifiques.

L'expérience horrifique est celle de la violence, de l'excès mais également de la résistance. Il incombe au joueur d'apprendre à se gouverner, à gouverner ses affects[1420], mais avant toute autre chose, l'image vidéoludique (et le dispositif dans son entier) se doit de laisser à l'interacteur la possibilité de l'interaction, de lui rendre accessible le champ de l'actualisation du jeu, malgré la peur. Le dispositif ne doit pas empêcher « l'âme [du joueur] de se porter à l'exécution des choses », pour paraphraser Descartes[1421], et n'offrir comme seule qualité relationnelle que cette émotion océanique entraînant un état de stupeur capable d'inhiber toute réaction[1422].

En cela, ces jeux se distinguent du cinéma horrifique privilégiant par principe l'absence de contrôle[1423] sur ce qui est montré et, ainsi, la possibilité de la sidération devant les métamorphoses des corps ou face aux « allégories négatives de la chair[1424] ». De par la nécessité de l'actualisation du programme (s'opposant au flux cinématographique), le joueur doit rester à l'écoute du dispositif, en garder la compréhension comme « artefact[1425] ».

1418 Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, *op. cit.*, II, 2, p. 120.

1419 René Descartes, *Les Passions de l'âme*, *op. cit.*, « Article 170, De l'irrésolution », p. 206-207. « L'irrésolution est aussi une espèce de crainte qui, retenant l'âme comme en balance entre plusieurs actions qu'elle peut faire, est cause qu'elle n'en exécute aucune ».

1420 Torben Grodal, « Video Games and the Pleasure of Control », art. cit., p. 208-209 : « The games are constructed to make possible for players to gain control over the elicited arousal by means of the learning processes […]. Video games are therefore often "mind managers"; that is, they allow the player to participate in a self-control arousing experience ».

1421 *Cf.* René Descartes, *Les Passions de l'âme*, *op. cit.*, « Article 174, De la lâcheté et de la peur », p. 208.

1422 Michel Viegnes, « Cet obscur objet… », in *La Peur et ses miroirs*, *op. cit.*, p. 11.

1423 Bernard Perron, *Silent Hill, op. cit.*, p. 97 : « [T]he emotional experience of spectators is based on their lack of control. They have no choice but to assume an observational attitude ».

1424 Denis Mellier, « Le Sadisme dans le cinéma contemporain : Terreur en huis clos », in *La Peur et ses miroirs*, *op. cit.*, p. 199.

1425 Nous reprenons ici le vocabulaire développé par Ed S. Tan : *Fiction emotion* désigne les émotions enracinées dans l'univers fictionnel et les problèmes traités au sein de cet univers, par opposition à *artefact emotions* (émotions artefactuelles, notre traduction) qui surviennent à travers les problèmes soulevés par l'artefact même (en tant qu'écrit

Les dispositifs vidéoludiques offrent tout autant la génération de peurs variées à travers la mise en scène des ces *horribilia* (tout à la fois *mirabilia*[1426]), que les moyens de s'en défendre. Le principe dynamique de cette iconographie invite inévitablement le joueur au dépassement du caractère contraignant de la peur « conçue comme ayant l'effet de contraindre, d'exclure, d'expulser, de réprimer, d'interdire, de prévenir, de nier et de paralyser[1427] ».

L'arme offerte par le dispositif pour se protéger de la peur (comme de la fascination qui lui est afférente) est, *in fine*, le dispositif même. Les circonstances du jeu (au sens de *play*[1428]) modalisent — sans trop l'affaiblir — l'épreuve de la peur. L'enjeu des modalités de l'expérience horrifique vidéoludique réside en ce point : faire que les émotions extrêmes puissent s'associer à une certaine forme d'action et avec un certain type de plaisir lui-même lié à une posture d'activité — que le jeu reste jouable[1429] malgré l'horreur.

La peur est avant tout employée dans une visée relationnelle (au dispositif comme à l'iconographie qui lui donne corps). Par cette exigence relationnelle (ayant trait à la ludicité du dispositif), le jeu vidéo horrifique offre la possibilité d'un équilibrage émotionnel unique en s'efforçant de radicaliser les affects tout en se devant de ne pas stupéfier. En cela, la pratique vidéoludique excelle et trouve un terrain d'expression qui semble par ailleurs échapper aux arts plastiques, en permettant de dépasser l'idée du danger dans une confrontation avec sa mise en acte, dans un face-à-face dynamique alimenté par le plaisir de l'activité même.

La part de *play* du jeu vidéo offre la possibilité d'un contact actif dont le principe, ressortissant au plaisir de jeu[1430], encourage la pratique de cette épreuve émotionnelle et pousse à la fréquentation médiatisée des émotions extrêmes bien plus que toute autre expérience

---

ou image peinte, filmique, etc.), comme par les réactions caractéristiques liées au principe même de cet artefact. *Cf.* Ed S. Tan, Nico Frijda. « Sentiment in Film Viewing », in *Passionate Views: Film, Cognition and Emotion*, (dir.) Greg Smith and Carl Plantinga, Johns Hopkins University Press, 1999, p. 48-64.

1426 Le latin *mirabilia* peut-être associé à l'allemand *Wunder* qui « exprime davantage l'étonnement admiratif que l'effroi, qui peut être rendu par le mot *Schreck*, maintenant connu de tous ». *Cf.* Georges Bischoff, « Le Moyen Âge entre deux rires. Du monstre encyclopédique à l'humaine monstruosité », art. cit., p. 23.

1427 Valérie de Courville Nicol, *Le soupçon gothique. L'intériorisation de la peur en Occident*, Les Presses de l'Université Laval, 2004, p. 1.

1428 Stéphane Vial, *L'Être et l'Écran, Comment le numérique change la perception*, *op. cit.*, p. 244 : « [L]e *play* désigne l'activité plaisante du jeu (en tant qu'expérience vécue), par opposition au *game*, qui se rapporte au système formel du jeu (en tant qu'ensemble de règles et de mécanismes) ».

1429 Bernard Perron, *Silent Hill*, *op. cit.*, p. 66 : « [E]njoyable fear needs to stay within certain limits. As a more general principle, the overall control of the situation must be restrained and conserved; when something as consequences, negatives emotions can get too strong and you unpleasantly lose control ; or, when a fear is objectless, as an anxiety, you are unable to control it ».

1430 Ayant trait ici à la *paidia* comme au *ludus*. *Cf.* Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes*, *op. cit.*, p. 4.

contemplative se faisant au risque de la stupéfaction ou du rejet. L'absolue nécessité de l'agir est apotropaïque[1431] : elle détourne le danger, le terrasse. Il apparaît que par l'adoption d'une posture ludique interactive, le joueur se met, avant tout, à distance d'une posture contemplative qui peut se révéler insatisfaisante dans la mesure où elle peut s'avérer médusante en obligeant à l'abandon du « faire », et précisément du « faire avec l'image ».

L'impression de peur tient moins à l'iconographie (qui relève plus nettement du dégoûtant) qu'à la mise en scène[1432] et au *gameplay*[1433]. Il apparaît que la peur possède une fonction stratégique dans le *gameplay* des jeux vidéo horrifiques. Constituée en épreuve, elle tisse avant tout l'expérience cynégétique (la qualité de la relation monstre/joueur) imposée par la pratique ludique et en module la jouabilité. Si elle n'arrête pas le jeu, la peur décuple les capacités d'attention et d'observation du joueur. L'idée de menace devient alors un facteur dont la valence est double : l'attente du danger permet de se prémunir contre son apparition mais génère également l'angoisse de son anticipation[1434].

Par cette tension, le dispositif ludique se fait à la fois contraignant et dynamique, écartant le risque de la suspension de l'activité ludique — tension parfaitement mise en scène par le *gameplay* d'*Alien: Isolation* dont la visée stratégique implique de fuir et de se cacher mais également de rester mobile malgré la peur, tout arrêt prolongé étant sanctionné par la découverte de la cachette du joueur par l'Alien[1435].

Jouant à l'extrême de cette tension, *Outlast* offre une expérience dont la spécificité est de nier la réversibilité de la position du joueur. Ne pouvant y être que proie et jamais chasseur, le joueur est toujours dominé et jamais dominant. Les règles du jeu sont impitoyables : un jeu du chat et de la souris dans lequel il ne possède que sa capacité à se cacher et l'élan de sa course pour espérer en réchapper (comme *Clock Tower 3* ou *Hauting Ground*[1436]). Il ne s'agit pas d'autodéfense

---

1431 Conjuratoire, qui détourne, dont la fonction est d'écarter le mauvais sort.

1432 En atteste certaines scènes clefs de *Resident Evil*, *BioShock* ou *Dead Space* empruntant nombre de procédés de mise en scène cinématographiques (du film noir au cinéma d'horreur).

1433 Le *sound design* comme la musique de ces jeux vidéo participent également intensément à l'expérience de la peur. En témoignent les compositions de Gary Schyman (*BioShock, BioShock 2*), Jason Graves (*Dead Space*) ou encore d'Akira Yamaoka (*Silent Hill*, *Silent Hill 2*, *Silent Hill 4: The Room*, etc.).

1434 *Cf.* Bernard Perron, « Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games », *COSIGN 2004*, Art Academy, University of Split, 2004, p. 132-141.

1435 Notons que The Creative Assembly, le studio à l'origine du jeu, est un studio spécialisé dans la conception de jeu de stratégie militaire (comme la série des *Total War*). Le studio a su très intelligemment conserver son approche stratégique dans l'élaboration du *gameplay* d'*Alien: Isolation* qui se présente comme un véritable jeu de *survival horror*.

1436 *Clock Tower 3*, Capcom Production Studio 3/Sunsoft, Capcom, 2002 ; *Haunting Ground*, Capcom Production Studio 1/Capcom, 2005.

mais bien de survie au sens le plus strict — « *Outlast* » signifiant « survivre à ». *Outlast* manifeste clairement l'injonction de contrôle de soi faite par le genre *survival horror*[1437] : il faut y affronter sa peur et dépasser son appréhension face à un jeu dont les exigences ludiques sont extrêmes, promptes à placer les joueurs dans un inconfort manifeste.

Ainsi, il n'est pas donné au joueur d'éprouver « qu'il y a toujours plus de sûreté en la défense qu'en la fuite ; qu'on aura de la gloire et de la joie d'avoir vaincu, au lieu qu'on ne peut attendre que du regret et de la honte d'avoir fui[1438] ». Contrairement à ce que proposent les mécaniques ludiques de la plupart des jeux vidéo horrifiques laissant l'opportunité de lutter contre les monstres, il n'est pas possible pour le joueur d'*Outlast* de renouer avec l'idée antique d'un courage actif et conquérant relevant de « l'assimilation de l'intrépidité humaine à l'agressivité bestiale[1439] ». Face à la sauvagerie du monstre, le personnage joué[1440] n'a habituellement d'autre choix que de se résoudre à employer symétriquement une brutalité toute animale[1441] — au risque de « mal agir » (« *dirty deeds*[1442] »). Ici, la résistance ne peut s'exercer que contre la manifestation des affects générés — et particulièrement de ce que Bernard Perron nomme « *gameplay emotions*[1443] » (« émotions de *gameplay* »).

Ce dont il s'agit *in fine*, c'est de la fréquentation (via la pratique ludique) d'affects capables de révolter notre sensibilité sans pour autant disqualifier l'aspect strictement ludique du jeu. L'expérience de jeu pensée comme « parcours expérientiel de la peur » (« *experiential route of fear*[1444] ») constitue une expérience active du jeu des affects, passant par un « faire » à même de participer à leur modulation — jusqu'à les radicaliser.

5.2 | MODULATION DES AFFECTS ET « MISE EN CADRE » DES OBJETS DU DÉGOÛT

1437 *Cf.* Bernard Perron, *Silent Hill*, *op. cit.*, p. 8.
1438 René Descartes, *Les Passions de l'âme*, *op. cit.*, « Article 45, Quel est le pouvoir de l'âme au regard de ses passions », p. 128.
1439 Luc-Thomas Somme, « La Crainte comme don ou de l'art d'être fils », in *La Peur et ses miroirs*, *op. cit.*, p. 85.
1440 L'anglais *player character* nous renseigne mieux sur la relation entre le joueur et le personnage auquel il s'associe.
1441 *Cf.* Bernard Perron, « The Survival Horror: The Extended Body Genre », in *Horror Video Games, op. cit.*, p. 130.
1442 « *Dirty deeds* » : « mauvaises actions », « *dirty* » pouvant aussi prendre le sens de « sale » et « obscène ». *Idem.*
1443 Bernard Perron, *Silent Hill, op. cit.*, p. 69 : « [I]n a comparison with horror cinema, survival horror is the perfect videoludic genre to expound the creation by the tenth art, of "emotions of other nature". I call these *gameplay emotions*, emotions that arise from our actions in the game — mostly in the game world in the case of narrative games — and the consequent reactions of the game and game world ».
1444 *Ibid.*, p. 3.

La relation des joueurs aux jeux horrifiques est soumise au régime de la peur mais elle est surtout conditionnée par une certaine attirance pour l'irregardable s'articulant au dégoût (constituant essentiel de l'horreur au même titre que la peur[1445]) : affect extrême ne pouvant être feint, révoltant véritablement notre sensibilité[1446] et directement incarné par ces monstres. Le dégoût, en tant qu'il « est précisément donné comme ce qui borne le champ du représentable[1447] », se manifeste directement par une iconographie faisant du corps monstrueux un objet inconfrontable.

La radicalité de cet affect en fait classiquement un objet théorique dont la représentation semble condamnable. En témoigne la formule de Kant : « [U]ne seule forme de laideur ne peut être représentée de manière naturelle sans anéantir toute satisfaction et par conséquent toute beauté artistique : c'est celle qui excite le dégoût[1448] ». Ainsi, « [p]armi tous les objets intentionnels d'affects négatifs, Lessing, Kant et Hume s'accordent pour condamner précisément la représentation d'objets qui occasionnent le dégoût (que l'époque classique nommait aussi horreur)[1449] ».

En raison de son caractère dégoûtant, la représentation des corps monstrueux (ouverts) semble, paradoxalement, offrir le spectacle d'une image qui, pour reprendre la formule de Hubert Damisch, « n'est pas, d'abord, un parcours du regard, mais sa capture[1450] » — même s'il faut écarter le risque de la stase. Le regard se fait visqueux, s'englue, à mesure qu'il traîne à la surface de l'image exposée dans toute sa chair. L'image se fait dévorante, marécageuse et dégoûtante. Tout y est : brillance du sang et des humeurs, circonvolutions des cerveaux, des intestins jaillissants, creux et bosses de peaux tavelées, brisures d'os, couches de graisse blanchâtre reposant sur la chair rougeoyante, giclées convulsives ou suintement lourd des fluides corporels. Rien n'est épargné au joueur.

1445 *Cf.* Noël Carroll, *The Philosophy of Horror*, *op. cit.*

1446 René Descartes, *Les Passions de l'âme*, *op. cit.*, « Article 89, Quel est le désir qui naît de l'horreur », p. 153-154 : « [L]'horreur est instituée de la nature pour représenter à l'âme une mort subite et inopinée : en sorte que, bien que ce ne soit quelquefois que l'attouchement d'un vermisseau, ou le bruit d'une feuille tremblante, ou son ombre qui fait avoir de l'horreur, on sent d'abord autant d'émotion que si un péril de mort très évident s'offrait au sens. Ce qui fait subitement naître l'agitation qui porte l'âme à employer toutes ses forces pour éviter un mal si présent. Et c'est cette espèce de désir qu'on appelle communément la fuite ou l'aversion ».

1447 Carole Talon-Hugon, *Goût et dégoût*, *op. cit.*, p. 12.

1448 Emmanuel Kant, *Critique de la faculté de juger*, *op. cit.*, « Du rapport du génie au goût », § 48, p. 298.

1449 Carole Talon-Hugon, *Goût et dégoût*, *op. cit.*, p. 86-87.

1450 À propos de l'image (dispositif) soumise au régime de la *perspectiva artificialis*. *Cf.* Hubert Damisch, *L'Origine de la perspective*, Flammarion, 1987-1993-2012, p. 284.

Il paraît aisé de comprendre qu'il s'agit de s'en tenir à certaines limites en termes de profusion et d'horreur, et que celles-ci semblent s'imposer d'elles-mêmes. Alors, que dire des « corps suppliciés[1451] » présentés dans notre corpus de jeux vidéo ? Le dégoût dans sa dimension physique prévaut presque systématiquement à toute autre émotion tant il est provoqué avec force par le biais de représentations effroyablement crues, d'une carnalité extrême et associées à l'angoisse, l'écœurement ou la répulsion[1452] (dégoût physique auquel s'adjoint occasionnellement un dégoût moral véhiculé par les scénarios et la mise en scène de moments chocs[1453]).

À cette fin, des séries comme *Silent Hill*, *Dead Space* ou encore *Outlast* ont comme point commun majeur d'employer comme vecteur émotionnel une iconographie foncièrement abjecte[1454] dont l'opérabilité surdétermine le caractère dégoûtant — le geste d'ouverture des corps portant au regard, dans le temps double de l'abjection[1455], un monstrueux dont la capacité à captiver est démultipliée. Réalisant la promesse d'une iconographie révoltante, le corps y est utilisé comme matériau de base, prêt à être manipulé en tous sens.

L'ouverture de ces iconographies au monstrueux tératologique est symptomatique du désir d'offrir un rapport au jeu dont les ressorts sont d'une part l'imaginaire et le fantasmatique et, de l'autre, le trouble jusqu'au dégoût le plus violent. Les angoisses associées aux types tératologiques sont clairement directrices dans la constitution des « bestiaires » de ces jeux. Mais au-delà de la bizarrerie des arrangements anatomiques, c'est l'impossibilité de percevoir les limites du corps et l'émergence d'une organicité trouble qui sourd de ces images.

Celles-ci renvoient pleinement à l'idée d'hyper-visibilité de l'organique, dont la fréquentation relève de l'épreuve. Tout y est question de lisière entre visible et excès de visible. S'organise une économie de regard fondée par la capacité du corps monstrueux à faire écran au regard et simultanément à s'en saisir en invitant à la recherche d'un contentement malgré le dégoût et la stupeur que peut provoquer le spectacle de ces chairs révélées. L'ombre du corps tératologique, à la fois voile, masque et filtre, captive le regard de l'observateur et secrète un

1451 René Démoris, *Chardin, la chair et l'objet*, *op. cit.*, p. 29 : « Diderot ne répugna pas aux scènes d'horreur et confessa même ouvertement son goût pour celles où le sang dégouttait du poignard de l'assassin. Devant les pires atrocités peintes, il avait tendance à en redemander […]. Mais il avait indiqué précisément la limite de ce goût : "J'aime bien les tableaux de ce genre dont on détourne la vue, pourvu que ce soit d'horreur et non de dégoût". Ce dégoût pour lui surgit généralement lorsque le corps du supplicié trahit la maladie ou une mort ignoble ». *Cf.* Extrait du *Salon de 1761*.
1452 *Cf.* Carole Talon-Hugon, *Goût et dégoût*, *op. cit.*, p. 8.
1453 À l'instar de nombres de séquences de *Silent Hill 2* ou de *Outlast: The Whistleblower* (Red Barrels Games, 2014).
1454 « L'abjection conserve cette nuit où se perd le contour de la chose signifiée et où n'agit que l'affect impondérable ». *Cf.* Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur*, *op. cit.*, p. 17.
1455 *Ibid.*, p. 16 : « Le temps de l'abjection est double : temps de l'oubli et du tonnerre, de l'infini voilé et du moment où éclate la révélation ».

« engobe noir et visqueux[1456] » auquel il ne peut qu'adhérer, malgré lui. Elle recouvre autant qu'elle laisse voir, cache la personne pour en révéler le corps dans son anomalité (son irrégularité) :

> Avec la monstruosité, cette ombre est là en permanence, l'équivoque dont nous venons de faire état ne peut être congédiée. Ce n'est pas alternativement un autre ou l'informe qui apparaît, mais constamment un autre *et* de l'informe, sans distinction possible. Un perpétuel balancement du regard accompagne cette hésitation entre deux composantes incompatibles mais indubitablement présentes[1457].

Dans un même élan, l'iconographie horrifique se désengage ponctuellement de l'espace ludique dans lequel elle s'inscrit et perd par intermittence toute valeur informative — liée à la pratique du jeu même. Du fait de sa radicalité, elle impose sa puissance organique et, dès lors, génère un conflit perceptuel dont le principe est à même de captiver : le regard s'attarde malgré lui à la surface de l'image offrant la vision de corps frappés d'impouvoir. À ce titre, les « bestiaires » de *Silent Hill 2* et *3*[1458] sont particulièrement significatifs, tant ces créatures hyper-organiques aux conformations éprouvantes sont pensées comme des figures extrêmes : représentations destinées à générer des affects nécessairement vécus sur leur mode paroxystique.

Ces corps proposent de se confronter à la substance à même de susciter l'expérience d'un dégoût extrême — substance dégoûtante dont on retrouve nombre de traces dans la création contemporaine chez Barney, Hirst, McCarthy, Kelley, Nebreda, Acconci, Manzoni, Smithson, Journiac, Sherman, Blazy, Hatoum, Sterbak, Pane, pour n'en citer que quelques artistes[1459]. C'est à une épiphanie de chair, d'organes, de fluides, tous simulés et pourtant presque préhensibles, qu'assiste tout joueur acceptant de s'y confronter, à travers des mises en scène visant à l'imposer au regard, sur un mode emphatique proche de l'*Orgien-Mysterien Theater* d'Hermann Nitsch[1460].

[1456] Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 26.
[1457] *Ibid.*, p. 26-27.
[1458] Le *character designer* Masahira Ito s'est directement inspiré de la *Puppe* de Hans Bellmer et de l'œuvre de Francis Bacon — comme *Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion* (1944, huile et pastel sur bois, 94 x 74 cm, 3 panneaux,) ou *Study after Velasquez's Portrait of Pope Innocent X* de 1953 (huile sur toile, 153 x 118 cm).
[1459] Rosalind Krauss parle d'« art abject » et d'une « prédilection des œuvres contemporaines non seulement pour les organes sexuels, mais pour les orifices corporels en général et pour leurs sécrétions ». *Cf.* Rosalind Krauss, « Le Destin de l'informe », in *L'Informe : mode d'emploi*, (dir.) Rosalind Krauss, Yve-Alain Blois, Éditions du Centre Georges Pompidou, 1996, p. 223.
[1460] Concept de théâtre rituel établi par Nitsch dans le prolongement de sa pratique de « peinture-action » liée à l'actionnisme viennois et influencé par la pensée théâtrale d'Antonin Artaud. La manipulation des corps humains et animaux, l'usage de fluides et de matériaux organiques est inséparable du vocable plastique et expressif des actions de Nitsch, associé à des mises en scène sacrificielles. *Cf.* Laurence Bertrand *L'Ordre sauvage*, *op. cit.*, p. 72.

La « puissance d'écart[1461] » manifestée par ces images ressortit nettement au « sursaut fasciné » dont parle Julia Kristeva : « Répulsion, haut-le-cœur qui m'écarte et me détourne de la souillure, du cloaque, de l'immonde. Ignominie de la compromission, de l'entre-deux, de la traîtrise. Sursaut fasciné qui m'y conduit et m'en sépare[1462] ». Ce sursaut (ayant trait au registre double du « *malgré* » et du « *grâce-à* » permettant un balancement permanent entre plaisir et déplaisir) est celui de la rencontre avec le monstrueux tératologique, aberration obligeant à une contemplation involontaire[1463] de sa substance nécessairement visqueuse :

> La conception de l'abject élaborée par Kristeva converge curieusement avec l'analyse sartrienne du *visqueux*, de ce qui n'est ni liquide ni solide mais quelque part entre les deux états. Lente résistance à la fluidité de l'eau — "le visqueux est l'agonie de l'eau", écrit Sartre —, ce suintement flasque peut avoir certaines des qualités du solide […] mais il n'a pas la résistance de solides ; il poisse les doigts de sa souillure, s'y attache, les compromet[1464].

Le mouvement de reflux incessant provoqué par l'abject est symétrique à celui qui anime l'élan du joueur vers le monstre, qui l'incite pour partie à fréquenter au plus près sa représentation. Par ce dévoilement des corps anomaux, s'ouvre un accès à la substance même des antagonistes, un accès à une chair dont le statut est double : iconographique et plastique. À l'instar de ces corps violemment figurés, l'image se fait surface captivante et adhérente. Dès lors, le joueur est livré en pâture à la cause de son dégoût auquel le dispositif ludique semble être tout entier dédié. La plastique ductile de ces créatures défigurées, ouvertes ou partiellement invaginées, offre au regard du joueur un champ dont il est difficile de saisir l'étendue émotionnelle. Tout y est intriqué : capacité à attirer, à repousser, à générer du plaisir comme du déplaisir, à faire surgir intensément peur et dégoût. Ce qui se joue dans ces images relève d'une tension puissante, si ce n'est extrême, entre plaisir et déplaisir.

Par la chair du monstre, c'est à la chair de l'image que le joueur est sensibilisé, poussé à un contact sensible. Cette iconographie offre au regard comme au cadre de l'image de se laisser envahir par une substance humorale et viscérale. L'action du regard sur la substance, par la vision subjective, opère littéralement une mise en cadre. Le cadre dans le travail de son tracé, renforce le pouvoir de capture du dispositif tout en permettant simultanément de faire la traversée de l'épreuve de cette capture. Il devient, dans cet élan, terrain d'expérimentation des émotions

[1461] Michel Ribon, *Archipel de la laideur. Essai sur l'art et la laideur*, Éditions Kimé, 1995, p. 10.
[1462] Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur, op. cit.*, p. 10.
[1463] *Cf.* Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 15.
[1464] Rosalind Krauss, « Le Destin de l'informe », art. cit., p. 225.

radicalisées — dont l'incidence est justement modulée par le caractère opérationnel de la mise en cadre. L'horreur expérimentée est ainsi rendue supportable par la capacité du dispositif à offrir, via sa pratique, les outils de son propre désamorçage — outils bifaces activant et désactivant la teneur horrible de l'expérience vécue.

Un jeu vidéo comme *Outlast* permet, à travers une véritable mise à l'épreuve par l'irregardable, de penser la possibilité de l'artialisation — entendue comme « processus de modélisation du réel par le biais d'opérateur artistique[1465] » tel qu'Alain Roger l'a développé notamment au sein de *Nus et Paysages*[1466] et de son *Court traité du paysage*[1467]. Comme le note Catherine Chomarat-Ruiz, « Alain Roger a élaboré une conception culturaliste du paysage en montrant que, lié à la nature ou au pays — à la nature abandonnée à elle-même ou cultivée par les travaux agricoles, par exemple —, le paysage demeure une affaire d'information artistique du regard, de filtre esthétique grâce auquel on perçoit des formes, des couleurs, des textures[1468] ».

L'artialisation se joue ici par l'opérabilité du regard, sa capacité à faire cadre, à se saisir de l'irregardable, à travailler *in visu*[1469]. Ce qui se joue ici, c'est également un dépassement de la posture spectatorielle : à travers un processus s'éprouvant *in acto*, s'opère l'élargissement des modalités de l'opération d'artialisation directe (*in situ*) ou indirecte (*in visu*)[1470].

L'opérabilité du regard médiatisé (de la caméra virtuelle[1471]) permet au joueur de faire librement image des substances que le jeu libère au gré de son actualisation. L'acte de jeu se confond avec l'acte de génération de l'image de l'abject. Ainsi, c'est notre perception de l'abject et des affects qui y sont rattachés qui est médiatisée par une opération artistique (le cadrage) ouvrant la possibilité d'une fréquentation avisée de la part plastique de cette image ainsi recadrée. Dans *Outlast*, l'injonction faite au joueur d'utiliser une caméra vidéo afin de s'orienter l'oblige à appareiller son regard et à s'approcher, par l'entremise de ce dispositif technique, au plus près de la substance, au gré des nécessités ludiques ou de ses pulsions scopiques.

1465 *Cf.* Jacques Morizot, Roger Pouivet, *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*, Armand Colin, 2007.
1466 Alain Roger, *Nus et Paysages. Essai sur la fonction de l'art*, Aubier, 1978.
1467 Alain Roger, *Court traité du paysage*, Gallimard, 1997, p. 11-30.
1468 Catherine Chomarat-Ruiz, *Précis de paysagétique*, Contrées & Concepts, 2014, p. 28.
1469 À la manière de la fenêtre devenue matrice du paysage, « l'isolant, l'enchâssant dans le tableau, institu[ant] le pays en paysage ». *Cf.* Alain Roger, *Court traité du paysage*, *op. cit.*, p. 73.
1470 Alain Roger, « Le Paysage occidental, rétrospective et prospective », in *Le Débat*, 65, mai-août 1991, 1991, p. 14 : « Il y a deux façons d'esthétiser le pays, c'est-à-dire de le *paysager*. La première consiste à inscrire directement le code artistique dans la matérialité du lieu. On "artialise", comme j'aime à dire, reprenant après Charles Lalo un mot de Montaigne, *in situ*. C'est l'art millénaire des jardins et, depuis le XVIIIe siècle, celui des jardins paysages, du *landscape gardening*. L'autre manière est indirecte. On n' "artialise" plus *in situ*, on opère sur le regard, on lui fournit des modèles de vision, des schèmes de perception et de délectation, bref on "artialise" *in visu* ».
1471 À savoir, de la caméra que le joueur peut manipuler pour observer l'espace simulé du jeu et qui dans le cas des jeux à la première personne adhère au regard de l'avatar.

Le regard ainsi optimisé et doté d'une capacité de télé-vision s'approche de l'acte de cadrage opéré par Cindy Sherman[1472] dans plusieurs de ses *Disasters*[1473]. L'opération de cet *all-over* fait de la substance viscérale le seul objet de la représentation. Le cadre ainsi resserré sur un objet intentionnel du dégoût suscite nécessairement un affect extrême[1474]. S'opère une mise en image volontaire, s'effectuant sur le modèle d'une opération artistique dont la teneur se voit nécessairement troublée par sa propre efficace et dont l'enjeu est celui de l'association du regard avec le geste dans leur capacité à moduler une image vectrice d'affects qu'il s'agit simultanément de générer et de dépasser.

Cindy Sherman, *Untitled #190*, 1989 / *Outlast* (détail, capture).

Les affects ainsi radicalisés en viennent à être éprouvées selon un procès relevant d'une artialisation « en acte », dans l'action conjointe d'un regard et d'un geste qui seraient tout deux de l'ordre du performatif. La construction de l'expression de ces affects passe par les constituants mêmes de l'expérience vidéoludique, par la pratique de son iconographie réactive, en sorte qu'en se focalisant sur leur réception, le dispositif offre comme prolongement à l'expérience horrifique la possibilité de procéder *in acto* et *in visu* à une modélisation des affects vécus à un niveau extrême d'intensité.

La fonction d'artialisation, liant « perception » et « délectation »[1475] y opère sous une forme inédite, non seulement parce qu'elle peut-être vécue *in acto* mais également parce qu'elle manifeste son efficace dans des champs semblant traditionnellement s'y soustraire — se refuser à toute délectation —, comme la confrontation au dégoût ou la présence plastique trop prégnante de l'image volumique, que l'iconographie monstrueuse en 3D polygonale amène à sa limite.

[1472] *Ibid.*, p. 227-230.
[1473] Par exemple, *Untitled # 190*, 1989, photographie couleur, 122,6 x 185,4 cm. Reproduit ci-dessus.
[1474] L'idée est strictement appliquée dans la série de jeux vidéo *Fatal Frame* (Tecmo, Grasshopper Manufacture/Tecmo, 2001) — littéralement « cadre/cadrage » mortel — même si les thématiques de la série tournent autour de la peur du fantomatique.
[1475] Alain Roger, « Le Paysage occidental, rétrospective et prospective », art. cit., p. 14.

La violence de cette mise en image est démultipliée par le caractère enveloppant de la modélisation 3D, dont il faut souligner ici le principe hybride, à la fois tridimensionnel et perçu par le biais de la surface bidimensionnelle du moniteur nécessaire à sa diffusion[1476]. S'il s'agit bien d'images, il n'en reste pas moins que celles-ci sont tridimensionnelles — avant tout constructions spatiales. L'image est alors à apprécier dans sa double efficacité, dans son hybridité nécessitant une accommodation du regard — participant à l'ajustement de la distance à laquelle se trouve le joueur. Ainsi, ces images placent le joueur à la fois dans une attitude de « *faire-le-tour-de* » adaptée à la ronde bosse et « *d'être-en-face* » liée à l'image bidimensionnelle[1477].

L'image vidéoludique tridimensionnelle n'est pas simplement une projection sur le plan du moniteur permettant leur visionnage mais une image en profondeur abritant des objets dont le joueur peut éprouver la volumétrie par la circulation médiatisée du regard/cadrage. Les contenus affichés y font image mais sont fondamentalement volumiques. L'image vidéoludique tridimensionnelle renvoie à l'idée d'une *glovebox*[1478] permettant au joueur de réaliser des manipulations au-delà de la surface vitrée de l'écran par l'intermédiaire d'une vision tactilo-optique et l'action conjointe de son regard et de ses mains — dans « "le chaînage du geste et de l'image", engendr[ant] le devenir-visible de l'image par la mise en jeu de la dimension haptique[1479] ». Il ne s'agit plus d'envisager un rapport à l'image passant par une posture contemplative mais liée à l'interactivité avec des images-objets :

> La nouveauté introduite par les images en trois dimensions qualifiées de virtuelles ne serait donc pas, selon le topos attendu, d'introduire un espace virtuel mais bien, au contraire, d'offrir aux arts de l'image la possibilité de faire se mouvoir les personnages dans un espace réel. Avec ce type d'images, l'espace réel en

1476 La dualité surface/volume s'exprime clairement dans le traitement des images vidéoludiques. De nombreux outils informatiques à la disposition des développeurs permettent de travailler l'image dans son épaisseur. Au-delà du travail de modélisation des volumes, de structuration des espaces et d'application de textures, divers filtres permettent de simuler une qualité d'image à la fois pelliculaire et profonde. Les filtres disponibles permettent de traiter l'image en tant qu'image tridimensionnelle ou bidimensionnelle, s'affichant dans la profondeur de l'espace tridimensionnel ou formant un voile. Ces filtres peuvent être gérés par couches successives, pareilles à des glacis.

1477 *Cf.* Pierre Sauvanet, « Le Monstrueux *est* l'humain (à partir de quelques sculptures hyperréalistes de Ron Mueck) », in *Le Monstrueux et l'Humain, op. cit.*, p. 396.

1478 Nous parlons ici de « boîte à gant » (*glovebox*) en tant que matériel de laboratoire : enceinte étanche permettant des manipulations (de matériel biologique ou chimique dangereux) au sein d'un espace confiné que l'utilisateur peut voir à travers une paroi transparente.

1479 À propos de l'intrication du geste texturant avec la génération de l'image — peinte — par sa surface. L'expression « le chaînage du geste et de l'image » est empruntée à Jean-Louis Weissberg (*Présences à distance*, L'Harmattan, 1999). Isabelle Rieusset-Lemarié, « De la Teneur à l'hypertexture numérique de l'œuvre : l'esthétique de la dissémination à l'ère de la reproduction multimédia », in *Revue Solaris* [en ligne], *décembre 2000, janvier 2001*, 2001. Disponible à l'adresse : <http://gabriel.gallezot.free.fr/Solaris/d07/7rieusset-lemarie.html > (consulté le 21 février 2011).

> trois dimensions n'est plus un dehors dont l'image se contenterait d'enregistrer une représentation visuelle bi-dimensionnelle. La dimension de l'image incorpore la dimension réelle de l'espace en trois dimensions et non plus, seulement, sa représentation. Une des incidences de cette actualisation en trois dimensions des images est de leur conférer un statut d'objet. L'image n'est plus seulement l'image de l'objet qu'elle représente ou dont elle serait la trace et, en ce sens, elle n'est plus une image au sens traditionnel de ce terme. L'image devient, en elle-même, un objet[1480].

Dans la perspective de l'image vidéoludique pensée comme image-objet, il apparaît que sa spatialité reste irréductible à une représentation bi ou tridimensionnelle. L'incorporation rendue possible au sein de l'image opérable et pénétrable, implique la possibilité de modalités relationnelles singulières. L'image vidéoludique (en 3D polygonale opérable en temps réel[1481]) convoque plus que les attitudes de « *faire-le-tour-de* » et « *d'être-en-face* » que nous convoquions précédemment. Elle offre plus que le terrain d'un rapport interactif à l'image — interactivité ne pouvant suffire à qualifier les spécificités de l'image vidéoludique.

S'ouvre au joueur, le terrain d'une exploration interne de l'image, non plus distanciée (autour ou en-face) mais véritablement incorporée, permettant d'éprouver l'image dans sa profondeur et d'en actualiser continuellement la positionnement, de se saisir de sa « perspective mobile[1482] ». Si les objets modélisés dans l'espace de jeu peuvent s'appréhender dans une relation équivalente à celle impliquée par la sculpture en ronde-bosse, l'image dans son ensemble implique une dynamique relationnelle ayant trait au déplacement interne et non périphérique. Au-delà de ses modalités tactilo-optiques, l'image se fait véritablement environnementale, « espace construit[1483] » volumique.

Comme notre image de la *glovebox* le laisse comprendre, l'espace est ouvert au point de se laisser pénétrer et d'accueillir des visiteurs répondant à la triple fonction de spectateur, d'acteur et d'opérateur. L'image étendue dans sa profondeur, en tant qu'elle est image-objet et non image d'objets devient véritablement lieu à parcourir, terrain d'expérience dédié au parcours, impliquant un mode de présence et un mode de perception singuliers : une observation mobile incorporée.

[1480] Isabelle Rieusset-Lemarié, « Le Respect de l'autonomie des "images-temps" interactives », art. cit.

[1481] Se distinguant de la 3D pré-calculée (comme celle des séquence cinématiques des jeux-vidéo ou du cinéma d'animation) qui ne se laisse pas manipuler et perd, dès lors, la possibilité de la pénétration, convoquant une relation à l'image traditionnelle malgré l'utilisation de la 3D.

[1482] Patrice Maniglier, *La Perspective du diable. Figurations de l'espace et philosophie de la Renaissance à Rosemary's Baby*, Actes Sud/Villa Arson, 2010, p. 66 : « Ce qui fait de la réalité virtuelle un nouveau régime de fonctionnement de l'image […] ce n'est rien d'autre que la possibilité qu'elle laisse au spectateur de conserver, relativement à cet environnement de fiction, la même liberté de *mouvement* qu'il y a dans la réalité ».

[1483] Elsa Boyer, *Le Conflit des perceptions*, Édition MF, 2015, p. 189.

> La perspective artificielle de la peinture ou du cinéma mobilise un point de vue statique sur l'image qui relève d'un espace abstrait ou géométrique, tandis que le point d'observation mobile qu'introduit le jeu vidéo dans l'image s'inscrit dans le champ topologique de *lieux — locations ou positions*[1484].

Il s'agit cependant d'interroger l'incidence de l'expérience proposée par un espace pénétrable dont le ressort principal est la radicalisation des affects, par l'horreur et précisément le dégoût. La pénétration de l'image pensée comme lieu n'implique-t-elle pas le risque d'un engluement dans la matière exposée ? L'image volumique et explorable, dans laquelle on se glisse comme dans un corps gigantesque et monstrueux, ne risque-t-elle de devenir *locus horribilis* ?

Ces images volumiques sont profondément ambivalentes et répondent à une double efficacité. L'image vidéoludique s'affiche dans toute sa force de conviction par sa capacité de simulation volumique à même d'éveiller un sentiment de présence trompeur mais également en adhérant à certaines qualités propres à la peinture [1485] (au premier titre desquelles la bidimensionnalité de sa surface d'apparition, mais également sa fluidité [1486]) — faisant se confondre les qualités propres à ces deux arts telles qu'établies par Herder dans sa réflexion sur le paragone[1487].

L'image, bien qu'elle ne soit pas ce qu'elle représente, en prend le volume et, associée au caractère immersif[1488] du médium vidéoludique vécu comme « un exercice du possible[1489] », semble n'avoir de cesse de rappeler au joueur la présence de ce qu'elle simule.

Le joueur, immergé au cœur d'images viscérales, est appelé à un contact visuel (éprouvant) avec une chair destinée à rester occulte. La modélisation des volumes simulés en 3D polygonale est au cœur de l'expérience horrifique et permet dans sa force de présence de décupler le pouvoir de suggestion de l'image et la dimension terrible de l'expérience dans son ensemble.

[1484] *Ibid.*, p. 190.

[1485] Johann Gottfried Herder, *La Plastique*, (trad.) Pierre Pénisson, Éditions du Cerf, [1878], 2010, p. 19, 31 : « Dans tous les cas, *la vision n'est qu'une formule abrégée du toucher*. La forme pleine est devenue *apparence*, la *statue* est devenue *gravure* plate. La vision est rêve, le toucher réalité ». « La plus belle peinture est un roman, le rêve d'un rêve. Elle peut m'emporter avec elle, les instants deviennent présence et, tel l'ange revêtu de lumière, m'attirer au loin ; mais, ici, l'impression est autre qu'avec la sculpture. Le rayon de lumière se dérobe, il est *éclat*, *image*, *pensée*, *couleur* ».

[1486] *Ibid.*, p. 30 : « La sculpture travaille l'imbrication, une unité vivante, une œuvre habitée d'âme, qui est là et qui perdure. L'ombre et l'aurore, l'éclair et la foudre, le ruisseau et la flamme : elle ne peut les sculpter, pas plus que la main qui touche ne peut les saisir. Mais pourquoi l'interdire pour autant à la peinture ? […]. Et avec quelle magie ne le fait-elle pas ! ».

[1487] Dominique Chateau, *Arts Plastiques. Archéologie d'une notion*, Éditions Jacqueline Chambon, 1999, p. 78 : « Herder caractérise essentiellement l'opposition de *Plastik* et de *Piktur*, par les qualités des objets qui sollicitent respectivement la vue et le toucher : l'œuvre plastique est présence, résistance ; l'œuvre picturale est absence, évocation ».

[1488] À propos des différents niveaux d'immersion vidéoludique, *cf.* Gordon Calleja, « (Re) incorporation : Game Immersion and Involvement Revised », in *Gaming Realities*, *op. cit.*, p. 175-184.

[1489] *Cf.* Sébastien Genvo, *Le Jeu à son ère numérique*, *op. cit.*, p. 114-115.

L'organique impose sa présence pourtant insoutenable via la part volumétrique toute sculpturale de l'image et joue sur la capacité du volume à se confondre avec son modèle. En cela, cette faculté de confusion touche au constat fait par Kant sur le danger de la représentation sculpturale des objets laids[1490], versant forcément dans le dégoûtant :

> La représentation artistique de l'objet n'est plus différente, en notre sensation, de la nature même de l'objet, et il est dès lors impossible qu'on la tienne pour belle. Aussi la sculpture, étant donné que, dans ses produits, l'art est presque confondu avec la nature, a-t-elle exclu de ses créations la représentation immédiate d'objets laids[1491].

Le risque semble grand à modeler/modéliser des objets laids et ignobles, tant ils peuvent se confondre avec leur modèle et ainsi se révéler abjects, les disqualifiant nécessairement en tant que « belle[s] description[s][1492] » — dans ce domaine, pensons encore à l'étrangeté équivoque des sculptures de Berlinde de Bruyckere[1493], David Altmedj[1494] ou Ron Mueck[1495]. Mais qu'en est-il de la capacité de l'image vidéoludique à s'offrir, malgré tout, comme image dont il serait possible de goûter la teneur sans trop lui faire résistance, sans trop se faire violence ?

C'est bien par la tridimensionnalité de l'image vidéoludique qu'émerge le conflit entre perception de l'innocuité du dispositif et capacité à se sentir menacé par la présence des objets de dégoût modélisés. Cependant, tout comme l'image vidéoludique ne peut se laisser réduire au statut d'image d'objets (c'est-à-dire répondant au régime de la *mimesis*), celle-ci n'est pas réductible à la fonction de simulation d'un modèle. La perception de l'image vidéoludique comme image-objet tendrait à consacrer son autonomie, à signaler son caractère autoréférentiel.

Malgré la volonté d'afficher un réalisme toujours plus grand, c'est-à-dire une capacité accrue de mimétisme iconique et comportemental, il ne s'agit pas tant de mesurer l'effet de réel produit par les objets simulés au sein de l'image vidéoludique que de s'en référer à la réalité de cette image spatiale et volumique qui est, en elle-même, un lieu à explorer.

1490 Comme le note Carole Talon-Hugon : « [C]'est en raison d'une sorte de règle d'équilibre qui pourrait se formuler de la façon suivante : plus les possibilités du médium en matière de réalisme sont faibles, plus on peut aller loin dans la représentation de la laideur. Au contraire, plus le médium est réaliste, plus la laideur naturelle est à proscrire ». Carole Talon-Hugon, *Goût et dégoût*, *op. cit.*, p. 90.

1491 Emmanuel Kant, *Critique de la faculté de juger*, *op. cit.*, § 48, p. 298.

1492 *Idem*.

1493 Berlinde de Bruyckere, *Into One-Another III To P.P.P.*, 2010, cire, époxy, acier, bois, verre, 193 x 182 x 84 cm.

1494 David Altmedj, *Untitled 8 (Rabbit Holes)*, 2014, polyuréthane, époxy, cheveux synthétiques, quartz, verre, résine, acrylique, 33 x 18 x 28 cm.

1495 Ron Mueck, *Dead Dad*, 1996-1997, silicone, polyuréthane, styrène, cheveux synthétiques, 20 x 38 x 102 cm.

L'image vidéoludique relève à ce titre d'une esthétique du parcours et de la déambulation[1496] plutôt que d'une esthétique de la contemplation ressortissant au primat de la représentation. Il y a donc un basculement envisageable dans la logique visuelle présidant à la perception des images vidéoludiques, permettant de reconsidérer la teneur de ce qui s'offre au regard. Si l'image se constitue comme lieu à part entière et non simplement comme reproduction d'un certain réel (chambre des merveilles accueillant une collection de doubles monstrueux), elle peut alors être considérée de l'intérieur. Elle peut être entendue comme espace autonome qu'il serait possible de goûter selon des modalités distinctes de celles présidant à l'expérience de la fréquentation des objets intentionnels du dégoût ou de leur représentations.

De là, il apparaît possible de dépasser le paradigme de la simulation, impropre à caractériser le mode d'apparition spécifique de ces images. C'est la question même de la représentation et du rapport de l'œuvre volumique à son modèle qui justifie chez Kant la formulation d'une condamnation sans appel de la « représentation immédiate d'objets laids ». Mais la possibilité d'un mode d'observation mobile incorporée, proposée par les images vidéoludiques, ouvre la perspective d'une modalisation des affects, voire se constitue en contre-pouvoir au choc dénoncé par Kant. Devenant plus autoréférentielle que strictement figurative, l'image vidéoludique semble autoriser une prise de distance d'avec les objets intentionnels du dégoût qu'elle paraît, dans un premier temps, simplement reproduire.

Par le parcours, l'image vidéoludique semble inviter au dépassement des écueils d'une contemplation[1497] impliquant le risque d'un rapport à l'image contraire à la dynamique de l'expérience vidéoludique. Elle semble favoriser, au détriment du caractère captivant et scopique de la représentation de l'abject, une prise de distance salutaire rendant possible l'expérience horrifique. Elle participe de la tension bénéfique faisant s'approcher et s'éloigner des objets du dégoût et permet de se confronter à l'inconfrontable mais également de s'en protéger.

La pratique ludique de l'horreur permet une ouverture du regard à l'irregardable et surtout l'expérience de l'inconfrontable. Dégoût et angoisse sont immanquablement provoqués, dans l'exacerbation d'émotions dont la survenue est inévitable — même pour qui tenterait d'adopter

[1496] Isabelle Rieusset-Lemarié, Article « Esthétique du parcours », in *100 notions pour l'art numérique*, (dir.) Marc Veyrat, Les Éditions de l'immatériel, 2015, p. 187 : « L'esthétique du parcours caractérise la mise en œuvre des choix (de déplacement et d'actions) qu'offrent des dispositifs de navigation (numériques) ou de déambulation (dans des espaces réels et/ou virtuels). Ancrée dans l'interactivité, elle met en jeu tant une spatialisation scénographique que le temporalité du parcours comme expérience ».

[1497] *Cf.* Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Éditions Allia, 2003, XV, p. 70.

une approche uniquement centrée sur la réussite des objectifs de jeu. Mais le commerce agonistique avec les monstres permet de toujours plus les approcher et ainsi de se frotter à une constellation de détails mouvants. Ceux-ci offrent la possibilité d'un glissement de l'iconique au plastique, d'un glissement au-delà du dégoût. Ce mouvement de balancier rapprochant et séparant de la représentation amène à la fréquenter dans son intimité. L'accommodation du regard se fait alternativement sur la représentation puis sur la part irréductible de l'image à la représentation, sa dimension plastique. Dans son ambivalence, le dégoût semble se constituer comme outil paradoxal d'accès à l'image.

L'enjeu serait alors d'explorer la texture plastique de l'image volumique, bien plus que ce qu'elle représente. Le déplaisir comme le dégoût pour le figuré semblent laisser place au plaisir de l'exploration de sa texture — autorisée par le principe même de l'image vidéoludique. La défiguration des monstres semble s'inscrire dans une économie plus large de la défiguration de l'image, encourageant à une immersion plastique (à goûter aux plaisirs de la chair numérique) dont il nous faut à présent comprendre les modalités et mesurer l'incidence.

5.4 | De la texture de l'image vidéoludique : fascination par le détail

L'attraction du dégoûtant (participant au caractère fascinant de l'iconographie monstrueuse) amène à en observer les détails jusque dans sa part la plus miniature, la plus atomique. Le commerce avec les monstres, surtout quand il est agonistique, permet de s'en approcher, d'en observer la surface comme l'intérieur, de se frotter à une constellation de détails mouvants et perpétuellement renouvelés. Le démantèlement des monstres est (littéralement) source profuse de formes, éprouvantes et pourtant à même de capter le regard par leurs modulations infimes. L'horreur organique et la fascination qui en résulte répondent en partie à l'idée de profusion : profusion de monstres, de chairs, d'humeurs, de détails.

S'il est possible pour le joueur de craindre le déversement des viscères ou fluides jusque là contenus dans le monstre, c'est que les moteurs physiques et graphiques[1498] des jeux sont à même de les faire apparaître, de les modéliser avec un niveau de détail réellement impressionnant,

[1498] Ces logiciels essentiels au processus de création des jeux vidéo sont dédiés à la gestion et à la simulation des comportements physiques (moteur physique) des objets modélisés ou au rendu de leur apparence (moteur graphique). Selon le niveau de spécialisation du moteur, ils gèrent également le rendu des lumières, couleurs et textures appliqués sur les modèles 3D ou sur l'image globale.

capable de plonger le regardeur dans « le vertige d'une indépassable précision[1499] ». Si l'horreur paraît si tangible, c'est qu'elle est montrée jusque dans ses moindres détails[1500]. Elle éveille chez le joueur un intérêt scopique puissant, au point de rivaliser avec le déplaisir provoqué par la vue de substances anabolisées et de contrarier « la force de contrainte du laid[1501] ». L'exercice de la discrimination des détails participe de l'expérience du plaisir paradoxal relevé par Aristote dans *La Poétique* : « [M]ême les choses qui nous sont pénibles à voir, nous aimons à en contempler l'image très exacte, comme les figures de bêtes les plus répugnantes et des cadavres[1502] ». Mais la présence surnuméraire et hyper-visible d'une myriade de détails opère *mutatis mutandis* un glissement significatif de l'iconique vers le plastique.

Pour reprendre la typologie de Daniel Arasse[1503], le détail-*particolare*, « petite partie d'une figure, d'un objet ou d'un ensemble[1504] », se fait détail-*dettaglio*[1505] : « On appellera donc le premier détail (qui fait image) "iconique", le second "pictural" [1506] ». Par sa surabondance, le détail-*particolare* met en danger l'économie de l'image, à tout le moins dans sa dimension iconique. Dans sa très grande netteté, l'image donne à voir sa surface (en-deçà de l'image) : râpeuse, dense, aiguisant l'envie de porter au regard ce que la main pourrait saisir si l'image n'était image à « caresser des yeux[1507] ». Ainsi détaillée, l'image enjoint à éprouver sa surface, à pénétrer la substance du regard.

Paradoxalement, c'est une constellation de détails hyper-présents (*dettagli*) qui manifeste le caractère non-exclusivement iconique des images vidéoludiques. L'abandon, ou plutôt la mutation de la fonction figurative des détails, offre l'intuition d'une lecture se fondant sur le

---

[1499] Maurice Fréchuret qualifiant ainsi l'image hyperréaliste. *Cf.* Maurice Fréchuret, *Les Années 1970 : l'art en cause*, capcMusée d'art contemporain de Bordeaux/Réunion des musées nationaux, 2003, p. 174.

[1500] Appuyée en cela par des avancées technologiques significatives, à l'image des dernières générations de moteurs graphiques capables de générer une 3D complexe dont la volumétrie est rehaussée par des lumières dynamiques valorisant un travail de texture extrêmement fin (en haute définition).

[1501] *Cf.* Murielle Gagnebin, *Fascination de la laideur. L'en-deçà psychanalytyique du laid*, Éditions Champ Vallon, 1994, p. 124-125.

[1502] Aristote, *Poétique*, (trad.) Gérard Lambin, L'Harmattan, 2008, IV, 48b6, p. 34-35.

[1503] Daniel Arasse, *Le Détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Flammarion, 1996.

[1504] *Ibid*., p. 11.

[1505] *Ibid*., p. 12 : « Le détail-*dettaglio* ne peut se définir et se saisir qu'en tant que "programme d'action" laissant éventuellement sa trace dans le tableau. Par là, il est cœur même du rapport au détail et du plaisir éprouvé au tableau — quitte à ce que l'amateur découpe matériellement le tableau, le démembre pour obtenir comme un extrait concentré de jouissance ».

[1506] *Idem*.

[1507] Régis Cotentin, « Les Nouveaux masques de la vanité », in *Vanité. Mort, que me veux-tu ?*, (dir.) Alain Tapié, Éditions de La Martinière, 2010, p. 100 : « La sculpture incite au toucher, mais la vanité peinte [et plus largement la peinture illusionniste] fascine autrement parce qu'elle oriente notre regard à pénétrer la substance de la peinture. Nous aimons caresser des yeux la représentation des choses. Cette réaction n'est pas exclusive au genre de la nature morte. Les portraits d'apparat où les étoffes qui luisent dans la matière suscitent cette même impression. Cette imprégnation sensible de la matière conforte l'impression de vie des choses peintes ».

discernement des détails (*dettagli*[1508]). Ceux-ci semblent révéler l'épaisseur plastique de l'image en démultipliant les points de fixation du regard. De là, les détails se libèrent et gagnent une indépendance à même de menacer l'unicité de l'image. Le caractère atomique de l'image numérique (à la fois 3D polygonale et constituée de pixels) trouve un écho significatif dans l'approche fragmentaire induite par le développement à l'extrême de signes qui tendent à mettre la vision « en obstacle[1509] » par un « envahissement ponctuel et poignant, insensé, du détail dans le tout[1510] ». Ce processus, proche par ses modalités de discrimination du démembrement cartésien des chimères[1511], semble opérer ici en encourageant le regard à s'attarder dans l'image, par une relation à l'image dont le ressort est l'infime.

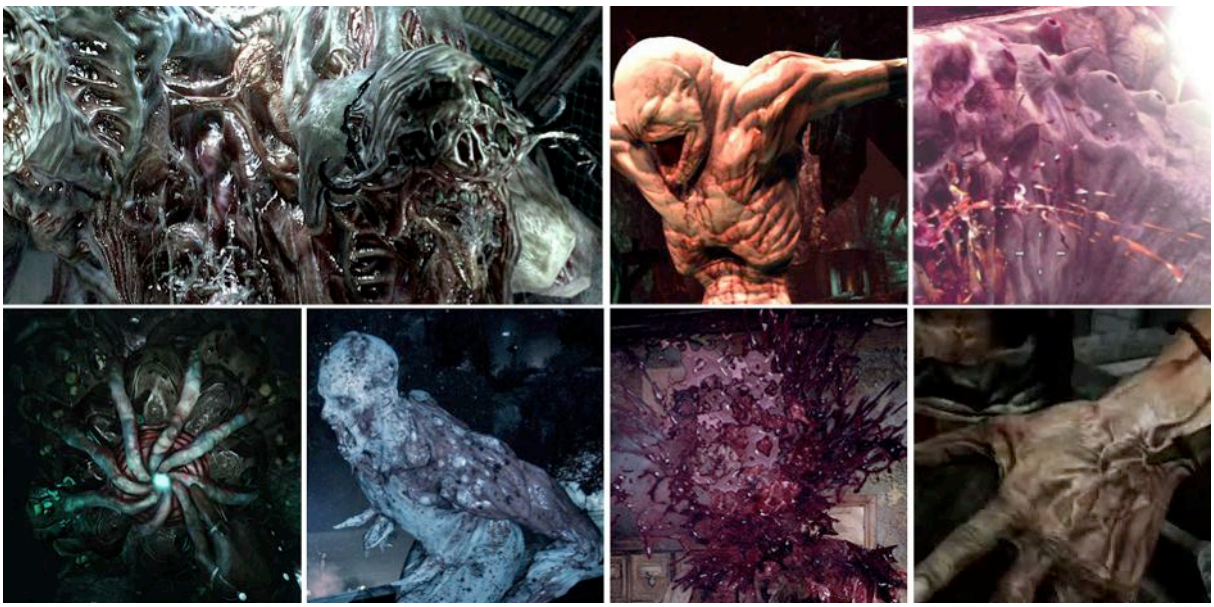
Ce que l'image vidéoludique semble nous montrer, c'est sa « cause matérielle[1512] », sa réalité plastique — en haute définition. Par l'accumulation de signes, ces images semblent être mécaniquement promises à la dissolution de toute velléité iconique au profit d'une lecture plastique, selon le jeu de l'accommodation du regard (basculant de l'image à sa texture). La volonté d'exemplarité technique de ces images est prétexte pour les gorger de signes devenant, *in fine*, « perturbation de la matière sous la forme[1513] ». Accidentant le déplacement du regard et le ralentissant, les détails se présentent comme une arme de séduction plastique. Ils accrochent et nourrissent le regard en lui imposant une économie de parcours complexe.

Cette hyper-visibilité soumise à la fragmentation est révélatrice de tensions animant l'image vidéoludique. Par tant d'acharnement à se montrer crédibles, ces images insistent sur leur caractère idéel. À être hypertrophié de la sorte, le dispositif visuel, dans sa volonté mimétique absolue, se révèle être contreproductif. Il opère un brouillage complet et une déréalisation des images générées[1514]. La volonté d'hyperréalisme, présidant à la fabrique de ces images[1515], dénonce

[1508] Daniel Arasse, *Le Détail*, *op. cit.*, p. 12 : « [E]n tant que dettaglio, le détail est un moment qui fait événement dans le tableau, qui tend irrésistiblement à arrêter le regard, à troubler l'économie de son parcours ».
[1509] Georges Didi-Huberman, *La Peinture incarnée*, Les Éditions de Minuit, 1985, p. 53.
[1510] *Ibid.*, p. 54.
[1511] *Cf. Supra*, p. 147.
[1512] *Cf.* Georges Didi-Huberman, *Devant l'image : question posée aux fins d'une histoire de l'art*, Les Éditions de Minuit, 1990, p. 274 : « [C]e que montre la peinture, c'est sa cause matérielle, c'est-à-dire la peinture »,
[1513] Gaston Bachelard, cité in Georges Didi-Huberman, *La Peinture incarnée*, *op. cit.*, p. 52.
[1514] Notons que de nombreux jeux vidéo vont, pour des raisons ludiques, jusqu'à nier leurs graphismes en proposant d'adopter, lors de passages spécifiques, un mode de visualisation mettant en lumière les seuls éléments nécessaires à la pratique ludique. Ainsi, *Batman: Arkham Asylum* (Rocksteady/Eidos Interactive, 2009) permet de « chasser » ses proies en les faisant apparaître en surbrillance tout en réduisant les environnements à leur simple structure.
[1515] Il s'agit de distinguer hyperréalisme et photoréalisme. Louis K. Messel, à l'origine de ce terme (en 1969), en donne en 1972 une définition en cinq points dont nous retiendrons les trois premiers : « 1. Le photo-réaliste utilise l'appareil photographique et la photographie pour collecter des informations. 2. Le photo-réaliste utilise un moyen mécanique ou semi-mécanique pour transférer ces informations sur la toile. 3. Le photo-réaliste doit posséder les capacités techniques (*technical ability*) pour que le rendu final de l'œuvre paraisse photographique ». Cette définition

une tendance à sur-réaliser les objets simulés[1516]. Ces images affirment leur propre facticité, car tout y est trop présent, trop détaillé. L'admirable « traitrise des images » semble se retourner contre elles.

Ces dispositifs d'image contiennent en germe la possibilité de leur effondrement. Pour les jeux vidéo dont l'ambition est de tendre vers un certain illusionnisme, l'espace visuel devient un espace saturé d'informations et hyperréaliste — l'hyperréalisme étant appréhendable « comme intense traduction de la réalité et comme mise à distance de celle-ci, comme sa restitution servile et comme sa dématérialisation la plus aboutie[1517] ». Les images vidéoludiques rencontrent à rebours le problème de la peinture hyperréaliste en faisant « effet de surface » malgré leur volumétrie intrinsèque.



Détails : *The Evil Within* / *Silent Hill: Downpour* / *Resident Evil 6* / *Soma* / *Dying Light* / *The Evil Within* / *Outlast* (captures).

Un détour par l'image hyperréaliste peut nous permettre de mieux saisir les enjeux liés aux velléités illusionnistes des jeux vidéo. L'hyperréalisme n'est pas à comprendre comme un simple courant artistique[1518] mais comme processus de perturbation de notre compréhension du réel, « adorable leurre[1519]» remettant la représentation en question[1520] selon des modalités paradoxales :

---

très circonstanciée donne une idée précise des attentes photoréalistes dont les spécificités permettent actuellement de désigner toute œuvre répondant à ces critères élargis. *Cf.* Louis K. Meisel, *Photorealism*, Harry N. Abrams, Inc., Publishers, 1980, p. 12.

[1516] Paradoxalement, l'effet recherché par ces images est mis en danger par la présence trop visible et massive de tous les éléments d'interface présents à l'écran, comme les divers constituants de l'A.T.H. (Assistance Tête Haute) du joueur. *Cf.* Graeme Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game*, Manchester University Press, 2011, p. 67-72.

[1517] Maurice Fréchuret, *Les Années 1970 : l'art en cause*, *op. cit.*, p. 27.

[1518] Nous distinguerons l'hyperréalisme comme procédé de l'Hyperréalisme comme courant artistique.

[1519] Selon l'expression d'André Breton reprise par Jean Clair *in L'Art vivant, n°36, Hyperréalisme 1*, *février 1973*, p. 4.

> [U]ne telle sophistication, une telle lisibilité, un trait si ferme, une couleur si froide, des aplats si lisses, des valeurs si strictes, un sang si froid que désormais il sera dit qu'il n'est pas question de nature, d'une chose là-bas, mais seulement d'un objet qui appartient au système général de la représentation[1521].

Cette lisibilité tend vers la négation de « l'embellissement figuratif[1522] » (ou du laid figuré) au profit d'une affirmation de la littéralité de l'acte de peindre/dessiner se faisant aux dépends de la figuration. L'hyperréalisme concrétise la friction entre réalisme et déréalisation. Seule la réalité de la surface peinte est mise à l'honneur. Ne cherchant pas à se constituer en *analogon* du monde, l'hyperréalisme est photographique et ne s'intéresse que peu à l'espace réel. C'est bien plus vers la spatialité du photographique (faisant image) que l'hyperréalisme se tourne. Il prolonge la tradition historique et artistique de perception du réel à travers un filtre médiatique et technique qu'incarne depuis le XVI[ème] siècle la *camera obscura*[1523].

L'« hyper » du réalisme ouvre à un au-delà du réalisme à travers le photographique. Dans la peinture hyperréaliste, le questionnement est optique et n'est pas celui du trompe-l'œil[1524], comme nous le fait comprendre la variété des formats employés par les artistes. Peu d'œuvres tentent de simuler une réalité autre que photographique malgré l'accumulation mécanique de détails qui les caractérise. Leurs dimensions témoignent le plus souvent de l'innocuité des œuvres en tant que pièges, du moins dans leur dimension strictement illusionniste[1525], à l'image des portraits gigantesques de Chuck Close. L'hyper-présence de ces œuvres ne peut prétendre atteindre en intensité celle d'un objet réel, provoquant dès lors un effet de monstrueux plus qu'un effet de réel.

Le caractère volumique de l'image vidéoludique invite également à interroger celle-ci par le prisme de la sculpture. Il apparaît que la sculpture semble connaître le même risque d'« irréalisme » que la peinture hyperréaliste. Malgré sa force incontestable, la présence

---

1520 *Cf.* Maurice Fréchuret, *Les Années 1970 : l'art en cause*, *op. cit.*, p. 28.
1521 Jean-François Lyotard, « Esquisse d'une économie de l'hyperréalisme », in *L'Art vivant*, *op. cit.*, p. 10.
1522 *Cf.* Dominique Chateau, « Note sur l'écart (autour de la métaphore) », *Figure, figural*, *op. cit.*, p. 99.
1523 Marc Le Bot « Les Appareils du réalisme », in *L'Art vivant*, *op. cit.*, p. 8 : « C'est la peinture qui a inventé ce que l'appareil mécanique exhibera quelques siècles plus tard : la façon contraignante de mettre en forme l'image (de la mettre en boîte). Le visible photographique, […] modèle de tout système "réaliste" de visibilité, est un système codé ».
1524 Louis Marin, *Détruire la peinture*, *op. cit.*, p. 133 : « Le trompe-l'œil en supprimant la distance du modèle à la copie, piège l'œil sensible dans l'apparence-essence, livre le corps-œil à la *fascination* du double, du simulacre, à la stupéfaction et du même coup l'effet n'est pas de contemplation, de théorie, mais de surréalité : un mixte — impur — d'angoisse et de sidération ».
1525 L'importance du respect de l'échelle réelle dans la peinture de Jean-Oliver Hucleux fait exception. *Cf.* Jean Clair, « Jean-Olivier Hucleux », in *L'Art vivant*, *op. cit.*, p. 16-18.

volumique des œuvres sculptées « hyperréalistes » ne semble pas résister à l'épreuve du réel. En imposant leur présence massive[1526], plus « hyper » que « réaliste » *Big Man*[1527] ou *Boy*[1528] de Ron Mueck exhibent la réalité de détails hypertrophiés, fruits trop visibles d'une paradoxale « *mimesis* non-mimétique[1529] ».

Ces figures colossales (aussi monstrueuses qu'humaines) faites de résine polymère jouent sur l'échelle pour affirmer la présence de ce qui devrait faire détail : la carne crue exposée dans tous ses replis, ses ridules, ses capitons, ses pores, sa pilosité la plus légère. Malgré leur caractère synthétique, ces objets minuscules deviennent terrains à parcourir du regard, fascinants dans ce qu'ils offrent d'étendue, de volume, de texture.

Un des enjeux majeurs propre aux objets sculptés (comme aux images hyperréalistes) est le déni de la surface et sa valorisation simultanée. C'est à travers cette tension se jouant à la surface de l'œuvre que la captation du regard s'opère. En se jouant de leur idiosyncrasie, les œuvres hyperréalistes se mettent sciemment en péril, à l'instar des œuvres de Malcolm Morley[1530] qui se libèrent de leur iconographie : « [Le tableau] affranchi de son fardeau iconographique fait finalement voir ce qu'il est et n'a jamais cessé d'être exactement : une surface qui se construit petit à petit[1531] ». La texture[1532] (partagée entre l'œuvre et l'objet représenté) est la source de ce basculement du plastique à l'iconique :

> Le "rendu réaliste" de la texture de la surface de l'objet représenté passe par le choix de la texture picturale et de la "touche" qui va permettre de donner l'illusion de la présence de la texture simulée. L'approche traditionnelle en arts plastiques exacerbe cette opposition en donnant deux définitions de la texture : la première désigne la texture de la surface réelle de l'œuvre d'art tandis que la seconde se réfère à la surface de l'objet représenté par le peintre[1533].

1526 Pierre Sauvanet, « Le Monstrueux *est* l'humain », art. cit., p. 397 : « [L]e monstrueux se situe ici à l'échelle de l'*échelle* proprement dite. C'est ce rapport de disproportion scalaire qui nous touche sans qu'on en ait clairement conscience lors de la première vision ou de la première approche. Plus précisément, le monstrueux se loge au cœur de cette tension entre mimétisme du vivant et disproportion scalaire ».

1527 Ron Mueck, *Big Man*, 2000, résine de polyester pigmentée sur fibre de verre, 203,8 x 120,7 x 204,5 cm.

1528 Ron Mueck, *Boy*, 1992-2002, résine de polyester pigmentée sur fibre de verre, 490 x 490 x 240 cm.

1529 *Idem*.

1530 *Cf.* Malcolm Morley, *Race Track*, 1970, acrylique sur toile, 177,5 x 233,3 cm.

1531 Maurice Fréchuret, *Les Années 1970 : l'art en cause*, *op. cit.*, p. 166.

1532 La traduction des textures et leur réaction aux phénomènes lumineux est un enjeu majeur de nombre de jeux vidéo. La maîtrise de ce point apparaît comme primordiale pour la réussite de toute entreprise illusionniste.

1533 Isabelle Rieusset-Lemarié, « De la Teneur à l'hypertexture numérique de l'œuvre : l'esthétique de la dissémination à l'ère de la reproduction multimédia », art. cit.

Dans sa dimension vidéoludique, le terme « texture » recouvre une réalité complexe. Il s'agit avant tout de la comprendre comme surface bidimensionnelle simulant la matière par l'image, à la manière du trompe-l'œil (c'est-à-dire procédé d'illusion capable de surprendre, tromper et abuser le regard[1534]). Le processus consiste à appliquer cette texture sur un objet en 3D polygonale, puis de générer un léger relief par *Bump-mapping*[1535], de simuler la granulosité du matériau imité[1536] et de jouer sur des effets d'éclairage (comme le P.B.R.[1537]). La texture est tout autant le film pelliculé utilisé pour générer l'effet de matière, que la manifestation plastique de la matière simulée. Le procédé reproduit de façon étonnante la dichotomie texture imageante et texture plastique, en étant à la fois image et matière (simulée) en relief[1538]. Ainsi, la texturation transforme la chair numérique pour en faire la viande, l'organique du monstre, par l'estampage de *dettagli* lui donnant corps.

Par la surface polymère grenée et duvetée des œuvres de Mueck (leur chair même) comme par la granulosité Haute Définition des corps vidéoludiques (leur chair simulée), le spectateur/joueur peut faire l'expérience de « la fascination pour la vérité avec laquelle est rendu l'objet (ou le détail de l'objet)[1539] ». L'expérience intime de ces corps factices (répondant à deux modalités distinctes de « duperie ») se fonde sur la sollicitation du regard, la motivation de la curiosité et l'exacerbation de l'envie de scruter cette chair si vraie — et que l'on sait pourtant factice. Cette expérience appelle au toucher pour éprouver l'anomalité (au sens d'*anomalia* : aspérité, inégalité) de ces peaux-textures. Ce désir semble motivé par un dégoût proprement horripilant, comme s'il s'agissait d'observer une plaie à vif dont on ne pourrait détourner le regard malgré les haut-le-cœur. Au-delà de son propre pouvoir d'attraction et du simple plaisir de la miniature (ou de l'hypertrophie de ce minuscule), le détail, en soi, participe du monstrueux :

> [U]n corps en gros plan est toujours plus effrayant qu'un corps vaguement aperçu. Ce type de regard accuse au contraire la difformité sourde qui se trouve en tout homme. Aucune beauté ne résiste à l'examen intégral de chaque partie de la peau. La profondeur de la relation humaine naît de l'ensemble du corps, de l'expression entière, non pas du détail. Au contraire, la vision des rides, villosités, des plis ou craquelures ne fait qu'accentuer le malaise[1540].

1534 *Cf.* Alain Tapié, « Les Nouveaux masques de la vanité », art. cit., p. 51.
1535 Ou placage de rugosité, de relief.
1536 Par analogie, on pourrait assimiler cette texture à l'image photographique d'une matière qu'il s'agirait de creuser ou d'extruder ponctuellement en lui imprimant un volume très localisé (*tessellation*), à la manière d'une feuille de papier gaufrée qui pourrait ensuite envelopper un volume.
1537 Acronyme signifiant « *Physically Based Rendering* », c'est-à-dire « Rendu physique réaliste » permettant d'éclairer les objets modélisés en appliquant strictement les règles de la physique et de l'optique.
1538 *Cf.* Isabelle Rieusset-Lemarié, « De la Teneur à l'hypertexture numérique de l'œuvre » art. cit.
1539 Daniel Arasse, *Le Détail*, *op. cit.*, p. 270.
1540 Pierre Ancet, *Phénoménologie des corps monstrueux*, *op. cit.*, p. 61.

Il y a dans l'image des jeux vidéo horrifiques un appel au plaisir (risqué) de la contemplation (effrayée), une adhérence dont le principe ressortit à l'impression monstrueuse. L'« émeute de détails[1541] » dont nous venons de tracer les contours, pousse le joueur à imposer à sa pratique un mouvement contraire à celui induit par les mécaniques de jeu : un ralentissement du regard. L'image, par l'intérêt manifeste de la granularité complexe de sa surface, incite à l'arrêt de toute activité pour être appréciée, tant l'observation de la surface par le détail semble irrésistible[1542].

La circulation du regard dans l'observation d'un jeu vidéo est par principe dynamique et superficielle. Elle n'oblige pas le joueur à s'extraire d'un rapport iconique (voire informationnel) au dispositif. Pourtant, une simple pause pour observer l'image diffusée donne la mesure du foisonnement de textures, de *dettagli* faisant saillie et de phénomènes s'animant dans ces images gigognes — dans ce que les Goncourt, à propos des œuvres de Fragonard, nommaient des « furieux embryons [de peinture] [1543] », détail pictural donnant à voir la matière imageante en gestation[1544] — arme plastique de séduction et de capture.

5.5 | L'INCARNAT SENSIBLE : DE LA SUBSTANCE DÉGOÛTANTE À SON DÉPASSEMENT

L'image fractale, perdant son unité et par là son « évidence optique[1545] », s'offre comme objet de plaisir plastique. Aux *dettagli* accidentant le déplacement du regard en lui imposant une économie de parcours complexe (mais avant tout sensuelle), se joint le jeu des couleurs. Il nous faut à présent envisager sa capacité à limiter les effets de l'horreur de la représentation et ainsi à surpasser le dégoût selon des modalités n'ayant trait qu'au plastique.

Car, au milieu du spectacle marécageux de la chair exhibée, reste l'efficace des couleurs, le plaisir immédiat des rougeoiements flattant l'œil. Le corps, ramené à sa matière même, devient essentiellement couleurs. La couleur, artifice exerçant « sa séduction dans la plus grande

[1541] Pour reprendre l'expression employée par Baudelaire dans *Le Peintre de la vie moderne* : « Un artiste ayant le sentiment parfait de la forme, mais accoutumé à exercer surtout sa mémoire et son imagination, se trouve alors comme assailli par une émeute de détails, qui tous demandent justice avec la furie d'une foule amoureuse d'égalité absolue ». *Cf.* Charles Baudelaire, *Le Peintre de la vie moderne*, Mille et une nuits, 2010, p. 34.
[1542] *Cf.* Daniel Arasse, *Le Détail*, *op. cit.*, p. 233.
[1543] *Ibid.*, p. 275.
[1544] *Idem.*
[1545] *Cf.* Chiara Cappelletto, « Bill Viola ou l'image sans représentation », *Images Re-vues* [en ligne] *8|2011*. Disponible à l'adresse : <http://imagesrevues.revues.org/497> (consulté le 22 mai 2011).

autonomie à l'égard du réel et de la nature[1546] », confère une substance aux objets désincarnés constituant la matière même des créatures virtuelles (comme des environnements). La couleur est le phénomène permettant la manifestation optique des objets simulés. Les pixels colorés permettent l'affichage de ces constructions en coopérant, en jouant de leur contiguïté (à l'instar de la touche du peintre).

L'immatériel se manifeste et l'illusion prend corps par la couleur[1547]. Le caractère illusoire de l'image peinte trouve un développement majeur dans les univers virtuels. La notion de substitution de la peinture au réel incarné dans le pigment, se voit étendue par celle de recomposition d'un réel dont la surface (polygonale) serait décomposée en pixels. Ceux-ci semblent pouvoir faire substance, matière colorée, au sens où pour Hegel, la couleur (en peinture) participe de la vérité et de la « vitalité supérieure de la représentation[1548] ».

La couleur trouve ainsi une véritable « vertu de phénoménalisation de l'image picturale[1549] ». De même, elle possède une « vertu de phénoménalisation » de l'image numérique (vidéoludique) et la « couleur-recouvrement » portant à l'œil la surface des volumes modélisés s'apparentant initialement à des grisailles[1550] est ouverte à la couleur-surgissement du sang, des organes simulés. Elle permet la compréhension des volumes en se faisant substance visuelle[1551], les rendant palpables.

Par la couleur, l'image n'est pas tant soumise au régime de la *mimesis* que de l'incarnation. De là, la vue devient pareille au toucher[1552] livré à l'exercice du plaisir ordonné à un désir incontinent. La couleur faite chair devient un lieu privilégié :

> [C]omme si le coloris était ce lieu privilégié favorable aux rencontres de l'esthétique et du plaisir. Le discours qui exalte son pouvoir le fait toujours à travers une célébration de la chair, un éloge de ce que les

---

1546 Jacqueline Lichtenstein, *La Couleur éloquente*, Flammarion, 1999, p. 51.

1547 Au gré des avancées technologiques, les possibilités d'ajustement des couleurs, liées avec celles de gestion des ombres, des lumières et du modelé des figures, a permis un incroyable enrichissement de cette dimension des jeux vidéo. On passe de la simple application des couleurs locales, tout juste modulées (rabattues ou dégradées) à l'élargissement progressif de la palette chromatique, à l'apparition de modelé pour arriver à un spectre coloré extrêmement riche, à des ombres colorées complexes, des lumières spéculaires permettant l'apparition de nombreuses couleurs sur une même surface et surtout une évolution dynamique, en temps réel, de ce traitement coloré. Sortie de son rôle informatif lui imposant de simplement faire signe, la couleur devient un outil à part entière, capable de porter un propos et d'œuvrer dans le sens d'une séduction plastique, capable de retenir l'œil du joueur à la surface de l'image.

1548 Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Esthétique*, *Textes choisis*, Presses Universitaires de France, 1953, (16ème édition, 1998), p. 71 : « [C]'est seulement par l'emploi des couleurs que la peinture atteint, dans l'expression de l'âme, jusqu'au degré où elle paraît véritablement vivante ».

1549 *Cf.* Olivia Bianchi, *Hegel et la peinture*, l'Harmattan, 2003, p. 18.

1550 Le terme pictural « grisaille » se prête à la description des volumes 3D texturés non colorés.

1551 Expression employée par G. Didi-Huberman à propos des manifestations lumineuses et colorées réalisées par James Turrell in Georges Didi-Huberman, *L'Homme qui marchait dans la couleur*, Les Éditions de Minuit, 2001, p. 35.

1552 *Cf.* Jacqueline Lichtenstein, *La Couleur éloquente*, *op. cit.*, p. 182.

> Italiens nomment sa *morbidezza*, qui témoigne de l'émerveillement devant la représentation d'un corps non seulement sensible mais encore sensuel, un corps offert au regard comme objet de contemplation et de désir[1553].

Par la couleur, il nous serait possible d'envisager que l'image vidéoludique ne serait pas tant à juger dans son rapport à la vérité qu'à travers celui qu'elle entretient avec le plaisir. Elle ne serait pas tant descriptive ou informative que plaisante — sensible. La colorimétrie est précisément étudiée, envisagée comme un élément dont la finesse de traitement se révèle capitale, afin qu'elle soit capable de répondre à des nécessités pratiques, ludiques, narratives mais également émotionnelles ou plastiques. Cette approche presque goethéenne[1554] d'une expérience sensible de la couleur est celle prônant l'émergence d'un système centré sur l'œil dans sa dimension tactilo-optique.

Loin d'une lecture mécaniste et utilitaire de la couleur qui se cristalliserait autour d'une inféodation des couleurs au besoin du système de jeu (dans une approche rationnelle newtonienne des couleurs), c'est bien plus la recherche d'un spectateur, « producteur actif et autonome de sa propre expérience visuelle[1555] » qui émerge ici. C'est une expérience fondée sur la satisfaction de l'œil comme véhicule de plaisir bien plus que simple organe de perception, où « l'érotique du "toucher" de la vision, comme l'érotique de la couleur et de la chair relève de la faculté de désirer et témoigne d'un rapport intéressé et directement sensuel à l'œuvre d'art[1556] ».

Dead Space, *Dead Space 2* (détails, captures).

La couleur permet à l'image de prendre le joueur dans les filets d'une irrésistible séduction, d'un plaisir intense à travers une rhétorique basée sur la notion de plaisir, associée à celle de simulacre. L'incarnat comme couleur-chair se fait lieu du spectacle varié de tons multiples coexistant dans le surgissement des fluides et des organes : « La perfection de l'incarnat ne réside

[1553] *Ibid*., p. 181.
[1554] *Cf.* Pierre Wat, *Naissance de l'art romantique, op. cit.*, p. 24.
[1555] *Ibid.,* p. 25.
[1556] Agnès Lontrade, « De l'Érotisme du plaisir esthétique », art. cit., p. 66.

pas dans la luminosité de ses couleurs, mais résulte de sa qualité de "tout vivant". Telle est la raison de sa perfection[1557] ».

Mais cet objet de délectation absolu, cette sensation colorée insurpassable, opère ici comme procédé d'illusion, distinct de l'ambition hégélienne voyant dans la perfection de l'incarnat l'expression de la spiritualité, une « spiritualisation du matériau et la spiritualité du chatoiement des couleurs[1558] ». Ici, la couleur est l'unique outil permettant d'accéder à une illusion dont le joueur pourra éprouver l'efficace. Accompagnant le jeu des détails, la couleur dans l'image vidéoludique semble être une substance ambivalente aux vertus occultes : *pharmakon* (*φάρμακον*)[1559], à la fois médecine et drogue, administré comme philtre envoûtant. Le dispositif ludique est lui *pharmakeus* (*φαρμακεύς*)[1560] : sorcier, magicien, habile sophiste et imitateur usant de son « pouvoir d'effraction, d'enlèvement, de séduction intérieure, de rapt invisible. C'est la force furtive elle-même[1561] ».

Le discours coloré, guidé par un art consommé de la séduction, fait preuve d'une aimable traîtrise. La couleur participe pleinement du simulacre, du *phantasma* (*φάντασμα*)[1562] : fantasme trompeur dont la perception agite les sens et flatte l'œil. Elle est simulacre dont l'illusion seule nous contente en parvenant à donner chair et offrir substance et, *in fine*, magnifier la béance prête à capturer le regard. La couleur ressortit à la sensation, au corporel et à la séduction charnelle. Ce qui est à voir est l'éloquence des coloris, non seulement sensibles mais sensuels, « suprême degré[1563] » des plaisirs de l'œil. Les pixels se font poudre d'une cosmétique alléchante dont le spectateur percevra nécessairement l'irrésistible ouvrage. La fugacité de l'apparition n'oblitère pas son intensité. Bien qu'il dépende de phénomènes à la fois spatialisés et dynamiques, le plaisir chromatique ne s'épuise pas dans le temps de son triomphe, son effet perdure.

Nombre de jeux optent pour le développement d'une véritable économie colorée complexe et généreuse, usant et abusant de couleurs vives, rougeoiements, halos, flashes, le tout développé de manière à générer des contrastes violents, presque étincelants, véritables appâts pour le regard. L'équilibre arrive à se faire grâce à une approche spatiale, dynamique et circonstanciée des couleurs. La possibilité d'évoluer dans la géographie du jeu et d'appréhender

[1557] Caroline Guibet Lafaye, *L'Esthétique de Hegel*, L'Harmattan, 2003, p. 57-58.
[1558] *Ibid*., p. 58.
[1559] Jacques Derrida, « La Pharmacie de Platon », in *La Dissémination*, Le Seuil, 1972, p. 87.
[1560] *Ibid*., p. 145.
[1561] *Ibid*., p. 144.
[1562] *Ibid*., p. 173.
[1563] Jacqueline Lichtenstein, *La Couleur éloquente*, *op. cit*., p. 181.

un environnement sous divers angles induit nécessairement une perception dynamique et fluctuante des couleurs. Quand bien même la dominante colorée assignée à tout un espace du jeu peut garder sa force quels que soient les angles de vue adoptés, l'apparition à l'écran de couleurs (attribuées à des lumières ponctuelles, des éléments de décors ou des filtres lumineux) est conditionnée par les mouvements du personnage et par la gestion de l'œil-caméra.

Il est donc nécessaire d'envisager la couleur comme un phénomène à la fois localisé et spatial. Elle peut être limitée à une surface comme s'étendre dans l'espace en trois dimensions du jeu, se faire à la fois pellicule, enveloppe mais aussi nuée, bain pénétrable. Les procédés de diffraction de la lumière entraînent une spatialisation de la couleur.

Le traitement diffus de la lumière entraîne, *de facto*, l'apparition d'un bain coloré permettant d'épaissir et de rendre palpable l'atmosphère, d'en faire une substance visuelle, permettant à l'espace de faire lieu. D'un point de vue colorimétrique, le phénomène permet d'associer l'espace choisi à une dominante et d'unifier, ou plutôt de normaliser la perception de l'espace tridimensionnel à travers l'image qui est offerte au joueur. L'image devient alors unitaire, niant quasiment la couleur locale des objets. Procédant d'une égalisation et d'un équilibrage de l'image dans sa surface et sa profondeur, ce traitement coloré laisse une chance à l'œil du joueur d'assimiler la complexité de l'ensemble, de le lire comme un tout cohérent dont la stabilité sera uniquement ébranlée par le surgissement de phénomènes fugitifs.

Les couleurs ponctuelles, amenées par des composants de décors (objets singularisés, lumières localisées ou clignotantes, etc.), la présence d'ombres colorées et dynamiques ou des évènements liées au *gameplay* (explosions, trainées lumineuses, clignotements indiquant la possibilité d'interagir avec un élément, etc.), se révèlent souvent évanescentes, capables de surgir, de vibrer et de disparaître, prenant simplement le temps d'effleurer la rétine. Mais elles ne sont que rarement diaphanes, elles impressionnent l'œil plus qu'elles ne caressent, pareilles à des phosphènes (taches lumineuses persistantes dans le champ visuel) faisant saillie dans l'image.

Ces manifestations afférentes à une action déclenchée par le joueur sont autant d'ajouts colorés à la palette de l'environnement. Contrairement au travail des couleurs appliquées à l'image (bi ou tridimensionnelle) ces surgissements colorés découlent d'interactions que le joueur est susceptible de réaliser mais dont l'avènement n'est pas assuré. Il devient donc envisageable que

ces apparitions constituent des dissonances significatives dans le dispositif chromatique d'un jeu et viennent rompre l'harmonie d'un environnement, risquant la surcharge visuelle.

La séduction colorée est donc latente, distillée en continu au gré d'un discours chromatique mettant en branle des artifices de séduction, une cosmétique produisant l'illusion par l'artifice de ses couleurs[1564] :

> La magie des couleurs consiste à traiter toutes les couleurs de telle façon qu'elles produisent à l'œil un jeu d'illusion formé par la surface la plus extérieure et comme flottante du coloris, une pénétration réciproque des couleurs, des apparences de reflets qui se reproduisent dans d'autres apparences, et cela d'une manière si insaisissable, si fugitive, si animée, que la peinture commence à passer dans le domaine de la musique[1565].

Par tant de modulations, de jaillissements, l'image vidéoludique cherche à ravir par la suavité de phénomènes versicolores venant contredire la violence du figuré. Ainsi parés, poudrés et somptueux, tous ces « serpents odieux » semblent pouvoir enfin plaire aux yeux. À l'inverse de ce qu'énonce Gagnebin à propos de l'emploi de couleurs « vociférantes » par les expressionnistes et les fauves[1566], la couleur vient ici rendre acceptable la forme déjà lacérée. Elle n'en dénonce pas la corruption mais, dans un jeu subtil de coopération, en atténue le désastre.

Couleur et chair sont intimement liées, par la déchéance des chairs surgit une palette colorée étendue et voluptueuse : « [L]'écume blanche appelée par les larmes et la sueur, le verdâtre par la vieillesse, le noir par le moisi, etc.[1567] ». La décomposition ouvre la voie de la couleur[1568], comme la couleur manifeste la douleur de l'incarnation : « La chair est le véritable Chaos de toutes les couleurs et pour cela ne ressemble à aucune mais est leur mélange le plus indissoluble et le plus beau[1569] ». Les couleurs sont avant tout humeurs[1570].

La couleur se constitue en compensation au désastre de l'ouverture des corps. Elle rend possible (supportable ?) l'exploration des corps monstrueux ouverts — le contact de la chair. Par

---

1564 *Ibid.*, p. 50.
1565 Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Esthétique*, *Textes choisis*, *op. cit.*, p. 71.
1566 Murielle Gagnebin, *Fascination de la laideur*, *op. cit.*, p. 167-169.
1567 *Ibid.*, p. 169.
1568 Philippe Ariès, *L'Homme devant la mort. 2. op. cit.*, p. 83 : « Les mêmes teintes livides et fongiques sont recherchées par Rubens pour une méduse ou une *Descente de croix* (musée de Vienne), sans volonté d'exprimer l'horreur, on dirait presque pour le plaisir de la couleur et de la somptuosité ».
1569 Friedrich Wilhelm Joseph Schelling, *Philosophie der Kunst*, *in* Sämtliche Werke, K. F. A. Schelling (ed.), vol. 5, Stuttgart et Augsburg, J. G. Cotta, 1859, p. 540. Cité in Thomas Kisser, « Carnation et incarnation », (trad.) Audrey Rieber, *Revue Appareil*, [en ligne] *9|2012*. Disponible à l'adresse : <http://appareil.revues.org/1465> (consulté le 13 mai 2013).
1570 *Cf.* Platon, *Timée*, (trad.) Luc Brisson, Flammarion, 1992-2001, 83a-84a, p. 204-206.

la couleur, l'image contrevient ici à l'idée émise par Roger de Piles que « les yeux ont horreur des choses que les mains ne voudraient pas toucher[1571] ». Monstres, cadavres et zombies exposent par leurs chairs, leurs organes et leurs fluides, une myriade de couleurs dont la simple présence aimable semble rendre possible la réconciliation avec l'organique. En se parant de couleurs éclatantes et chaleureuses ces créatures « imposent au regard une prégnance irradiante qui transmue l'horrible en beauté[1572] » et participent d'une « stratégie de transfiguration[1573] » du laid représenté — à tout le moins, une stratégie de domestication permettant d'établir une juste distance avec le figuré.

L'image vidéoludique excelle à ce jeu d'attraction capable de minimiser la répulsion qu'inspire ce que, paradoxalement, la couleur rend visible. La relation à la couleur est complexe : les couleurs, rendent tout à la fois présents et palpables ces corps funestes, au risque d'effarer le spectateur, et diffusent, incontinentes, leur filtre sensuel. Du point de vue de sa réception au sein de ces espaces vidéoludiques, la couleur semble vouloir dépasser sa condition de substance imageante, en cherchant avant tout à se révéler séduisante, sensuelle. La couleur est donc à la fois vectrice de phénoménalisation des corps monstrueux et agent essentiel d'un élan offrant la perspective d'un au-delà plastique des figures monstrueuses.

La couleur comme la texture (c'est-à-dire la surface fragmentaire de l'image) permettent d'opérer un mouvement caractéristique de la relation à l'image vidéoludique horrifique : la plasticité des corps simulés et manipulables est révélée au joueur dans le moment saisissant de la rencontre avec leur réalité iconique, dans le moment de l'accommodation du regard (ces corps modélisés étant irréductibles à la représentation d'objets de dégoût).

Voilà donc ce qui semble rendre ces monstres fréquentables et jouables : le glissement d'une substance à une autre, du référent à la matérialité de sa représentation, de l'organe à son traitement numérique. L'exercice de l'appréciation de la chair de ces monstres dans sa réalité plastique est l'exercice de l'évaluation d'une de leurs caractéristiques essentiellement artistiques ; exercice capable de contredire le ressenti lié à l'expérience de leur présence simulée.

Le médium vidéoludique offre à travers ses évolutions technologiques successives la possibilité de plus en plus frappante d'un ravissement purement plastique, particulièrement saisissant et lumineux — presque apotropaïque en tant qu'il protège de la laideur extrême du figuré et invite à regarder l'image indépendamment de son sens.

[1571] Roger de Piles cité in Bertrand Vieillard, *Chardin, le tact du peintre, le toucher du philosophe*, *op. cit.*, p. 72.
[1572] Comme Gagnebin l'écrit à propos de Lebenstein. *Cf.* Murielle Gagnebin, *Fascination de la laideur*, *op. cit.*, p. 185.
[1573] Michel Ribon, *Archipel de la laideur*, *op. cit.*, p. 33.

Cependant, malgré la force d'attraction du plastique, il ne semble pas tenable d'adopter une posture formaliste niant radicalement et définitivement la présence des objets intentionnels du dégoût, pas plus qu'il ne serait envisageable de croire en l'intransitivité d'un regard (c'est-à-dire capable de ne pas s'arrêter sur le référent de l'image) dont l'acuité serait tout entière dédiée à l'observation de la plasticité de l'image :

> La doxa formaliste affirme qu'en dépit de la présence d'un sujet, le regard peut s'accommoder sur la forme et ne voir comme Proust, dans *la Raie* de Chardin qu'"une cathédrale de couleurs et de formes". Mais cette intransitivité du regard est-elle possible dans le cas de *n'importe quel sujet* ? Certainement pas ; la charge émotive du représenté parasite la pureté du regard et fait obstacle à l'intransitivité requise[1574].

Le basculement dans l'image est réversible, le retour à l'iconique inévitable. C'est précisément de ce basculement que naît le dynamisme de la relation à l'iconographie monstrueuse, par le biais de sa charge affective insurpassable à laquelle il s'agit de résister. Dès lors, la possibilité de dénégation de l'horreur qui se joue ici est soumise à conditions, au nombre desquelles la capacité du joueur à frapper d'impouvoir ses adversaires en agissant sur eux, en modifiant leur structure comme leur aspect, lui permettant de se départir de son sentiment de peur en réduisant d'autant leur présence.

À cette condition, un jeu d'équilibre peut potentiellement s'engager entre émotions extrêmes et possibilité de s'en prémunir par le biais du ludique comme de l'iconographique dans sa dimension réactive (par l'opérabilité des images). Voilà ce qui module pour partie les émotions éprouvées par la pratique du *survival horror*, qui transforme l'expérience de ces émotions violentes en plaisir[1575]. La modulation des affects générés par l'expérience horrifique est relative aux postures que le joueur sait adopter, à l'exercice d'une intelligence pratique dont la visée ultime est le dépassement des obstacles constituant l'épreuve à laquelle il participe.

[1574] Carole Talon-Hugon, *Morales de l'art*, Presses Universitaires de France, 2009, p. 174.

[1575] *Cf.* Guillaume Baychelier, « Jeux vidéo horrifiques et artialisation des émotions extrêmes », art. cit., p. 81-92.

III | SOUS LE SIGNE DE PROTÉE : DES DISPOSITIFS OUVERTS À LA *MÈTIS*

À force d'exhiber leur texture et celle de leurs opérateurs monstrueux, les espaces vidéoludiques nous apprennent qu'ils s'emplissent d'une matière leur donnant proprement chair. Ainsi, ils gagnent une densité leur permettant de faire lieu (dont la teneur est liée à la coercition). Mais le tracé de ces lieux d'expérience ludico-artistique ne se peut limiter à celui de dédales claustrophiles, pas plus qu'au canevas de réseaux de cellules connexes cloisonnant l'espace et filtrant la lumière. Il s'agit dès lors de faire émerger des modèles spatiaux dont l'étude s'avère heuristique, c'est-à-dire éclairant sous un jour nouveau les dispositifs de contrainte. Dans une logique de déclosion[1576] et d'extension, il nous faut à présent envisager comment leur trame peut se desserrer et s'ouvrir pour accueillir une lumière salutaire.

À travers ces modèles dont l'enjeu principal semble être la dissolution progressive des structures contraignantes en vue d'un gain de liberté (d'un espace propice à la circulation libre), peut s'établir un corpus vidéoludique et artistique permettant de saisir ce mouvement progressif : l'espace cloisonné s'ouvre pour se déplier puis se distend jusqu'à tenter de s'illimiter. À partir du modèle structurel du « cube scénique[1577] » pictural, il nous faut envisager comment cet espace se perce et s'ouvre au lointain, jusqu'à se dissoudre et devenir ouverture-même : ouverture dont le principe s'étend sur le modèle pictural du paysage romantique.

Mais l'ouvert est ambivalent. Si la liberté de circulation est le corollaire des dispositifs ouverts (irréductibles, donc, à des dispositifs dédiés à la contrainte), elle se gagne au risque d'une angoisse paradoxale. Au ravissement promis par l'exploration d'espaces déclos devenus paysages démesurés, semble adhérer le danger de la perte. Certaines actualisations de ces espaces dilatés semblent tout autant illimitées qu'intraversables, aporétiques — au sens d'*ápeiròs*[1578] (*ἄπειρος*). L'espace peut se faire piège par lui-même mais également accueillir en son vaste sein des cellules dont la teneur peut être délétère comme bénéfique, formant selon les cas, écueils ou abris. Dans un renversement significatif des éléments structurels micro et macroscopiques des dispositifs,

[1576] Pour Nancy, la déclosion désigne l'ouverture d'un enclos, la levée d'une clôture : « La déclosion : démontage et désassemblage des clos, des enclos, des clôtures. […] La déclosion confère à l'éclosion un caractère proche de l'explosion, et l'espacement y confine à la conflagration ». *Cf.* Jean-Luc Nancy, *La Déclosion, (Déconstruction du christianisme 1)*, Éditions Galilée, 2005, p. 16, 230.

[1577] Pierre Francastel, *Études de sociologie de l'art*, Éditions Denoël, 1970, p. 162 : « [F]igure d'un cube, et qui ne devient projetable sur l'écran plastique à deux dimensions qu'en fonction de la double règle de l'unicité du point de fuite et de la conservation des rapports de position entre les objets ».

[1578] Du grec *apeiròn* (*ἄπειρον*) : aporétique, infranchissable et sans limite ultime. *Cf.* Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence, la mètis des Grecs*, Flammarion, 1974, p. 277-278.

l'espace tend vers le monstrueux. Des « corps-lieux » nous glissons vers des « lieux-corps » se traversant malgré le péril de la dissolution, presque de la digestion.

Émergent alors de nouveaux usages adaptés à ces espaces laissant deviner un rapport à la contrainte se faisant selon des modalités inédites, plus variables que celles liées à l'enclosure. La pratique de l'espace est, de fait, constitutive de l'espace. En devenant pleinement des espaces, les lieux vidéoludiques s'ouvrent à de nouvelles pratiques : au parcours rusé et au frayage. Ces espaces ouverts océaniques comparables au *póntos*[1579] (*πόντος*) invitent à une pratique rusée de l'espace ressortissant pleinement à la *mètis* grecque. Ce savoir tactique consistant à « jouer avec les évènements pour en faire des "occasions"[1580] », fait paradoxalement écho à celui dont l'exercice est nécessaire à la résistance, à la chasse et à la fuite qu'impliquent le commerce avec les monstres.

C'est cette intelligence pratique, cet « art de faire[1581] », qui semble constituer le lien infrangible entre espaces clos et espaces ouverts : intelligence incarnée par Protée, figure monstrueuse dont le talent de métamorphose et la *mètis* semblent qualifier tout autant la mutabilité des dispositifs que le pouvoir de résistance de qui s'y confronte ou s'y abandonne. Ce qu'il nous faut éclairer, c'est un ensemble de procédures, presque une « anti-discipline[1582] », permettant la mise en œuvre d'un frayage au cœur des dispositifs, c'est l'exercice d'une puissance de retournement permettant le tracé d'une voie singulière : un *póros*[1583] (*πόρος*).

[1579] « [L]a mer comme étendue abyssale, chaotique, veuve de routes ». *Cf.* Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence, la mètis des Grecs*, *op. cit.*, p. 274-275.
[1580] *Cf.* Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Éditions Gallimard, 1990, p. XLVI.
[1581] C'est-à-dire « une manière de penser investie dans une manière d'agir ». *Ibid.*, p. XLI.
[1582] C'est à dire un ensemble de procédures et de ruses permettant de résister à des technologies disciplinaires. *Ibid.*, p. XL.
[1583] Terme possédant un double sens, à savoir celui de moyen de sortir d'une difficulté, stratagème d'un être doué de *mètis* mais aussi chemin, passage, traverse. *Cf.* Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 165.

1. | OUVERTURE DU DISPOSITIF

Les dispositifs vidéoludiques que nous avons détaillés jusqu'ici proposent une approche cellulaire de l'espace. En une image parfaitement biologique (dont nous avons déjà exploré la pertinence), les multitudes d'espaces restreints composant les espaces de jeu forment par leur agglomération des organismes à la texture réticulée. Nous savons à présent que cette texture est une trame dense et opaque. Cependant, la matière épaisse et poisseuse de ces espaces est capable de se diluer et de se laisser aérer, afin de s'ouvrir à une spatialité nouvelle. L'espace pensé sur le modèle du « cube scénique » se laisse percer, ajourer, pour voir sa spatialité s'ouvrir à la modulation — à l'horizon de laquelle peut être envisagée son extension. Par la simple percée de l'espace cellulaire, c'est la perspective d'un au-delà l'enfermement qui se dessine. Aussi sombres soient-ils, ces espaces laissent filtrer une lumière salutaire et avec elle, la possibilité d'une véritable ouverture : une déclosion.

1.1 | LA PERCÉE : DU « CUBE SCÉNIQUE » À LA *VEDUTA*

Comme nous l'avons posé plus tôt, en tant que dispositif, l'image vidéoludique tridimensionnelle n'est pas simplement une projection sur le plan du moniteur permettant son visionnage. L'image vidéoludique tridimensionnelle renvoie à l'idée d'une *glovebox*[1584] permettant au joueur d'accéder en profondeur à l'au-delà de la surface de l'écran par l'intermédiaire d'une vision tactilo-optique. L'image vidéoludique envisagée de la sorte est le prolongement pénétrable du cube scénique de la peinture de la Renaissance tel qu'envisagé par Francastel :

> On conçoit alors le cosmos sur le modèle d'une sorte d'espace infini en principe, mais réduit, en fait, en vertu des règles de la perspective euclidienne, à la figure d'un cube, et qui ne devient projetable sur l'écran plastique à deux dimensions qu'en fonction de la double règle de l'unicité du point de fuite et de la conservation des rapports de position entre les objets[1585].

L'espace, envisagé avec « l'apparence concrète d'un cube imaginaire à l'intérieur duquel chaque point ou groupe de points peut être incorporé dans n'importe quel système linéaire et ramené dans le plan de la projection à deux dimensions [1586] », fait écho à la nature

[1584] *Cf. Supra*, p. 293
[1585] Pierre Francastel, *Études de sociologie de l'art*, *op. cit.*, p. 162.
[1586] *Ibid.*, p. 156-157.

fondamentalement spatiale de l'image numérique tridimensionnelle — spécifiquement celle, vidéoludique, expérimentée en temps réel à travers la surface d'un écran faisant plan. Le rapprochement entre l'espace perspectif renaissant[1587] et l'espace de modélisation polygonale des volumes paraît légitime tant ces moyens de construction sont traversés par les mêmes problématiques. Liées à la fois à la géométrie et à la question de la figuration, elles sont le fruit d'une même vision mathématique, proposant de se saisir du monde et d'en faire la (re)transcription codifiée, censément réaliste et pourtant parfaitement fictive. Francastel précise cependant que cet espace géométrique cubique conduit à une conception moins euclidienne que scénographique de l'espace[1588].

L'image vidéoludique tridimensionnelle réalise ce fantasme d'une image ouvertement géométrique et scénographique[1589]. Elle est image en profondeur, abritant des objets dont le joueur peut éprouver la volumétrie, par la circulation médiatisée du regard. Les figurines numériques vidéoludiques, objets comme avatars, sont placées dans des « boites d'espace » (« *Raumkästen*[1590] ») — évoquant les figurines que Poussin[1591] place dans des boîtes pour étudier la composition et la lumière de ses œuvres peintes. L'image se fait boîte et la boîte se fait lieu. Elle est un théâtre clos pour des tragédies numériques.

Il est intéressant de noter comment ce dispositif spatial foncièrement théâtral se retrouve singulièrement exploité par l'utilisation de la 3D stéréoscopique[1592] dans certains jeux vidéo. Le joueur peut ainsi pleinement expérimenter la spatialité des espaces de jeux. D'un point de vue technique, le procédé trouve ses origines dans des dispositifs précurseurs fondés sur la vision binoculaire[1593], comme les stéréoscopes et autres pratiques photographiques de la fin du XIX^{ème} et du début du XX^{ème} siècle — pour rejoindre la pratique du cinéma 3D. Plus encore, il renoue avec les *peep shows*[1594] et stéréodiorama du XIX^{ème} siècle dont il semble hériter par une singulière

1587 Pensons à l'exemple idéal des perspectives urbinates.
1588 *Ibid*., p. 194.
1589 *Ibid*., p. 157.
1590 *Cf.* Erwin Panofsky, *La Perspective comme forme symbolique*, Les Éditions de Minuit, 1975, p. 115.
1591 Pierre Francastel, *Études de sociologie de l'art*, *op. cit.*, p. 212-213 : « [S]ongeons à la pratique de Poussin qui plaçait des figurines dans une boîte pour étudier le jeu des lumières […]. Attachées à la scénographie, les générations classiques ont conçu l'homme comme un acteur sur le théâtre du monde ; elles l'ont toujours représenté sur une sorte d'estrade fixe ; elles l'ont imaginé dans un cadre rigide, quasi extérieur à lui ; elles ont pris un recul nécessaire pour le situer sur son plateau en se tenant, comme pouvait se tenir Poussin, l'œil fixé sur un côté de la boîte ».
1592 Nous pensons ici à la technologie embarquée par la console portable 3DS du constructeur japonais Nintendo (2011). L'écran supérieur de la console étant auto-stéréoscopique la 3DS offre une impression de relief ne nécessitant l'utilisation d'aucun périphérique.
1593 *Cf.* Emmanuelle Glon, « Une Image 3D est-elle réaliste ? Vision stéréoscopique et réalisme perceptif », in *Images numériques ?* (dir.) Caroline Renard, Presses Universitaires de Provence, 2014, p. 97.
1594 *Cf.* Ray Zone, *Steroscopoic cinema and the origins of 3-D film, 1838-1952*, The University Press of Kentucky, 2007.

métamorphose technologique. Dans un jeu vidéo comme *Luigi's Mansion 2*[1595], chaque espace explorable se présente comme le volume réduit et cloisonné d'une maison de poupée : un microcosme. Le traitement simpliste et volumique des décors tend à constituer l'univers du jeu en un diorama numérique idéal. Constitué de successions de boites d'espace miniatures, la présence spatiale de ces environnements est démultipliée par le procédé de visualisation du jeu. La fonction angoissante[1596] de l'espace ainsi mis en scène est conservée, à l'image des jeux foncièrement claustrophiles. L'espace clos — d'autant plus fermé qu'il est boîte, unitaire — est pensé comme lieu de capture dans lequel le joueur est à la fois proie et chasseur.

Tout effet de mise en scène devient dès lors saisissant, spatialement percutant. En un sens, la pratique scénographique de Poussin[1597] prend directement corps et se retrouve quasiment tangible. Le dispositif boîte (le cube scénique) réellement créé par l'image vidéoludique, et non simulé par l'opération d'une projection perspective, est le prototype même des espaces vidéoludiques tridimensionnels. Seule face ouverte donnant à voir l'espace du *Raumkasten* dans le sens de sa profondeur[1598], l'écran du joueur se fait surface d'accès à la scène offerte par le jeu.

La notion de « plan support matériel » se trouve complètement chassée par la notion de « plan transparent » : plan traversé par notre regard, permettant de plonger dans un espace imaginaire extérieur qui ne serait pas limité mais seulement découpé par le cadre (ici l'écran) clôturant ce champ[1599]. L'image, envisagée comme dispositif spatial, est parfaitement secondée par le dispositif technique permettant sa diffusion. Ces deux appareils coopèrent pleinement à la création d'une image-espace faisant lieu — parfaitement perceptible. L'écran « plan support matériel[1600] » devient ici parfaitement transparent au point d'être non plus une surface donnant à voir un travail perspectif illusionniste, mais la matrice d'un espace volumique et navigable, à expérimenter *in situ*.

1595 *Luigi's Mansion 2*, Next Level Games/Nintendo, 2013.

1596 Au sens de l'étymologie latine du mot « angoisse » : *angustia* (gène, étroitesse, lieu resserré). *Cf.* Alain Rey et Coll, *Dictionnaire culturel en langue française*, *op. cit.*, t. 1, p. 328.

1597 *Cf.* Stéphane Lojkine, « La Main tendue, le regard démasqué : théâtralité et peinture de Poussin à Greuze », Actes du colloque international *Théâtralité et Genres littéraires*, Reims, 1994, (dir.) Anne Larue, Publications de la Licorne, 1996, p. 93-114.

1598 Reprenant en cela le point de vue unique du dispositif perspectif et particulièrement celui, central, des perspectives urbinates. *Cf.* Hubert Damisch, *L'Origine de la perspective*, Flammarion, 1987-1993-2012.

1599 En paraphrasant Panofsky illustrant le sens prégnant du terme perspective. *Cf.* Erwin Panofsky, *La Perspective comme forme symbolique*, *op. cit.*, p. 39.

1600 *Idem.* : « [L]a notion de plan support matériel […] se trouve complètement chassée par la notion de plan transparent, qu'à ce que nous croyons, notre regard traverse pour plonger dans un espace extérieur imaginaire qui contiendrait tous ces objets en apparente enfilade et qui ne serait pas limité mais seulement découpé » *Cf.* Panofsky illustrant le sens prégnant du terme « perspective ».

Or, la différence est fondamentale. Le fond, envisagé comme « support matériel et surface d'inscription et de figuration » est pour le peintre surface de dépôt, surface de tracé destinée à accueillir par ajout l'appareil prospectif qui l'ouvre potentiellement jusqu'au lointain, et comme le note Marin, « jusqu'à l'infini[1601] ». L'écran est, en revanche, surface inerte. Les manifestations électriques et lumineuses générant les formes qu'il diffuse adviennent sous la surface de la plaque de verre. Avec l'écran, et malgré la capacité de projection de certains dispositifs stéréoscopiques, l'image se forme en dessous de la surface d'un plan qui s'avère être paroi en instance d'invisibilité plutôt que « plan support matériel ». La percée effectuée par le regard au-delà de l'écran se fait par le truchement de la dissolution de l'écran-paroi.

Ainsi peut-on dire[1602] qu'il y a adhérence entre « l'espace de représentation » (le support), « l'espace représenté » (ou plus justement simulé) et « l'espace de visibilité » du dispositif (à savoir, celui dans lequel se trouve son utilisateur[1603]). Par la possibilité technique du déploiement de « l'espace de représentation » à l'intérieur de l'espace simulé (à la manière d'un chapeau claque dont on repousserait le fond pour qu'il retrouve son volume), le regard se fait pénétrant et confond « espace de visibilité » et espace représenté/simulé par l'opération de la vision. Dans la mesure où le regard est saisi par la profondeur stéréoscopique générée par l'écran, le joueur est incorporé dans le cube scénique. Par là, c'est la fiction de l'entrée du spectateur dans l'image rêvée par Diderot lors de ses visites des Salons qui prend corps[1604]. Alors, avec le philosophe, le joueur ainsi absorbé peut affirmer : « Je me trouve bien là[1605] ».

S'il est acquis que l'espace vidéoludique (tel que nous l'avons envisagé) est construit sur le modèle d'un *Raumkasten* simulé, pleinement modélisé et pénétrable, il s'agit à présent de voir comment ce cube tout autant scénique que cellulaire, gagne à s'ouvrir en opérant des découpes franches à même ses parois. Les boîtes d'espace peuvent modifier la nature de la relation du joueur au dispositif ludique contraignant en se laissant percer partiellement, ajourer

---

1601 Louis Marin, *De la Représentation*, Seuil/Gallimard, 1994, p. 344.

1602 En paraphrasant Louis Marin sur les différents espaces d'une œuvre peinte. *Cf.* Louis Marin, Article « Représentation narrative », *Encyclopaedia Universalis*, 2002, t. 19, p. 697-700.

1603 Notons que cette approche rejoint sur de nombreux plans certaines conceptions multiscalaires de l'espace du jeu vidéo entendu comme un ensemble d'espaces « qui forment un système dans un contexte culturel, social, économique et politique qui détermine en partie leur configuration ou leurs modalités à la fois en tant que territoires, espaces vécus, espaces simulés et représentations spatiales ». (Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, « Espace et jeu vidéo », in *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, (dir.) Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Éditions Questions Théoriques, 2011, p. 79.) En l'occurrence, l'espace est envisagé à la fois comme « espace du joueur » (qui se rapproche de la notion d'« espace de représentation »), « espace autour du jeu vidéo » (espace social influant sur la pratique ludique — un « espace de visibilité ») et « espace dans le jeu » (« espace représenté »).

1604 *Cf.* Michael Fried, *La Place du spectateur. Esthétique et origines de la peinture moderne*, Gallimard, 1990, p. 119.

1605 Extrait du *Salon de 1765* cité in Michael Fried, *La Place du spectateur*, *op. cit.*, p. 121.

ponctuellement, offrant ainsi au joueur la possibilité de se dire : « Je suis bien là », et simultanément : « Je pourrais être là-bas, également ».

Le *game design* de *Silent Hill 4: The Room*[1606] illustre à merveille le changement de paradigme relationnel induit par la percée du cube scénique. Dans *Silent Hill 4,* le joueur incarne le personnage de Henry Townshend, emprisonné malgré lui dans son propre appartement. Dès la première minute de jeu, la situation est posée : le logement est entièrement modélisé et comprend quelques pièces modestes au sein desquelles le joueur ne peut que se sentir à l'étroit. Le joueur et le personnage sont pris au piège dans l'appartement (*The Room*) avec pour seule possibilité de s'en extraire un trou menant à un monde parallèle particulièrement sinistre et dangereux. L'espace peut être perçu de deux manières : à la première personne dans l'appartement, à la troisième personne (permettant de voir le personnage joueur) hors de l'appartement.

Ce « lieu d'asile et de réconfort[1607] » formé par des volumes simples connexes, semble bien moins claustrophile que les salles et couloirs chtoniens auxquels il donne accès — liant le récit de *Silent Hill 4* à la catabase[1608]. La particularité de cet espace tient à son aspect criblé. Le joueur est amené à constater que malgré son incarcération, il lui est possible d'assister à des événements se déroulant dans le monde réel, en dehors de son appartement, par plusieurs percées effectuées à même les faces du volume qui l'enclot : judas[1609] sur la porte d'entrée ou trou dans le mur dissimulé derrière un meuble.

À la manière d'un spectateur portant son regard à travers la fente pratiquée par Marcel Duchamp sur la palissade en bois d'*Étant donnés*[1610], le joueur est livré à la possibilité d'exercer un regard voyeur à travers ces ouvertures pour observer les espaces voisins. Il peut alors y capter quelques moments de vie furtifs, prendre le pouls de cet espace par-delà les limites de la zone d'action du personnage joueur, en goûter les potentialités sans jamais pouvoir prétendre y accéder. Le voici tout juste autorisé à scruter la surface de ce qui lui est donné à voir, ne pouvant réellement s'y évader.

Le regard cyclopéen du joueur collé au judas de l'appartement fait écho à celui, tout aussi entravé, du regardeur d'*Étant donnés*. Le parcours visuel à travers le dispositif de Duchamp conduit nécessairement au corps dénudé et éminemment sexuel allongé au cœur de l'œuvre. Le

---

1606 *Silent Hill 4: The Room*, KCET/Konami, 2004.
1607 À propos de *Silent Hill 4*, *cf.* Bernard Perron, *Silent Hill, op. cit.*, p. 127-130.
1608 *Cf. Supra*, p. 81.
1609 Notons que l'œilleton évoque à n'en pas douter le dispositif des *peep-shows* et diorama évoqués précédemment.
1610 Marcel Duchamp, *Étant donnés : 1° la chute d'eau 2° le gaz d'éclairage*…, 1946-1966, assemblage en matériaux divers : bois, briques, velours, cuir, verre, plexiglas, linoléum, coton, lampe à gaz, etc.

dispositif ne laisse que la possibilité d'observer la scène ou de s'éloigner, à reculons. Dans *SH4*, le joueur pourra, de la même manière, être scrutateur et intrusif ou s'y refuser.

Silent Hill 4: The Room (captures).

La véritable ouverture faite dans l'espace circonscrit de *The Room*, sa véritable percée, réside pourtant en un autre lieu permettant d'éprouver plus significativement un au-delà de l'espace présent. Le joueur est amené à observer par la fenêtre du salon les immeubles faisant directement face à celui où réside le personnage principal. À la manière de *Fenêtre sur cour*[1611] d'Hitchcock, le joueur se fait voyeur[1612] : il assiste en toute impunité au déroulement des activités du voisinage, observe les passants, y observe les personnages qu'il sera amené à rencontrer dans le monde alternatif où se trame véritablement le récit du jeu.

Dans *Fenêtre sur cour*, Hitchcock met en image un espace trouvant sa place entre la réalité et la fiction : « [U]n espace onirique justement (*dreamspace*). Car la présence du rêve ne tient pas seulement chez lui à la représentation scénarisée de séquences nocturnes […]. Elle relève aussi, et surtout, d'une tension permanente entre l'intime et le public, le moi et le monde, dont le spectateur devient le témoin troublé[1613] ».

C'est à un trouble dont la nature semble très proche qu'invite l'espace constituant *The Room*. Cet espace-champ de vision inscrit au sein du cube scénique formé par l'appartement se fait *frons scaenae*[1614] : espace secondaire mais essentiel, entrant en tension avec l'espace principal : fiction adhérant au réel. Ouverture trompeuse puisque inaccessible, le *frons scaenae* assure néanmoins la possibilité d'un lointain vers lequel s'épancher. Cette fenêtre est à la fois clôture de

1611 Le handicap du personnage principal de Hitchcock campé par James Stewart, immobilisé dans un fauteuil roulant fait significativement écho à la contrainte subie par le héros de *Silent Hill 4*, entravé dans son appartement. *Cf.* Alfred Hitchcock, *Fenêtre sur cour* (*Rear Window*), 1954, 112 min.

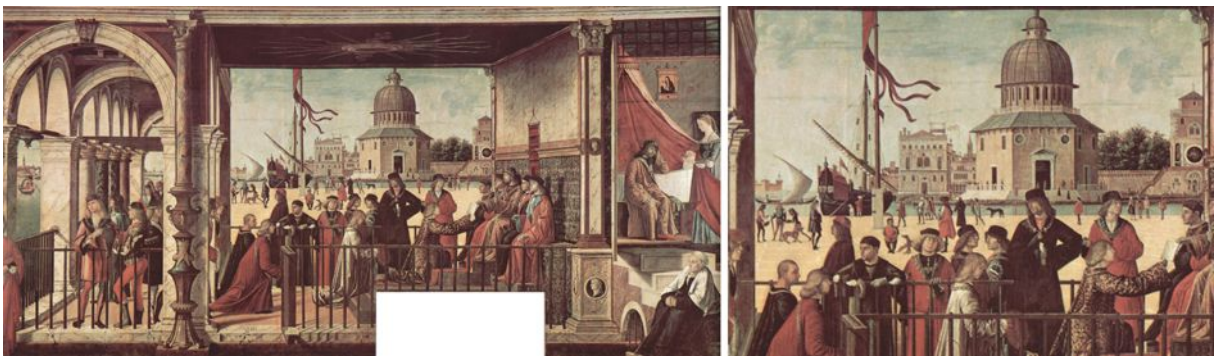
1612 Pensons aux propos de Deleuze sur *Fenêtre sur cour* : « S'il est vrai qu'une des nouveautés d'Hitchcock était d'impliquer le spectateur dans le film, ne fallait-il pas que les personnages eux-mêmes, d'une manière plus ou moins évidente, fussent assimilables à des spectateurs ? », in Gilles Deleuze, *Cinema 1, L'image-mouvement*, Les Éditions de Minuit, 1983, p. 276.

1613 Olivier Schefer, *Mélanges romantiques. Hérésies, rêves et fragments*, Éditions du Félin, 2013, p. 177-178.

1614 À savoir, le « fond de scène ». Terme emprunté au théâtre romain par Damisch en référence à Vitruve. *Cf.* Hubert Damisch, *L'Origine de la perspective*, *op. cit.*, p. 424.

l'espace simulé et ouverture du regard, fond de scène parfaitement théâtral ouvrant sur d'autres récits.

Cette capacité à trouer le cube scénique fait écho à la lecture du *Cycle de Sainte Ursule* du Carpaccio par Hubert Damisch[1615] — tout particulièrement *La Réception des ambassadeurs*[1616]. L'espace y est décrit comme indécidable, à la fois perspectif (renvoyant aux perspectives urbinates) et paradoxalement scénographique tant le lointain y fait fond et semble composer une image-plan dans l'image-cube perspective. Cette *loggia*, dont la perspective presque centrale est particulièrement lisible, s'ouvre sur un espace portuaire, constitué d'édifices et de navires, qui prolonge la scène principale. Pourtant cette portion de lointain fait écran et se refuse à toute profondeur, exhibant l'impossibilité de son ouverture. L'ensemble de l'œuvre, du fait de son découpage en trois parties distinctes, perd la possibilité de sa cohérence spatiale. Les parties latérales offrent une perspective réduite, étriquée, étouffant toute velléité spatiale.



Vittore Carpaccio, *La Réception des ambassadeurs*, 1495-1500 / *La Réception des ambassadeurs* (détail).

Il en résulte que le lointain, malgré sa construction savante et son inscription dans la logique géométrique de l'espace perspectif de l'œuvre, semble circonscrit, cadré, et même recadré, en une toile à la matérialité analogue à celle d'un pan de mur, dont la fiction spatiale est tout simplement mise en échec. Le *Raumkasten* constituant la partie essentielle de l'œuvre tripartite est souligné par le travail pictural des valeurs faisant pleinement ressortir la volumétrie de la boîte. Sa face arrière se dresse immanquablement sous la forme d'un *frons scaenae* et, dès lors, scelle l'impossibilité de l'illusion d'un horizon comme « limite en instance d'illimitation[1617] ». Sur le

[1615] *Ibid.*, p. 424-429.
[1616] Vittore Carpaccio, *Cycle de Sainte Ursule*, *La Réception des ambassadeurs*, 1495-1500, huile sur toile, 275 x 589 cm.
[1617] *Cf.* Louis Marin, *De la Représentation*, *op. cit.*, p. 344 : (à propos du fond comme support matériel) : « C'est ce fond que dénie la profondeur réalisée illusoirement par l'appareil prospectif qui la creuse jusqu'au lointain, voire jusqu'à l'infini, un infini représenté en peinture par le travail atmosphérique de l'horizon, limite en instance d'illimitation ».

modèle des Annonciations du *quattrocento*[1618], seule la face par laquelle le spectateur accède à la scène conserve sa transparence, laissant advenir l'immédiate pénétration nécessaire à l'avènement de l'image.

Ce sont ces mêmes contradictions qui animent le dispositif de l'appartement de *Silent Hill 4*. Devenu *loggia*, l'appartement s'ouvre vers l'espace extérieur dans des proportions très limitées. Il permet un accès restreint au regard et, *in fine*, interdit toute communication. Malgré l'apparente proximité de ce lointain à portée du regard, l'ouverture spatiale du cube scénique reste simulée : la fenêtre fait fond plus qu'elle ne s'ouvre véritablement. Cette fenêtre faite plan et pan de vision n'est pas un passage.

Malgré sa transparence, elle forme la limite de l'espace scénique et se refuse à la traversée. Elle est une fenêtre scellée avec laquelle aucune interaction n'est possible. L'espace perçu n'est pas un espace d'actualisation, pas un espace jouable. Pour autant, cet espace est offert au regard du joueur et se révèle d'autant plus attirant qu'il constitue la seule ouverture vers laquelle il peut se porter. C'est cette ambiguïté qui rend cette ouverture inaccessible si essentielle dans le dispositif de *The Room*. De là, il nous est possible de déterminer un modèle spatial plus complexe, permettant de dépasser la construction en *loggia* de l'espace de jeu.

Cette fenêtre est cadre dans le champ de la représentation. Elle renvoie singulièrement à l'idée renaissante de la *veduta* intérieure au tableau mais ouvrant sur l'extérieur : « La fenêtre est en effet ce cadre qui, l'isolant, l'enchâssant dans le tableau, institue le pays en paysage[1619] ». Fenêtre ouverte inscrite dans la « fenêtre » albertienne[1620], elle est un dispositif oculaire mais également oraculaire : lieu découpé à la manière du *templum* que traçait dans le ciel l'augure romain pour y exercer son talent divinatoire[1621]. Les événements y sont annoncés, laissés au travail de

---

1618 Anne Cauquelin, *Le Site et le paysage*, Presses Universitaires de France, 2002, p. 84 : (à propos de l'*Annonciation* de Pérugin) : « C'est une chambre dont le spectateur voit trois des murs, le quatrième étant absent puisque c'est celui où se tient le spectateur et d'où il regarde. Dans le mur du fond on voit deux ouvertures rectangulaires. Pourquoi "ouvertures" ? Parce que ces deux rectangles découpés dans le mur du fond montrent un espace d'une autre nature que celui de la chambre. Un paysage ».

1619 Alain Roger, *Court traité du paysage*, Gallimard, 1997, p. 73.

1620 Impliquant, en écho à la méthode perspective, l'idée du « tableau comme cette fenêtre au travers de laquelle un observateur externe se trouve regarder ». *Cf.* Rossella Salerno, « La Perspective : un dispositif pour mettre de l'ordre dans la nature », in *Paysage modes d'emploi, pour une histoire des cultures de l'aménagement*, (dir.) Odile Marcel, Éditions Champ Vallon, 2006, p. 155.

1621 Louise Charbonnier, *Cadre et regard. Généalogie d'un dispositif*, L'Harmattan, 2007, p. 29 : « La coupure sémiotique comme geste premier du dispositif iconique délimite d'abord un champ de vision en instituant un ordre dans le chaos, rappelant ainsi le champ de vision ou le *templum* que traçait l'augure dans le ciel pour y pratiquer la divination. Ce champ de vision est aussi champ de signification où l'on peut lire et interpréter les signes qui s'y inscrivent […]. Le *templum* antique romain était un dispositif de vision : vision oculaire de l'augure et vision sacré de

l'imagination, mais l'espace dévoilé reste inatteignable. Le cadre de ce *templum* reste infranchissable. Le récit y est simplement envisagé.

Même s'il n'aboutit pas à la réalisation d'un espace ouvert explorable, le dispositif bâti autour du *gameplay* de *Silent Hill 4: The Room*[1622] offre une alternative timide mais essentielle à la « clôture du cube[1623] » — pour laquelle la bascule entre regard de la première à la troisième personne a toute son importance. Le tracé de la *veduta* opère la percée du dispositif vers un ailleurs, vers un espace émergeant à mesure que son étendue se matérialise. Dès lors, lumière et regard peuvent s'épanouir. La « clôture sombre de la scène[1624] » constitutive du cube scénique s'estompe. Le cube devient poreux, et plus encore, percé. Par cette trouée, c'est le caractère cellulaire de ces espaces qui est modifié en profondeur. Leur clôture semble ainsi surmontable, leur envers atteignable. L'espoir d'un ailleurs accueillant, d'un lieu (*locus*) plus amène (*amoenus*) que terrible (*terribilis*), prend corps dans l'élargissement de la spatialité des dispositifs vidéoludiques.

Pan par pan, le cube scénique est percé, découpé, perdant alors de sa force coercitive. À mesure que le cube scénique se laisse pénétrer par la lumière, le noir épais des espaces labyrinthiques se dilue, devenant moins propice à l'émergence du monstrueux. L'espace en expansion gagne en clarté et en autonomie, s'élargit jusqu'à la dissolution des cloisons du cube scénique. La vision prend du champ, ne se heurte plus aux cloisons des espaces cellulaires. *A contrario* de l'ouverture des corps monstrueux faisant plonger le regard dans un espace resserré et visqueux, l'ouverture du dispositif spatial libère le regard, le livre à la fluidité d'une vacance salutaire.

L'ouverture de l'espace scénique est l'ouverture à une topographie, à une géographie nouvelle qui, même si elle s'avère limitée parce que littéralement encadrée, décloisonne l'image selon un modèle dont l'incidence s'avère fertile : « Seul le passage par la *veduta*, paradoxal en apparence, puisqu'il se paie d'une réduction, voire une miniaturisation du pays, permet, en isolant celui-ci, de l'instituer en paysage[1625] ». À l'instar de ce moment d'ouverture de l'espace pictural

---

divination. Des signes réels (des oiseaux) présents au sein du cadre rectangulaire délimité y prenaient une autre signification et devenaient objets à interprétation. L'augure opérait une lecture de ces signes ».

[1622] Le *Gameplay* oblige le joueur à faire des allers-retours entre le monde fantasmatique de *Silent Hill 4* et l'appartement afin de sauvegarder sa progression. Le *gameplay* pousse le joueur à fréquenter à de nombreuses reprises l'espace qui se projette au-delà de la fenêtre (rejouant ici parfaitement la réalité de l'espace projeté derrière le verre de l'écran devant lequel se trouve le joueur. Il s'agit d'éprouver au plus près cet espace de vision plan) potentiellement ouvrable — inclus dans l'espace volumique de l'appartement.

[1623] *Cf.* Alain Roger, *Court traité du paysage*, *op. cit.*, p. 73-74.

[1624] *Ibid.*, p. 74.

[1625] *Ibid.*, p. 75.

renaissant que souligne Alain Roger (en tant qu'élargissement paradoxal des horizons par une opération de recadrage), c'est l'émergence du paysage, la construction de sa géographie, qui se joue à travers l'ajourage des scènes vidéoludiques. En assurant le tracé et la perméabilité de la fenêtre, c'est au paysage que l'on accède. À ce titre, il en est de l'espace vidéoludique comme de l'espace pictural.

En cela, l'analyse de *Silent Hill 4: The Room* s'avère heuristique puisqu'elle fait apparaître la possibilité de cette percée, de cet ajour littéral offrant la perspective d'un horizon que les espaces horrifiques refusent au joueur. Paradoxalement, même si *SH4* joue à dessein sur la frustration d'un lointain inaccessible (figuré mais infranchissable), le jeu permet d'envisager la mise en place de modalités spatiales pensées à l'aune de la déclosion et, *de facto*, de l'amenuisement de la force coercitive de l'espace clos.

Par sa capacité à être modélisé, l'espace vidéoludique tridimensionnel n'a pas nécessairement à souffrir de réduction. Sans pour autant être infini, l'espace vidéoludique étendu (comme dispositif ouvert) n'est pas limité par sa matérialité comme l'est celui, pictural et fragmentaire[1626], recadré dans les *vedute* des peintres. Il y a disjonction entre l'image cernée par le cadre de l'écran et l'étendue géographique modélisée qui échappe au regard dans le moment de sa perception immédiate. L'espace modélisé déborde la *veduta*, s'étend au-delà des limites du cadre.

Par ce jeu entre limites, cadre, espaces intérieurs, espaces extérieurs, l'espace vidéoludique gagne la possibilité de son déploiement. L'abandon du cube se fait pour un autre modèle : celui du plan, non pas verticalisé (renvoyant à la représentation bidimensionnelle) mais horizontalisé, devenu sol, terrain, étendue à parcourir. Les parois du cube s'abattent pour ne pas se redresser, sont renversées pour être étirées. Seul le cadre de l'écran de jeu reste invariablement vertical. Au-delà de sa surface s'étire un volume dont il devient difficile de s'assurer instantanément de l'étendue sans y naviguer.

Le hors-cadre que réclame le cadre[1627] de la *veduta* trouve ici à s'exprimer. Il prend forme et se déploie, se dépaquette dans toute son étendue. Avec ce changement de mode d'expression de la spatialité, c'est à un changement de paradigme ludique que l'on assiste.

[1626] À cela, nous précisons avec Anne Cauquelin que par le cadre — de la fenêtre —, « il est simplement question de définir, de délimiter un fragment valant pour une totalité, attendu que seul le fragment rendra compte de ce qui est visé implicitement : la nature dans son ensemble ». In Anne Cauquelin, *L'Invention du paysage*, Presses Universitaires de France, 2000, p. 105.

[1627] *Ibid.*, p. 106.

La *veduta* intérieure au cube scénique annonce un changement de paradigme spatial pour le moins paradoxal. À la percée, semble répondre (dans un premier temps) un déploiement relatif de l'espace. Actualisant le modèle d'ouverture que nous explorons ici, le *Raumkasten* se retourne sur lui-même pour s'élargir, s'étendre et se réinventer sans pour autant totalement dépasser ses limites. Malgré la promesse d'une ouverture démesurée et d'une profonde métamorphose spatiale, c'est le modèle d'un cube scénique se dépliant, s'étirant et se couchant pour faire sol qu'il nous faut envisager à présent. Par ce double mouvement de basculement et de décontraction, l'espace du cube se reforme selon de nouvelles modalités dont il nous faut saisir l'incidence.

De l'espace cellulaire (par la *veduta*) peut s'étendre un espace élargi dont le modèle serait en premier ressort, celui de l'*hortus conclusus* médiéval[1628] — véritable éden réinventé : clôturé et intact, intact parce que clôturé, à la fois défense et proximité[1629] : « [I]solé, retranché. Isolant aussi ce qui paraît le meilleur dans les dispositions de la nature à l'égard de ses créatures, la forme-jardin se soutient d'une double disjonction, de deux soustractions conjointes[1630] ». Comme l'écrit Anne Cauquelin : « Cet écart commande une clôture, presque un cloître — une cloison…[1631] ».

Sur ce modèle, la cellule se fait modestement paysage sous la forme d'un espace à peine sauvage enclos en jardin : rappel métonymique d'un vaste paysage dont l'existence ne faisait jusqu'à présent que l'objet de suppositions tant il paraissait inatteignable — espace-monde en « instance d'illimitation[1632] ». Ironiquement, cette proposition d'ouverture et de mise en perspective (en son sens de *per-scapere* : percée, passage à travers[1633]) n'échappe pas à la figure de l'enclosure. Elle en reconduit les modalités mais en change tout de même les intentions. Elle offre la possibilité d'une relation toute autre au dispositif. L'espace clos et théâtral trouve dans l'*hortus conclusus*[1634] la possibilité d'étendre sa spatialité et, dans l'impulsion de son extension, d'ouvrir son aire de jeu. Avec la modification du lieu de jeu (*play*) c'est à la redéfinition de ses

[1628] Littéralement « jardin clos ». *Cf.* Alain Roger, *Court traité du paysage*, *op. cit.*, p. 35.
[1629] *Cf.* Anne Cauquelin, *L'Invention du paysage*, *op. cit.*, p. 43.
[1630] *Ibid.*, p. 39.
[1631] *Ibid.*, p. 40.
[1632] *Cf.* Louis Marin, *De la Représentation*, *op. cit.*, p. 344.
[1633] *Cf.* Anne Cauquelin, *L'Invention du paysage*, *op. cit.*, p. 18. On trouve également chez Panofsky une analyse étymologique plus poussée, rapprochant le terme perspective de *perspicere*, traduit, non pas comme « voir au travers » comme le fait Dürer, mais comme « voir distinctement », remontant ainsi littéralement au terme grec *optiké* (*ὀπτική*). L'auteur précise ensuite le glissement fait entre le latin *perspectiva* désignant une activité géométrique et l'italien *prospettiva* assigné à l'acquisition de la profondeur spatiale en art. *Cf. La Perspective comme forme symbolique*, *cit.*, p. 37.
[1634] On pense ici, à titre d'exemple, à l'espace cloisonné et dual de l'*Annonciation* de Fra Angelico au couvent San Marco à Florence. *Cf.* Fra Angelico, *Annonciation*, 1442-1443, fresque, 230 x 297 cm.

usages que nous assistons. Si les murs du cube scénique s'abattent à la manière d'un château de carte, le pouvoir coercitif de l'espace cellulaire est alors terriblement entamé. Sauter par la fenêtre dans un jardin, dont la promesse est celle d'une liberté nouvelle, implique la possibilité de renouer avec des plaisirs bien moins ambivalents que ceux goûtés dans l'obscurité carcérale des jeux horrifiques.

De la cellule au jardin aimable dont l'étendue modeste se fait rassurante : voilà le chemin que nous fait parcourir le jeu vidéo *Proteus*[1635] réalisé par Ed Key et David Kanaga. *Proteus* dévoile de prime abord la vision de sa propre limitation. Mais c'est avant tout celle d'une « clôture bénéfique[1636] » dont la teneur n'est en rien comparable à celle des espaces horrifiques — un cadre sans contrainte disciplinaire. Ce paysage miniaturisé fonctionne à l'intérieur de sa clôture comme « une matrice topique, "générative" : ainsi le bois deviendra bosquet, la combinaison de l'arbre, de la prairie et du ruisseau, le *locus amoenus*, etc.[1637] ».

L'espace de jeu y est jardin parfait sans dehors[1638], espace d'exclusion rejouant dans sa formation le geste inaugural de l'utopie, évoquant l'intention motivant les *sanctuaires*[1639] d'herman de vries[1640] : « mes *sanctuaires* sont simplement des enceintes complètement closes par un mur ou une barrière : à l'intérieur, on trouve la vie sauvage, la vie intacte. C'est tout le processus de la nature qui se trouve là[1641] ». À cette image, *Proteus* est un lieu dédié à l'actualisation de processus, de phénomènes naturels, un lieu d'une immersion vécue sous le mode du « non-faire », de la simple présence.

Tel Protée, le « vieillard de la mer[1642] », le joueur commence sa partie en sortant des flots[1643] pour diriger son œil unique vers les rives de l'île qui se présente à lui, à quelques brasses de là. Le joueur s'éveille et embarque sans heurt, comme pour Cythère, vers un lieu d'ataraxie où rien n'est vraiment nécessaire. Le voilà, incorporel, transparent et limpide, à l'image du « corps

---

1635 *Proteus*, Ed Key, David Kanaga/Curve Studio, 2013.
1636 *Cf.* Alain Roger, *Court traité du paysage*, *op. cit.*, p. 34.
1637 Louis Marin, « L'Effet Sharawadgi ou le jardin de Julie : notes sur un jardin et un texte (Lettre XI, 4e partie, La Nouvelle Héloïse) », *Traverses*, *1976*, *n°5-6 : Jardins contre nature*, 1976, p. 120.
1638 *Ibid.*, p. 116.
1639 À l'image du *sanctuarium* de Münster (1997) en Allemagne ou encore plus justement, le *santuaire de roche rousse* (2000) près de Digne en France. *Cf.* herman de vries, *herman de vries*, Anthèse, 2000, p. 87-88.
1640 La graphie sans majuscule choisie par l'artiste est respectée.
1641 herman de vries cité in Fabien Faure, « "Je déteste l'art dans la nature" : à propos des *sanctuaires* d'herman de vries », in *Esthétique de la nature*, *op. cit.*, p. 111.
1642 *Cf.* Isabelle Rieusset-Lemarié, *La Société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*, *op. cit.*, p. 404.
1643 Homère, *L'Odyssée*, (trad.) Frédéric Mugler, Actes Sud, 1995 : « Quand dans sa marche, le soleil touche le milieu du ciel,/Le vieux Prophète de la mer surgit des vagues sombres/Que fait frémir sur tout son corps le souffle du Zéphyre ;/Il sort de là et va s'étendre au creux de ses cavernes ».

sans corps » pensé (ironiquement) par Foucault[1644] en décalque de l'espace utopique, lieu sans lieu : « L'utopie, c'est un lieu hors de tous les lieux, mais c'est un lieu où j'aurais un corps sans corps, un corps qui sera beau, limpide, transparent, lumineux, véloce, colossal dans sa puissance, infini dans sa durée, délié, invisible, protégé, toujours transfiguré ; et il se peut bien que l'utopie première, celle qui est la plus indéracinable dans le cœur des hommes, ce soit précisément l'utopie d'un corps incorporel ».

Proteus (captures).

L'insularité du terrain de jeu est significativement utopique, au sens de *u-topos* : non-lieu idéal, tout autonome et autosuffisant, lieu d'isolement pour un « mouvement d'écart absolu[1645] ». Avec Louis Marin nous pourrions dire : « [C]e lieu est une île comme toutes les utopies, terre entourée d'eau, circonscrite par elle : terre fermée par l'ouvert ou encore ouverture de l'espace comme circonscription du lieu[1646] ». Cependant, à l'inverse de la ville abyssale de *BioShock*, le caractère amène du site de *Proteus* est instantanément révélé, à l'instant où le joueur découvre l'île tranquillement posée sur les flots, nimbée d'une douce et apaisante lumière. Ce lieu est véritablement non-lieu, espace dont la topographie apparaît comme inexistante, c'est-à-dire sans incidence, et dont l'enjeu principal est l'absence de risque d'achoppement.

Aucune menace ne semble poindre[1647] dans cette île dont l'espace est infiniment amène — renvoyant à l'utopie pensée non pas comme ce qui exclut le mal mais, plus exactement, ce dont le mal est exclu absolument[1648]. C'est un tout autre philtre que celui volontairement délétère des jeux

[1644] Michel Foucault, « Les Corps utopiques », in *Les Corps utopiques, les hétérotopiques*, Nouvelles Éditions Lignes, 2009, p. 10.
[1645] *Cf.* Henri Maler, « L'Utopie, entre Chimère et stratégie », art. cit., p. 277.
[1646] Louis Marin, « La Pratique-fiction utopie. À propos de la cinquième promenade des Rêveries du Promeneur solitaire de J.-J. Rousseau », in *Utopie, marxisme, selon Ernst Bloch : un système de l'inconstructible*, (dir.) Gérard Raulet, Payot, 1976, p. 250.
[1647] Seules quelques abeilles peuvent troubler la tranquillité du joueur et l'obliger à s'éloigner au pas de course. Mais cela se fait dans l'instant et sans autre conséquence qu'une marche à peine accélérée.
[1648] *Cf.* Isabelle Rieusset-Lemarié, *Une Fin de siècle épidémique*, Actes Sud, 1992, p. 209.

horrifiques qui est distillé ici[1649]. C'est la promesse séduisante d'une expérience presque émolliente, sensiblement hypnotique, qui est faite au joueur : un appel à la contemplation auquel il est possible de succomber sans risquer d'être médusé ni de devenir-proie.

L'enceinte de l'île, délimitée par l'étendue étrangement illimitée et infranchissable des flots[1650], circonscrit un terrain d'expérience, de promenade-rêverie plus que de jeu. Cette île est un jardin-paysage dont la surface n'est jamais réellement accidentée, toujours hospitalière car rien n'y est obstacle. Seul son périmètre faisant frontière n'offrant aucune réversibilité[1651] se constitue en obstacle insurmontable. L'île est la promesse d'un bonheur assuré par le fait d'être clôturé dans l'ouvert :

> [L]'espace en constituant le lieu du jardin sans dehors imaginaire, comme un pur dedans, hors de toute distance spectaculaire, sans représentation possible, devenant dès lors un espace-corps, sentant-senti, non point vu mais touché, caressant-caressé, pli ou repli du monde possible […] ; le temps, en suspendant le projet, le but du voyage non point au bénéfice d'une impossible retraite mais dans une errance, une incertitude, un hasard sans fin du déplacement qui étend et gonfle l'instant présent, sa vacance dans une durée sans orientation et sans mesure : "la direction aura je ne sais quoi de vague comme la démarche d'un homme oisif qui erre en se promenant"[1652].

Ce commentaire de Marin révèle parfaitement les fonctions du jardin devenu espace-corps insulaire voué à la flânerie et dont l'expérience appartient au domaine du mobile, de l'instable, du non-écrit, et reste à bâtir dans le transit même, au gré du flux non-décidable de la sensation. À l'inverse de jeux contemplatifs mais foncièrement narratifs (à tout le moins, dont le fil de l'expérience proposée reste palpable) comme *Dear Esther*, *Gone Home* ou même *The Path*[1653], *Proteus* refuse d'être *locus in fabula*, lieu d'une écriture qui éloignerait de l'immédiateté des plaisirs qu'il propose : « [C]ette petite forme, ce petit lieu — *topiano* — qu'est le jardin permet l'espace de jouissance — *l'otium*, le loisir, la liberté[1654] ». *Proteus* est le lieu d'une fable qui ne veut se dire, dont le drame ne peut se jouer (s'actualiser), et dont il n'y a alors rien à craindre. Si cet espace est

---

[1649] *Ibid*., p. 207-208 : « Le premier caractère des utopies qui participerait à leur lieu commun est sans doute cet acharnement qu'elles montrent à exclure le mal, toute forme de mal ».

[1650] Principe de confinement géographique qui se retrouve d'ailleurs dans toute la littérature de l'imaginaire. *Cf.* Julien Béziat, *La Carte à l'œuvre. Cartographie, imaginaire, création*, Presses Universitaires de Bordeaux, 2014, p. 69.

[1651] La frontière est conventionnellement pensée comme ce qui fait obstacle, comme « dispositif totalement hermétique », alors qu'elle peut simultanément être pensée comme structure réversible, comme interface. *Cf.* Isabelle Rieusset-Lemarié, *Une Fin de siècle épidémique*, *op. cit.*, p. 194.

[1652] Marin citant et commentant Rousseau et sa *Nouvelle Héloïse* sur le rapport à l'espace et au temps qu'impliquent la constitution et la pratique des jardins. *Cf.* Louis Marin, « L'Effet Sharawadgi ou le jardin de Julie : notes sur un jardin et un texte (Lettre XI, 4e partie, La Nouvelle Héloïse) », art. cit., p. 118.

[1653] *Dear Esther*, The Chinese Room, 2012 ; *Gone Home*, The Fullbright Company, 2013 ; *The Path*, Tale of Tales, 2009.

[1654] Anne Cauquelin, *L'Invention du paysage*, *op. cit.*, p. 41.

utopie, c'est autant en raison de sa géographie pastorale que de sa capacité à se soustraire à toute intention de récit.

Le paysage de *Proteus* reste sans « sujet assignable[1655] », sans prétexte — si ce n'est le fil de l'expérience immédiate de ce jardin-paysage. *Proteus* se présente sans atours, dans son immédiateté la plus stricte, révélant jusqu'à sa nature numérique la plus élémentaire dans l'exhibition[1656] de ses pixels imposants. Le logiciel, pareil à Protée à court d'expédients, se montre « tel qu'en lui-même[1657] ». En un sens, cette posture fait écho à la proposition de Claude Rutault : « L'œuvre est une machine à montrer qui se montre comme telle[1658] ». Machine à montrer, machine qui se laisse jouer, le dispositif qu'est *Proteus* s'offre tel qu'en lui-même, réduit à sa plus simple expression, celle d'un espace dont il s'agit d'éprouver la spatialité circonscrite, sans filtre illusionniste, sans velléités narratives : une aire de jeu (*play*).

Ce premier regard sur *Proteus* fait apparaître que ce jeu vidéo se constitue en dispositif spatial et ludique laissant entrevoir l'incidence positive d'un décloisonnement du terrain de jeu et, par-là, du modèle du cube scénique dont nous avions observé la prégnance dans les jeux vidéo horrifiques. C'est à une économie de la circulation (spatiale mais aussi ludique) bien distincte de celle régissant les jeux horrifiques que *Proteus* invite, et dont il nous faut à présent saisir le principe comme l'incidence sur la relation du joueur au jeu.

1.3 | De l'absence de contrainte et de résistance au lâcher prise de la flânerie du parcours

Proteus offre au joueur un cadre répondant au régime de l'épure. À cette « petite forme » spatiale répond un dispositif d'images simple faisant preuve d'une mise en forme presque primitive (au sens pictural du terme). Un dénuement comparable à celui de la part visuelle de *Proteus* marque son *gameplay*. L'action y est dépouillée de toute emphase ou même de variation. Les interactions y sont quasi-inexistantes. Le jeu (*play*) s'y fait uniquement par le déplacement,

---

1655 Expression employée à propos des peintures d'Altdorfer ou de Lotto. *Cf.* Louis Marin, « *Locus classicus sublimis* : l' "orage" dans le paysage poussinien », *L'Esprit créateur, 1985, vol. 25, n° 1*, 1985, p. 55.

1656 Exhibition, car il s'agit bien d'un parti pris pleinement assumé par les auteurs et non une simple limitation technique du logiciel.

1657 Référence est faite au Chant IV de l'*Odyssée* d'Homère. *Cf.* Laurent Gourmelen, « Protée tel qu'en lui-même : les métamorphoses de la parole poétique (*Odyssée*, IV, 351-586) », *Protée en trompe l'œil. Genèse et survivances d'un mythe, d'Homère à Bouchardon*, (dir.) Anne Rolet, Presses Universitaires de Rennes, 2009, p. 27.

1658 *Cf.* Claude Rutault, « Dé-finition/méthode », site de la Galerie Perrotin. Disponible à l'adresse : <http://www.perrotin.com/Claude_Rutault-works-oeuvres-20379-92.html> (consulté le 21 janvier 2014).

dans le parcours. « *Ambulo ergo sum*[1659] », voilà ce qui semble être le crédo de *Proteus*. Son *gameplay* se limite au déplacement de la caméra virtuelle sur la surface de l'île. Le jeu est véritablement *walking simulator*[1660].

Le joueur est invité à rejoindre l'île et à s'y déplacer au rythme d'une marche régulière que presque rien ne peut faire varier. L'espace de l'aire de jeu ne se constitue pas en obstacle. Toute la géographie est parfaitement surmontable, chaque élément reste franchissable : déclivité, volume où situation dans l'île sont littéralement niés. Désincarné, le joueur navigue partout et sans encombre. Il marche sur l'eau, grimpe toutes les pentes, jamais ne se heurte — au point de ne jamais se sentir entravé.

Rien de plus n'est possible : pas d'interactions[1661], pas d'objets à saisir, rien à déplacer ou à utiliser. Le joueur ne peut influer que sur les sons générés par le jeu à mesure de ses rencontres[1662]. Ces évènements sonores n'ouvrant aucune autre perspective que le loisir d'y participer, le joueur est simplement invité à apprécier dans l'instant de sa marche ces mélodies générées au fil de ses rencontres. Seule action autorisée : se placer au centre d'ensembles de pierres rituelles[1663] pour faire défiler consécutivement les saisons et ainsi donner un rythme au jeu, y faire émerger une périodicité donnant le temps de la partie — et également faire varier l'aspect de l'île. Par cette action minimale le joueur est amené à envisager la progression de son expérience et, par la logique du rythme quaternaire des saisons, à en anticiper le terme.

La pratique ludique de *Proteus* repose sur l'absence de contrainte et la façon dont le joueur peut assumer ce manque de directives. De l'aveu de Key[1664], la mise en place de cette économie ludique a été la part la plus difficile du développement du jeu. Il n'est pas question ici de règles à respecter ou à enfreindre, à tel point qu'il paraît difficile de décider en quoi *Proteus* fait jeu (*game*). Dans ce cadre, comment inciter le joueur à utiliser le logiciel, à se l'approprier alors que rien ne

---

[1659] Nous faisons référence ici au *sanctuaire de roche-rousse* d'herman de vries au cœur duquel figure cette locution gravée sur un rocher. Fabien Faure, « "Je déteste l'art dans la nature" », art. cit., p. 110 : « On se plait à attribuer la formule à Gassendi, philosophe et mathématicien dignois, contemporain de Descartes, qui, de tous les critiques du *cogito*, fut sans doute celui qui marqua le plus d'engagement. En fait la locution est de Descartes lui-même, qui l'utilise pour réfuter l'objection de Gassendi à sa deuxième méditation ».

[1660] Genre vidéoludique au *gameplay* extrêmement épuré se limitant à la marche (et la manipulation de la caméra virtuelle du jeu). *Everybody's Gone To The Rapture* (The Chinese Room, SCE Santa Monica Studio/Sony Computer Entertainment, 2015) ou plus encore *The Graveyard* (Tale of Tales, 2008) sont représentatifs de ce genre.

[1661] Même au sens le plus faible et général du terme. *Cf.* Anne Cauquelin, *Le Site et le paysage*, *op. cit.*, p. 52.

[1662] La présence du joueur dans certaines zones ainsi que chaque rencontre avec un animal produit des sons spécifiques et des mélodies conditionnées par le temps de mise en présence du joueur avec ces objets ou sites.

[1663] Évoquant les alignements mégalithiques de Avebury, Castlerigg ou encore Dartmoor au Royaume-Uni.

[1664] Nous faisons référence ici aux propos tenus par Ed Key lors de l'échange de questions/réponses qu'il nous a accordé.

lui est indiqué, qu'aucune injonction ne lui est faite ? Le terme injonction est utilisé ici à dessin. Dans bon nombre de jeux vidéo, un guidage strict informe le joueur sur les actions à exécuter pour actualiser le jeu et dérouler le fil du scénario. Beaucoup de systèmes de jeu rendent les joueurs tributaires d'injonctions auxquelles ils doivent se soumettre pour espérer évoluer[1665].

Le rapport du joueur à la réception d'ordres contraignants semble naturel, induit par la pratique ludique[1666], utilisé par souci de clarté et d'efficacité — permettant d'amener rapidement justifications scénaristiques et indications concrètes sans passer par des procédés opaques qui nuiraient au *gameplay*. Il est clair que ce système, tout pratique qu'il soit, instaure un rapport de domination implicite entre le programme et le joueur participant à la mise en place de l'énonciation[1667].

C'est précisément cela que *Proteus* gomme pour rendre son cadre foncièrement amène : pas d'injonctions, pas d'ordres à recevoir, pas de règle à énoncer, pas de forces contraignantes auxquelles se confronter. Difficile alors pour l'interacteur de s'engager dans le jeu et d'y faire preuve d'une attitude ludique[1668]. L'ensemble des possibles censément déterminé par la structure du jeu (*game*) est ici imperceptible. Dès lors, la compréhension des attentes de *Proteus* devient son unique défi.

En cela, *Proteus* se fait anti-jeu d'horreur par excellence[1669] : pas de limitations, pas d'entraves, pas d'obstacles. À force de retranchement dans les mécaniques ludiques classiques, *Proteus* révèle en creux les constituants ludiques essentiels à l'économie des jeux vidéo — et plus spécifiquement de ceux considérés comme horrifiques. Il est significatif que le cadre de *Proteus* contrevienne aux attendus de toute règle de jeu — en tant qu'elle doit limiter les actions du

---

1665 Ces voix (le plus souvent déconnectées de toute représentation) qui habitent tant de jeux vidéo figurent une entité dématérialisée exerçant son autorité : *Big Brother*, Verbe divin, etc. Ces injonctions autoritaires sont généralement diffusées par une large variété de dispositifs techniques anonymants dont la nature est d'ailleurs très souvent soulignée par un travail sonore significatif : les radios modulent, les haut-parleurs grésillent, les téléphones saturent, les voix caverneuses résonnent, etc.

1666 Également lié à la complexité des systèmes de règles qui s'y déploient continuellement, à mesure que le joueur progresse.

1667 Sur ce point, des contre-exemples intéressants existent. Les jeux d'énigme *Portal* et *Portal 2* donnent, non sans ironie, la parole à une intelligence artificielle ayant, si l'on peut dire, perdu la raison, à l'image du fameux HAL 9000 dans *2001: A Space Odyssey* de Stanley Kubrick (1968). La voix de GLaDOS (*Genetic Lifeform and Disk Operating System*), véritable héroïne du jeu, est fourbe, menteuse, ironique et surtout cruelle. Cette série, iconoclaste sur de nombreux points, détourne cette convention ludique : par excès d'autorité, cette voix faisant habituellement office de fil d'Ariane auditif est destituée de sa fonction. À sa manière, *BioShock* se joue également de ces codes. De façon moins immédiatement perceptible que dans le cas de *Portal* mais avec autant de portée, une critique du procédé s'y opère avec malice.

1668 *Cf.* Stello Bonhomme, « L'Image performée », in *Nouvelle Revue d'esthétique, n°11/2012 Esthétique des jeux vidéo*, (dir.) Stello Bonhomme, Carole Talon-Hugon, Presses Universitaires de France, 2013, p. 27.

1669 Hypothèse à laquelle souscrit Ed Key, développeur de *Proteus*.

joueur, être explicite et non-ambiguë, partagée par tous les joueurs d'un même jeu, être fixe, obligatoire et réitérable[1670].

Ici, tout est fluctuant, flou et indéterminé, à découvrir par tâtonnement. Tout y est libre : aporie d'un jeu non-jouable parce que non-régulé, ou presque. Pour un habitué des jeux vidéo, dont les attentes ludiques sont liées à la recherche de tensions agonistiques, de réflexions, d'acrobaties mettant en jeu son agilité digitale et ses réflexes, *Proteus* constitue une véritable énigme. Comment se saisir du logiciel ? Comment jouer ? Ed Key a été confronté lors du lancement du jeu aux angoisses de joueurs curieux de savoir en quoi consistait *Proteus*, lui faisant part de leur appréhension face à un titre dont ils n'arrivaient pas à saisir les enjeux.

Il est intéressant de constater que cet abandon des repères vidéoludiques consacrés place certains joueurs dans un inconfort manifeste. Manifestement, la peur est ici véhiculée par un dispositif aux antipodes de ceux intentionnellement coercitifs et effrayants. Cette peur est liée ici à une perte de repères et de sens. Elle est liée à l'ouverture plus qu'à l'enfermement ou à une iconographie monstrueuse. Pour les habitués des monstres vidéoludiques, un renversement s'opère : c'est ce dispositif amène et accueillant qui semble être un objet monstrueux tant il est hors normes.

Ici, les actions envisageables sont éminemment limitées, leurs finalités insondables, l'expérience potentiellement décevante et vouée « à l'irritation esthétique[1671] ». Comme l'écrit Olivier Schefer à propos des œuvres artistiques, élitistes comme populaires : « Ce désaccord entre certaines œuvres et notre plaisir tient aussi à la nouveauté de celles-ci. Les œuvres vraiment inédites sont fatalement vouées à décevoir, puisqu'elles ne correspondent à aucune attente précise[1672] ».

David Kanaga, créateur de la part musicale de *Proteus*, parle à juste titre de « travail lent » (*slow work*) et de « non-travail » (*non-work*[1673]) dans la pratique presque rituelle induite par

[1670] *Cf.* Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play, op. cit.*, p. 142.
[1671] Ouvrant par ailleurs la perspective d'une expérience singulière. La déception peut être envisagée comme modulation de la satisfaction : « En un sens même, notre relation esthétique est davantage empreinte de déception, de distance, d'incompréhension que de plaisir ou de satisfaction […]. C'est que la déception esthétique est le premier temps du plaisir ; elle constitue sa forme latente, sa réserve, une satisfaction qui ne se connaît pas encore pleinement elle-même ». *Cf.* Olivier Schefer, *Des Revenants, op. cit.*, p. 47.
[1672] *Ibid.*, p. 48.
[1673] Notons la proximité du vocabulaire et des intentions de Kanaga avec les écrits et œuvres d'un artiste comme Allan Kaprow, père des *happenings* dont les interrogations portèrent très tôt sur les liens entre art, jeu et travail. Dans son article de 1972 intitulé « L'Éducation de l'Un-Artiste, IIe partie », Kaprow traite des liens entre la pratique de l'art et les écrits sur le jeu de Huizinga (*Homo ludens*) — dans un passage intitulé « partout comme aire de jeu » dont l'intitulé fait écho à notre propos. Kaprow y cherche à clarifier les modalités permettant de faire de la pratique

l'expérience de *Proteus*. Il évoque également la difficulté que représente le fait d'adopter une attitude d'abandon, de rejet de l'intentionnel et de la force de volonté, afin de se montrer vraiment réceptif à l'expérience qui est offerte[1674]. L'activité du joueur se doit paradoxalement d'être non-activité. L'activité ludique réduite à sa plus stricte interactivité se confond avec l'activité ambulatoire proposée par le jeu. Elle lie dans un même flux pratique ludique, interaction et génération spatiale — expérience goûtée, dans sa gratuité, dans le moment de son accomplissement. À l'image du rêve, « évènement passif par excellence », *Proteus* « met en mouvement un "agir passif", une dialectique irrésolue du vouloir et du non-vouloir[1675] ».

La licence offerte au joueur par le cadre du jeu se retrouve diluée, presque annulée par le dispositif lui-même, malgré son apparente ouverture. L'absence de contrainte ludique est fermeture dans l'ouverture : périmètre illimité et pourtant occluant, ouverture paradoxalement soumise au régime de l'enclosure. Rien ne régule l'utilisation du jeu ni n'indique comment l'utiliser. Rien n'est autorisé — si ce n'est la marche. Pour autant, rien n'est interdit.

Le paysage de *Proteus* est par excellence celui du flou et de l'absence de contrainte, répondant à ce qu'Anne Cauquelin écrit sur le paysage comme étendue : « L'enveloppe du paysage, contrairement à la boîte spatiale, n'est pas pur contenant, limitant les objets qui s'y trouvent placés, elle tient d'avantage du milieu environnant, dont les limites sont assez floues, peu contraignantes[1676] ». *Proteus* est un dispositif ouvert au flux, à la libre circulation. Ce jardin est un jardin de plaisir où il n'est pas question de résistance ou d'entrave. Paradoxalement, pour faire sens, ce jeu ne nécessite pas d'être joué. Pour être actualisé, il lui faut être éprouvé dans son étendue, compris dans sa dimension spatiale, géographique : il lui faut être parcouru, selon des modalités touchant à la psychogéographie[1677] — celle-ci[1678] impliquant l'intuition de la sécurité du

---

artistique un jeu plus qu'un travail, optant pour une imitation de ce que la vie a de plus plaisant et de plus gratuit. Un happening comme *Runner* (1968) illustre parfaitement cette recherche de confusion et d'estompage des limites. S'inspirant d'un fait divers, Kaprow réédite à son échelle l'action parfaitement gratuite d'un travail voué à son effacement dans son propre accomplissement. Il s'agit de faire et défaire une ligne de rouleaux de papier goudronnés en marchant le long d'un parcours qui, en définitive, s'efface autant qu'il se trace. *Cf.* Allan Kaprow, *L'Art et la vie confondus*, *op. cit.*, p. 142-159.

1674 *Cf.* David Kanaga « Music & Games as Shifting Possibility Spaces ». Site de David Kanaga, 2013. Disponible à l'adresse : <http://wombflashforest.blogspot.co.uk/2013/11/music-games-as-shifting-possibility.html> (consulté le 29 janvier 2014).

1675 Olivier Schefer, *Mélanges romantiques, op. cit.*, p. 75.

1676 Anne Cauquelin, *Le Site et le paysage*, *op. cit.*, p. 143.

1677 Karen O'Rourke, *Walking and Mapping*, *op. cit.*, p. 6-7 : « *Graphy* comes from the Greek *graphein* (to write), a decidedly polysemic word: if geographers "carve," "draw," or "write" the earth (*geos*), what about psychogeographers? The latin prefix *psychè* (breath) adds a zest of soul to the mix, linking earth, mind and hand. Psyhcogeographic writing is an alternative way of reading city ».

1678 Impliquant une relation essentielle au jeu. *Ibid.*, p. 7.

parcours et du caractère amène du terrain[1679]. À l'idée de la ville comme terrain de jeu et de dérive[1680], se substitue celle de terrain pensé (modelé/modélisé) pour le jeu par la dérive (au sens de l'anglais *drift*) — induisant une relation à l'espace dont les enjeux seraient renouvelés.

Proteus propose avant tout un espace pour la marche et la flânerie : une flânerie provocatrice parce qu'opposée à toute efficacité[1681], refusant de se faire au pas, de suivre tout rythme si ce n'est celui, indolent, du rêve éveillé. Pareil au flâneur ou à l'artiste marcheur, le joueur doit se saisir d'une temporalité étirée, ralentie : « [S]e glisser dans son écoulement, chemin faisant, et faire de ce parcours un outil spéculatif, interrogatif[1682] ». Voilà qui est loin de la marche tâtonnante et affolée qu'imposent les espaces clos des jeux horrifiques, loin d'une relation au jeu guidée par la contrainte, le rationnement, l'optimisation en vue de la réalisation d'objectifs précis. S'il faut trouver un objectif à *Proteus*, ce serait justement sa résistance à toute finalité[1683]. Rien n'est à produire en ce lieu, seul le trajet fait acte, tout le reste y est gratuit. La demande de lâcher prise faite au joueur par *Proteus* fait écho à ce qu'écrit Le Breton dans son *Éloge des chemins de la lenteur* :

> Le marcheur est un homme ou une femme du passage, de l'entre-deux, il va d'un lieu à l'autre, à la fois dehors et dedans, étranger et familier. Il ne prend pas les chemins communs […], mais les voies de traverse, les sentiers, les lieux voués à la gratuité, ceux qu'aucune fonctionnalité ne légitime[1684].

La pratique de *Proteus* semble rejoindre les pratiques *land art* de Richard Long[1685] ou d'Hamish Fulton : du déplacement naît l'œuvre/le jeu. L'idée paraît d'autant plus probante que la géographie du jeu est révélée par le déplacement du joueur, par sa marche médiatisée. Simultanément, l'image est modifiée, le paysage numérique dévoilé, et le jeu se fait « jeu ». L'activité du joueur prend (enfin) tout son sens dans sa capacité à ne rien faire, si ce n'est accepter le parcours : non pas au sens de l'acceptation d'un chemin balisé, mais dans le fait de simplement parcourir, de cheminer.

1679 *Ibid*., p. 6.
1680 *Ibid*., p. 9.
1681 *Cf.* Walter Benjamin, *Charles Baudelaire*, *op. cit.*, § II, p. 83 : « [Le flâneur] va oisif comme un homme qui a une personnalité ; il proteste ainsi contre la division du travail qui fait des gens des spécialistes. Il proteste également contre leur activité industrieuse […]. Le flâneur se plaisait à suivre le rythme de leur marche ».
1682 Nous reprenons ici les propos de Davila à propos de l'œuvre de Francis Alÿs (artiste-flâneur, marcheur-créateur) in Thierry Davila, *Marcher, créer*, *op. cit.*, p. 96.
1683 *Cf.* David Le Breton, *Marcher. Éloge des chemins de la lenteur*, Éditions Métailié, 2012, p. 17 : « Anachronique dans le monde contemporain, qui privilégie la vitesse, l'utilité, le rendement, m'efficacité, la marche est un acte de résistance privilégiant la lenteur, la disponibilité, la conversation, le silence, la curiosité, l'amitié, l'inutile ».
1684 *Ibid*., p. 18.
1685 On pense ici à son geste majeur *A Line Made by Walking* à propos duquel Careri écrit très justement : « En 1967, Richard Long réalise *A Line Made by Walking*, une ligne dessinée en foulant l'herbe d'un pré. L'action laisse une trace sur le terrain, l'objet sculpté est complètement absent, la marche se transforme en forme d'art autonome ». *Cf.* Francesco Careri, *Walkscapes*, *op. cit.*, p. 25.

Tout comme le corps du land-artiste Richard Long se fait instrument de dessin[1686] inscrivant le tracé de son parcours à même le paysage, la caméra-œil du joueur se fait instrument de génération et détermine le rythme d'apparition du paysage. Le mouvement de la marche est envisagé avant tout comme processus, comme « phénomène qui conditionne l'existence de l'œuvre[1687] ». Le marcheur se fait « paysageur[1688] » au fil d'une expérience dont le *modus operandi* conduit à son appréciation dans l'instant de son avènement, dans le déploiement continu de l'espace.

Le parcours est tout à la fois pratique rituelle et récit — dans son écriture la plus immédiate. Il est récit directement tissé dans l'expérience de la marche. Comme l'écrit Francesco Careri, le parcours est tout à la fois « l'acte de traversée (le parcours comme action de marche), la ligne qui traverse l'espace (le parcours comme objet architectural) et le récit de l'espace traversé (le parcours comme structure narrative)[1689] ». Si *Proteus* n'est pas habité par un récit et qu'il se dispense de structure narrative, c'est parce qu'il est animé par l'ambition de l'émergence d'une poétique de la marche évocatrice et profuse en images. Le parcours se fait ici sous le mode benjaminien de l'*Erfahrung*[1690], de la déambulation comme expérience. Au simple tracé du trajet, s'adjoint l'expérience du surgissement constant d'images faisant indirectement narration, générées par l'exercice du parcours même, au gré du flux des déplacements. L'espace tridimensionnel de *Proteus* se constitue en espace parcourable ouvert à une déambulation fertile.

En cela, *Proteus* rejoint l'idée traversant *Inner Passage*[1691] de Bill Viola, œuvre vidéo rendant explicitement hommage à la pratique de Long. *Inner Passage* explore la connexion entre imaginaire et marche, activité intimement liée à la création, appartenant à un ensemble de pratiques caractéristique de l'art de la fin du XX^{ème} siècle, pour lesquelles le franchissement physique d'une

---

1686 *Ibid.*, p. 153.

1687 À propos de la marche comme pratique artistique, *cf.* Thierry Davila, *Marcher, créer*, *op. cit.*, p. 15.

1688 Baldine Saint Girons, *Les Monstres du sublime*, *op. cit.*, p. 52 : « [Le paysageur] travaille dans son atelier physique et mental à transformer le pays, la nature ou l'environnement en véritable paysage : s'utilisant lui-même comme médium, il expose tout son être physique à l'altérité et lui ajoute les vibrations les plus profondes de son être sentant et pensant ».

1689 Francesco Careri, *Walkscapes*, *op. cit.*, p. 27-28.

1690 *Cf.* Isabelle Rieusset-Lemarié, *La Société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*, *op. cit.*, p. 364 : « L'expérience (en allemand *Erfahrung*) apparaît déterminante dans la démarche de W. Benjamin. Or, J.M. Gagnebin rappelle "que le mot *Erfahrung* vient du radical *fahr* — utilisé encore en vieil allemand dans son sens littéral de parcourir, de traverser une région durant un voyage". Ce que n'a cessé de faire W. Benjamin tout au long de son œuvre, c'est de réveiller le sens littéral de l'expérience comme parcours et de l'explorer comme tel dans la pratique déterminante de la déambulation à travers un paysage urbain ».

1691 Bill Viola, *The Inner Passage (homage to Richard Long)*, *Mirage Series*, 2013, vidéo, 17 min.

distance spatiale (à savoir le parcours) constitue ou conditionne l'œuvre même, en détermine la formation et délimite le contour, traçant ainsi un « signe d'équivalence entre créer et marcher[1692] ».

Inner Passage présente un plan fixe montrant un marcheur traversant un paysage désertique[1693]. Sur le modèle de la plupart des espaces de marche choisis par Long[1694], ce paysage ne possède aucun obstacle topologique majeur et peut se parcourir sans résistance (caractère commun à l'espace de circulation de *Proteus*). Cheminant face à la caméra, le marcheur s'en approche au point d'occulter complètement l'image et créer un fondu au noir. À ce moment précis, la vidéo bascule dans sa réalisation et propose un voyage intérieur fait d'images palpitantes et saccadées, éminemment colorées et sensuelles.

Après cette séquence dont le dynamisme contraste nettement avec la stabilité du plan fixe à l'intérieur duquel seul le marcheur est en mouvement, l'action initiale reprend son cours et l'on retrouve le marcheur de dos, s'éloignant de l'objectif à un rythme régulier. Par cette rupture, la vidéo révèle au spectateur toute sa dimension poétique. Le montage permet de littéralement entrer dans les pensées du marcheur, de goûter aux images conçues lors du parcours, au paysage mental que constitue le marcheur dans l'acte de marche, par cet acte même. Le paysage est moins image que support d'images, générateur.

Bill Viola, *Inner Passage (homage to Richard Long)*, 2013.

Dans *Inner Passage*, Viola ne montre pas le paysage de manière pittoresque (au sens propre[1695], renvoyant à l'expression d'une « qualité majeure du paysage[1696] ») comme il le fait dans *Chott el Djerid*[1697]. Il y est montré par un cadrage inhabituellement vertical paraissant inadapté au motif. Mais le dispositif est axé sur le marcheur et sa progression, plus que sur le lieu de sa marche (expliquant ce cadrage niant l'horizontalité du paysage). En cela, le dispositif est, d'un

[1692] Thierry Davila, *Marcher, créer*, *op. cit.*, p. 10.
[1693] Le désert de Mojave (Californie, Nevada et Arizona), États-Unis.
[1694] *Cf.* Karen O'Rourke, *Walking and Mapping*, *op. cit.*, p. 48.
[1695] Yvon Le Scanff, *Le Paysage Romantique et l'expérience du sublime*, *op. cit.*, p. 25 : « Le pittoresque se définit comme un mode de vision de la nature qui privilégie l'art, les associations entre réalité et représentation. Il peut signifier qu'il faut voir la nature comme un peintre, mais le pittoresque consiste essentiellement à relever ce qui est digne de la peinture dans un paysage naturel ».
[1696] Catherine Chomarat-Ruiz, *Précis de paysagétique*, Contrées & Concepts, 2014, p. 55 : « La notion de "pittoresque" a exprimé une qualité sensible majeure du paysage ; le "sublime" a rempli le même office ».
[1697] Bill Viola, *Chott el Djerid (A Portrait in Light and Heat)*, 1979, vidéo, NTSC, couleur, son, 28 min.

point de vue dynamique, absolument opposé à celui de *Proteus*. Cependant, cette vidéo et ce jeu vidéo partagent l'idée de la pratique de la marche comme processus générateur d'images (mentales), en dehors de toute narration, à saisir dans l'instant de leur réception fugace, dans l'instant d'une certaine forme de rêverie : « Issue d'une métamorphose du paysage extérieur en paysage intérieur, [la rêverie] est l'activité propre, invisible et quasi spontanée, du paysageur[1698] ».

Si *Proteus* est *locus amoenus*, lieu de contentement voué à la gratuité, c'est parce qu'il est terrain de rêverie. C'est un jardin dont la traversée (spatiale et temporelle[1699]) se fait dans le confort de sa « clôture bénéfique », au fil d'une relation pacifiée au dispositif, sans chasse, ni lutte, ni résistance. S'il y a un comportement à adopter dans ce dispositif semi-ouvert, c'est sous le mode du lâcher prise qui préside au jeu des métamorphoses.

1.4 | De la génération illimitée dans *Proteus*

Ce que *Proteus* ouvre, à l'image de Protée, c'est le champ mouvant des métamorphoses, de l'insaisissable, par le geste comme le regard — répondant ainsi à des enjeux de visibilité fondant la relation qu'il est possible d'entretenir avec le jeu (comme avec le dieu). Comme l'écrit Homère dans l'*Odyssée,* Protée est le dieu par excellence de la métamorphose, capable de toutes les transformations, capable de s'incarner à loisir, transgressant les frontières entre les éléments, les règnes et les genres[1700] :

> Contre toute vraisemblance, ils [Thétis, Métis, Protée] peuvent passer instantanément d'une chose à son contraire absolu, annuler toutes les oppositions pour les résoudre en une seule et même unité : leur corps apte à revêtir la totalité des formes connues. Ce privilège exceptionnel leur appartient en propre et les distingue des autres dieux. Ainsi, alors que ces derniers se rendent semblables à tel être vivant ou inanimé et en revêtent temporairement l'apparence, souvent sous la forme d'un déguisement, Protée, quant à lui "devient" véritablement ce qu'il incarne[1701].

Dans le chant IV de l'*Odyssée*, le dieu marin apparaît insaisissable, ondoyant et multiple. Alors que Ménélas enserre sans relâche la divinité, suivant en cela la ruse qui lui a été enseignée

---

[1698] Baldine Saint Girons, *Les Monstres du sublime*, *op. cit.*, p. 112.
[1699] David Le Breton, *Marcher*, *op. cit.*, p. 45 : « La marche ne se joue pas seulement dans l'espace, le temps également est mobilisé. Ce n'est plus la durée du quotidien scandée par les tâches du jour et les habitudes mais un temps qui s'étire, flâne, se détache de l'horloge ».
[1700] *Cf.* Laurent Gourmelen, « Protée tel qu'en lui-même », art. cit., p. 36.
[1701] *Idem*.

par Idothée[1702], Protée devient tour à tour lion, dragon, panthère, sanglier, eau liquide et arbre ; chez Ovide[1703], le voilà jeune homme, lion, sanglier, serpent, taureau, pierre, arbre, fleuve et feu[1704]. Protée est tout cela à la fois : un dieu polymorphe (protéiforme) capable de devenir véritablement ce qu'il incarne : « Qui prend la forme de Protée n'en prend aucune, ou les prend toutes : être protéiforme, c'est ne pas se résoudre à la métamorphose, mais au contraire toujours la renouveler. La faculté de métamorphose de Protée est celle-là même que possèdent les dieux, en particulier Zeus, et ne se fige jamais[1705] ».

Seul le sommeil révèle sa forme première. Dans le repos de sa chair mutable se dessine la silhouette du vieillard des mers « tel qu'on pouvait le voir au moment où il s'est endormi[1706] ». Alors seulement, il est possible de l'enserrer comme l'a fait Ménélas[1707] et d'obtenir de la divinité qu'elle se livre et révèle dans le même élan la vérité de sa parole oraculaire. De lui, c'est dans l'étreinte, au plus près de son mouvement, que l'on triomphe. Protée offre la vérité à qui sait lui résister, sans jamais se montrer réellement dangereux. Pour Protée, son don métamorphique est avant tout outil de résistance, de fuite, afin de ne pas être soumis à la question. Le vieillard n'est pas une figure de l'affrontement mais de l'esquive.

La figure de Protée est opposée à celle de Méduse. Par lui, pas de stupéfaction ou de pétrification. Protée ne saisit pas, tant il est lui-même fluide et mouvant. Sa labilité le rend insaisissable, monstrueusement changeant, profondément indéterminé. Les diverses apparences que revêt Protée, ces *uariae species*[1708] que son talent et sa ruse lui autorisent, lui valent d'être

---

[1702] Le chant IV de l'*Odyssée* rapporte comment Ménélas, désireux de savoir quelle malédiction l'empêche de rentrer à Sparte au sortir de la guerre de Troie, apprend d'Idothée, fille de la divinité, à se déguiser en phoque pour approcher Protée, pasteur des phoques d'amphitrite. Elle lui dit ensuite d'enserrer le dieu sans jamais relâcher son étreinte afin d'épuiser le cycle de ses métamorphoses. Ainsi, et uniquement ainsi, Ménélas peut obliger Protée à parler, à délivrer une parole oraculaire qu'il ne peut contenir s'il est revenu tel qu'en lui-même. *Cf.* Homère, *Odyssée*, (trad.) Victor Bérard, Gallimard, 1999, p. 76-105.

[1703] *Cf.* Ovide, *Les Métamorphoses*, *op. cit.*, VIII, p. 281.

[1704] Enfin, avec Virgile dans *Les Géorgiques*, Protée se change en sanglier, tigre, dragon, lionne, flamme et filet d'eau : « Mais quand tes mains l'aura pris et que tu le tiendras dans les chaînes, alors, pour se jouer de toi, il prendra divers figures et même des gueules de bêtes : tout à coup, en effet, il deviendra un sanglier hérissé, un tigre affreux, un dragon écailleux, une lionne à l'encolure fauve ; ou bien il fera entendre le bruit de la flamme qui pétille, et ainsi s'échappera de tes liens ; ou bien il s'en ira éparpillé en de minces filets d'eau ». Virgile, « Les Géorgiques », in *Les Bucoliques - Les Géorgiques*, (trad.) Maurice Rat, Garnier Frères, 1967, IV, 407-410, p. 167.

[1705] Charles Delattre, « Protée insaisissable. Entre mythe et fiction », in *Protée en trompe l'œil*, *op. cit.*, p. 49.

[1706] *Cf.* Homère, *Odyssée*, *op. cit.*, IV, 421, p. 90.

[1707] Et également plus tard Aristée (dans les *Géorgiques* de Virgile) afin que la divinité lui révèle la cause de la maladie qui décime ses abeilles, impliquant le lien du personnage dans la mort d'Eurydice et la quête malheureuse d'Orphée. *Cf.* Virgile, « Les Géorgiques », *op. cit.*, IV, 446-453, p. 168-169.

[1708] Ovide dans ses *Métamorphoses* (XI, 221-265) fait parler Protée en ces termes, désignant ainsi les « figures diverses » que peut prendre Thétis — autre divinité capable de métamorphose. *Cf.* Gilles Tronchet, « Protée volubile ou l'antre des métamorphoses captives (Ovide, *Métamorphoses*, XI, 221-265), in *Protée en trompe l'œil*, *op. cit., p.* 234, note 82.

qualifié dans la littérature patristique de *portenta* : monstre païen versatile et fuyant[1709]. Mais le regard du dieu marin est oraculaire et non pétrifiant. Protée ouvre des voies, donne à voir l'avenir au lieu de stopper la vie. C'est par le philtre magique de ses métamorphoses que Protée opère sur le regard de celui qui vient à sa rencontre, pour fuir vers un avenir dont lui seul a la connaissance.

Le jeu vidéo *Proteus* est à l'image de Protée. *Proteus* est mutant, et cela, bien au-delà de la simple fluidité d'une géographie numérique dont le joueur peut actualiser l'apparition. Il ne s'agit pas ici de l'étendue de l'aire de jeu mais bien du logiciel. À l'exemple de certains jeux vidéo[1710], *Proteus* repose sur le principe de la génération procédurale de son contenu ou, plus justement, de de son organisation. Le contenu du jeu est généré de manière automatique à chaque lancement du programme, suivant pour cela un algorithme[1711] défini précisément pour déterminer ce qui apparaîtra à l'écran. Les variables à prendre en compte (topographie de l'île, disposition et nombre d'objets à afficher, présence des divers animaux, etc.) y sont définies préalablement. Leur modulation permet alors une infinité d'agencements, faisant de l'île de *Proteus* un espace renouvelé à chaque partie.

Comme l'expliquent Katie Salen et Eric Zimmerman, le code informatique du logiciel adhère aux règles du jeu en tant qu'il détermine structurellement ce qu'un joueur peut faire ou ne peut pas faire dans le jeu[1712]. Le code est ici la texture même de l'espace de jeu. L'algorithme générant la constitution de l'aire de jeu est à la fois source, texte et règle définissant la forme que prendra l'île de *Proteus* — façonnant ses *uariae species*. L'algorithme joue des constantes et des variables, et, ce faisant, éprouve en tous sens la plasticité de l'espace modélisé, dans la limite de

[1709] *Cf.* Jacqueline Leclercq-Marx, « Protée au Moyen Age : Une survie aléatoire et ambiguë », in *Protée en trompe l'œil*, *op. cit.*, p. 341.
[1710] Cette pratique se limite à des genres précis, en particulier les jeux vidéo appelés *rogue-like*. À la manière de leur ancêtre commun, le jeu *Rogue* (1980) réalisé par Michael Toy, Glenn Wichman et Ken Arnold, dont le *gameplay* est basé sur l'exploration de donjons générés de manière procédurale, les *rogue-like* proposent des univers dans lesquels tout est généré à la volée : géographie et topographie des niveaux, emplacement, nombre et qualités des items — à l'image de *Diablo* (Blizzard North/Blizzard Entertainment, 1997).
[1711] Alain Bouvier, Michel George, François le Lionnais, *Dictionnaire des mathématiques*, Presses universitaires de France, 2ème mise à jour « Quadrige », 2005, p. 27 : « Un algorithme est une suite finie de règles à appliquer dans un ordre déterminé à un nombre fini de données pour arriver avec certitude (c'est-à-dire sans indétermination ou ambiguïté), en un nombre fini d'étapes, à un certain résultat et cela indépendamment des données. Un algorithme ne résout donc pas seulement un problème unique mais toute une classe de problèmes ne différant que par les données mais gouvernés par les mêmes prescriptions. C'est ainsi que l'on distingue des algorithmes dits "numériques", des algorithmes de jeux, des algorithmes de recherche de chemin dans un labyrinthe, des algorithmes de détection de l'équivalence des mots dans un calcul algébrique ou logique, etc. […]. L'usage des algorithmes s'est imposé dans la programmation du calcul automatique surtout lorsqu'ils recourent à des opérations répétitives. Un programme informatique est un algorithme rédigé dans un langage compris par l'ordinateur ».
[1712] *Cf.* Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play*, *op. cit.*, p. 142.

ses propres possibilités. Du point de vue du joueur pour qui le code reste transparent, c'est l'île même qui est douée de métamorphose[1713], pareille à Protée[1714].

Dans l'*Odyssée*, qui propose le texte le plus riche sur Protée, la divinité possède un rôle charnière : il est générateur du récit. Sa parole y est à la hauteur de son savoir oraculaire : propitiatoire. Protée dévoile le passé (en donnant à Ménélas des informations sur Agamemnon, Ajax et Ulysse) et surtout, annonce le futur (en révélant comment retourner à Sparte et s'enfuir de l'île de Pharos). Au-delà du jeu des aléas, la nature algorithmique de *Proteus* implique l'idée d'une connaissance presque oraculaire que détiendrait le code[1715] du jeu[1716]. En usant de la génération procédurale, *Proteus* se fait l'expression plastique d'une combinatoire complexe[1717] contenue dans son code même.

En cela, le jeu évoque des pratiques et œuvres contemporaines basées sur l'exercice savant de processus créatifs automatisés et déterminés par une législation toute rationnelle : qu'il s'agisse d'art minimal ou conceptuel dont la démarche serait structurellement séquentielle et combinatoire, à l'image de certaines productions marquantes de Sol Lewitt, Hanne Darboven, Vera Molnar ou encore François Morellet[1718], ou relevant de l'art génératif[1719]. Viennent alors à l'esprit les artistes John Maeda, Miguel Chevalier ou Manfred Mohr. Ce dernier, dont l'œuvre illustre magnifiquement le concept d'art génératif depuis les années 1960, qualifie d'ailleurs

---

1713 Ed Key, parle de l'île comme *shape-changer* (changeur de forme), terme traduisant un rapport dynamique à la modification formelle.

1714 Ed Key confesse avoir donné le nom de *Proteus* à son projet de travail plus qu'au jeu en lui-même, voulant ainsi marquer la possibilité de changement et d'évolution du programme avant même d'avoir imaginé le jeu dans sa forme finale.

1715 Stéphane Bura, « La Machine et le code », in *La Fabrique des jeux vidéo. Au cœur du gameplay*, (dir.) Olivier Lejade, Mathieu Triclot, Éditions de la Martinière, 2013, p. 54-58 : « Tout commence à la source ou, plus exactement avec le "code source", c'est-à-dire l'ensemble des fichiers écrits dans un langage de programmation qui permet à l'ordinateur de faire fonctionner le jeu ».

1716 Le code détermine toutes les possibilités de formation de l'île et détient en puissance l'intégralité de ses possibles.

1717 Ed Key a créé ses propres algorithmes en utilisant des procédés de génération de fractals (de type « Diamant-Carré » ou « Voronoï »). Le terrain est divisé en régions ou groupes de régions (eau, plaine, montagne, etc.) s'adaptant de manière localisée. Les différentes zones sont dilatées, rétractées, modelées. Dans un second temps, chaque type de terrain est « aménagé ». Prenant en compte le dénivelé, l'inclinaison de chaque pente ou encore le flux des courants d'eau et la manière dont ceux-ci peuvent modeler le terrain et drainer des éléments, la végétation est répartie par le générateur selon ses affinités avec les différents types de sols, simulant en cela la dispersion des graines et l'adaptation des plantes à leur environnement. Les animaux sont placés selon une logique de convenance du biotope. À l'inverse, les sites et « monuments » implantés sur l'île sont contrôlés de manière assez stricte et répondent à des règles fixes, qu'il s'agisse de leur nombre ou de leur organisation interne, même si leur situation géographique reste aléatoire.

1718 À l'image des nombreuses œuvres de l'artiste inspirées par un jeu sur les décimales du nombre π et ses recherches sur un art dont le programme serait réalisé « de lui-même, presque en dehors de son programmateur ». *Cf.* François Morellet, *Mais comment taire mes commentaires*, *op. cit.*, p. 16.

1719 Florent Aziosmanoff, *Living Art. L'art numérique*, CNRS Éditions, 2010, p. 48-49 : (à propos de l'art génératif) : « Il s'agit d'une énonciation qui se fait toute seule, les formes délivrées au public sont réalisées spontanément, créées au fur et à mesure par un mécanisme automatique […]. Dans le champ de l'expression plasticienne, cette forme a existé avant l'arrivée du numérique, par le calcul de formules mathématiques et le reproduction à la main des résultats sous formes de graphiques ».

explicitement ses productions[1720] de « travaux génératifs », expliquant que les signes y sont créés par la « structure rationnelle » de la programmation et des processus génératifs[1721].

Par cette même voie générative et systématique, *Proteus* accède à la possibilité de modulations infinies : variations du terrain, espace systématiquement renouvelé par le jeu du calcul algorithmique. La génération procédurale au cœur du principe génératif de *Proteus* offre la possibilité de l'illimitation du terrain de jeu. Paradoxalement, il ne s'agit pas de l'extension de son aire mais de la variation de sa forme générale et de sa disposition interne. À chaque lancement du programme, le processus algorithmique œuvre à la modulation des variables en jeu. L'étendue des résultats est telle qu'elle semble impossible à dénombrer, tendant vers une infinité inépuisable de propositions relevant d'un « absolument grand[1722] ».

De là, il apparaît que *Proteus* propose une expérience dont la fin ne peut être envisagée qu'au risque d'un certain vertige, bien distinct de celui, ludique, de l'*ilinx* dont nous parle Caillois[1723]. L'expérience de la variabilité du terrain de jeu, de son impossible fixation, constitue en soi l'expérience d'un dessaisissement, de la dépossession du joueur de ses repères ludiques comme géographiques. Elle fait basculer dans l'indéterminé l'idée même de parcours maîtrisé et jalonné. Mais plus encore, l'effet d'illimitation qui œuvre ici, ouvre sur le dépassement de toute possibilité de mesure et sur le sentiment de trouble qui accompagne l'impossibilité de se représenter cette infinité de variations.

Ce vertige dont nous tentons de cerner les contours semble bien plus ressortir à « cette espèce d'embarras » face à ce dont le concept n'implique pas une fin déterminée, face à ce qui est « grand au-delà de toute comparaison[1724] ». La distinction faite par Kant entre l'évaluation logique des grandeurs (*comprehensio logica*) et leur compréhension dans une intuition de l'imagination (*comprehensio aesthetica*[1725]) semble nous éclairer ici. Elle ouvre le champ d'un absolument grand dont la mesure rationnelle par des concepts numériques ne peut circonscrire la puissance sensible tant il ne peut jamais être entièrement pensé[1726] :

[1720] À l'image de sa série *Cubic Limit I* réalisée entre 1973 et 1975 ou des *Klangfarben* de 2006-2007.
[1721] *Cf.* Manfred Mohr, « Artist Statement », in *Manfred Mohr Divisibility Generative Drawings 1980-1981*, Galerie Gilles Gheerbrant, Montréal, 1981.
[1722] *Cf.* Emmanuel Kant, *Critique de la faculté de juger*, *op. cit.*, § 25, p. 229.
[1723] Du grec *ilingos* (ἰλιγγος) désignant le vertige. *Cf.* Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 71.
[1724] *Cf.* Emmanuel Kant, *Critique de la faculté de juger*, *op. cit.*, § 25, p. 229-232.
[1725] *Ibid*, § 26, p. 236.
[1726] *Ibid.*, § 26, p. 236.

> Même un pouvoir qui rendrait capable de penser l'infini de l'intuition suprasensible comme donné […] dépasse toute mesure de la sensibilité et est immense, au-delà même de toute comparaison avec le pouvoir de l'évaluation mathématique — non pas certes d'un point de vue théorique, à destination du pouvoir de connaître, mais en tout cas comme élargissement de l'esprit qui se sent capable de dépasser les bornes de la sensibilité d'un autre point de vue (à savoir le point de vue pratique)[1727] .

De façon analogue, la génération procédurale algorithmique au cœur de l'expérience de *Proteus* véhicule avec elle l'idée de son infinité[1728]. Elle touche au sublime mathématique : « La forme, ou le contour, c'est la limitation, qui est l'affaire du beau : l'*illimité*, au contraire, est affaire du sublime[1729] ». Par ce « mouvement de l'illimité[1730] », par les infinités de conformations, de topographies et d'organisation des écosystèmes qu'elle permet, la génération procédurale offre à qui veut l'évaluer d'un point de vue pratique une visée tendant vers un absolument grand vertigineux, sublime — qui semble pourtant initialement échapper au dispositif spatial du jeu. De fait, l'étendue du terrain de jeu reste fondamentalement la même, nécessairement bornée et insulaire. Mais par ses modulations illimitées, l'espace de *Proteus* se comporte comme un liquide perpétuellement troublé — théoriquement évaluable mais dont la fluidité le rend insaisissable, capable de se réinventer à l'infini selon une série de critères immuables.

Dès lors, ce qu'il nous faut envisager ici est une génération dont l'échelle excessive des possibilités touche au colossal, à un impensable au-delà de notre « pouvoir d'appréhension », au sens où, selon Kant : « *Colossale* est dite […] de la simple présentation d'un concept qui est presque trop grand pour toute représentation (un concept qui est à la limite du monstrueux relatif) ; car la fin de la représentation d'un concept est rendue plus difficile par la manière dont l'intuition de l'objet est presque trop grande pour notre pouvoir d'appréhension[1731] ».

Dans l'*Analytique du sublime* Kant parle d'« un sentiment de l'impuissance de l'imagination à présenter l'Idée d'un tout — ce en quoi l'imagination atteint son maximum et, s'efforçant de la dépasser, s'effondre sur elle-même, tandis qu'elle se trouve ainsi plongée dans une satisfaction

---

[1727] *Ibid.*, § 26, p. 237.

[1728] Pensons à la génération procédurale employée par *Elite* (Ian Bell, David Braben) dès 1984 pour générer un univers spatial (au sens strict) illimité et, plus encore, à sa version moderne *Elite: Dangerous* (Frontier Developments, 2014) capable de générer quatre cent milliard de systèmes stellaires.

[1729] Jean-Luc Nancy, « L'Offrande du sublime », in *Du Sublime*, *op. cit.*, p. 61.

[1730] *Ibid.*, p. 62 : « Avec le sublime, il ne s'agit pas de la présentation, ni de l'imprésentation, de l'infini, posée à côté de la présentation du fini et construite sur un modèle analogue. Mais il s'agit, et c'est tout autre chose, du mouvement de l'illimité, ou plus exactement de l'illimitation (*die Unbegrenzheit*) *qui a lieu sur le bord de la limite, et donc sur le bord de la présentation* ».

[1731] Emmanuel Kant, *Critique de la faculté de juger*, *op. cit.*, § 26, p. 234-235.

émouvante[1732] ». Comme le commente Baldine Saint Girons : « Le sentiment du sublime naît, nous dit Kant, du sentiment d'une *inadéquation* entre notre faculté d'évaluation des choses du monde sensible et, d'autre part, la prétention à la totalité qui vient de la seule raison[1733] ».

Cet excès est celui de Protée, dont le flux illimité des métamorphoses dépasse l'entendement, dépasse l'intuition de l'imagination, et dont seule l'assistance des dieux peut permettre de résister au charme de son art — au sens de *doliè téchnè* (*δολιέ τέχνη*), art de la tromperie[1734]. Cette profusion excessive touche à une génération se faisant au risque de la perte de contrôle, à un syndrome digne de celui, bien nommé, de Protée[1735] : déploiement jusqu'à l'exaspération d'un organisme ne pouvant se contenir, se débordant lui-même dans une génération illimitée devenue inépuisable.

Ce que l'analyse de *Proteus* permet de saisir, c'est l'étendue potentielle de l'ouverture de l'espace scénique, de son décloisonnement à la possibilité de son illimitation. Mais ce que l'extension fascinante du terrain de jeu laisse présager, c'est également le dynamisme d'une ouverture faisant du simple terrain de jeu une étendue à explorer mais où cheminer ne se fait pas sans risques.

[1732] *Ibid*., § 26, p. 234.
[1733] Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *op. cit.*, p. 81.
[1734] *Cf.* Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence, la mètis des Grecs*, *op. cit.*, p. 109.
[1735] *Cf. Supra*, p. 222.

2. | EXPANSION DE L'ESPACE

Ce qu'annonce la part colossale de *Proteus*, c'est l'extension de son ouverture, c'est-à-dire le dépassement de l'enclos formé par le jardin. Si l'on retrace la genèse de ces espaces, les espaces cellulaires se voient percés puis dilatés pour prendre la forme d'enclos propices à de nouvelles expériences ludiques. Ce stade atteint, ils s'ouvrent au point de devenir des géographies à cartographier. La proposition d'une étendue illimitée ne pouvant s'éprouver que par à-coups, par le biais de son remodelage systématique, laisse envisager la possibilité d'une distension des territoires ludiques vers un immensément grand, vers un paysage colossal dont l'expérience serait autant celle de l'appréciation des enjeux inhérents au dispositif que l'émergence d'un sentiment proprement géographique et même chorographique[1736].

À cette expansion massive de l'espace (iconique, géographique, ludique) répond un changement significatif des usages qui lui sont liés. Ces velléités spatiales impliquent la survenue d'expériences comme de modalités de navigation inédites. Outre l'évolution des dispositifs d'image et des dispositifs ludiques, il nous faut observer et qualifier la teneur de ces expériences nouvelles. Il s'agit également d'étudier comment la dilatation de l'espace rend possible la dissolution des corps et comment son illimitation offre une liberté dont la contrepartie serait la perte, l'abandon et le choc de la rencontre avec le colossal.

2.1 | OUVERTURE, ESPACE ET LIBERTÉ : DES DISPOSITIFS DE DOUG AITKEN ET ISAAC JULIEN

L'ouverture de l'image à une étendue relevant de l'immense (du « colossal ») semble s'articuler au déploiement du dispositif qui l'accompagne. Cette ouverture se fait dans une dilatation dont le procès se révèle plus simple que celui que nous avons observé dans le passage de la cellule au jardin clos. La révolution opérée dans la percée de l'espace et l'abattement des parois du cube scénique n'est pas rééditée dans ce nouveau changement. Ici, il ne s'agit pas tant d'un changement de paradigme spatial que de l'extension des frontières de l'aire allouée à la pratique ludique.

[1736] Emprunt fait à Claude Ptolémée (*Géographie*, I, 1). Anne Cauquelin, *Le Site et le paysage*, *op. cit.*, p. 81 : « Que la chorographie s'intéresse aux détails et aux qualités du pays à représenter, qu'elle les inscrive au lieu même de la représentation indicielle, en quelque sorte d'une manière *péri* ou *para-graphique*, voici qui nous donne une idée de ce qu'est le lieu par rapport à l'espace géographique ».

En somme, au modèle de l'île se substitue celui du continent, d'un espace relevant du vaste. Pour autant, cette dilatation dont la fonction première est de repousser les bornes de l'espace géographique, ne reste pas sans conséquences. Ce changement de proportions implique une approche des espaces simulés pleinement centrée sur la notion de circulation et de navigation. Ce changement implique également une modification des modalités d'appréciation et de mise en pratique de ces dispositifs d'image. Parallèlement à l'extension de la spatialité des espaces se joue une extension des dispositifs accompagnant l'image : dispositifs de monstration comme de pratique ludique.

Le travail de vidéastes tels que Doug Aitken ou Isaac Julien permet d'éclairer notre questionnement en affirmant le lien du dispositif (dans son extension) à la circulation du regard. Par l'articulation d'images démultipliées et simultanées, par la spatialisation de leur présentation et l'ouverture de leur contenu iconographique, ces artistes donnent à certaines de leurs installations vidéo la capacité de réorganiser la circulation du regard. Ces dispositifs impliquent leurs spectateurs dans une relation à l'image pleinement spatiale allant au-delà de la simple circulation du regard, jusque dans l'invitation à la pratique d'un parcours d'appréciation de l'œuvre.

Pour Isaac Julien, l'idée de déconstruction et d'extension des espaces trouve ses racines dans les problématiques de l'identité noire au-delà des frontières géographiques : « Ce paramètre est primordial dans le processus de l'artiste qui se nourrit fortement des notions inhérentes au voyage, au déplacement de territoires, pensés selon une approche critique et géographique[1737] ». Cette problématique territoriale associée tout autant aux espaces culturels, artistiques, intimes que géographiques, structure toute l'œuvre de l'artiste. Elle est d'autant plus saisissante qu'elle se manifeste formellement, tant par son approche filmique que par sa pratique de l'installation — toutes deux étant construites autour de ruptures, de discontinuités spatiales et temporelles.

Le plus souvent, les montages de Julien s'exposent à travers des dispositifs multi-écrans bi ou tripartites[1738] (à l'image de *Baltimore*, *Fantôme Afrique* ou encore *True North*[1739]). À l'instar de

[1737] Elvan Zabunyan, « À la Rencontre du fantôme créole, une exploration du travail d'Isaac Julien », in *Isaac Julien*, (dir.) Françoise Bertaux, Éditions du Centre Pompidou, 2005, p. 8.
[1738] Pensons à la triple projection voulue par Abel Gance pour son *Napoléon* de 1927. Néanmoins, comme le note F. Parfait : « Le modèle de la peinture a été repris par ces artistes plasticiens dont les références sont naturellement davantage issues des arts plastiques que du cinéma : l'image en mouvement libérée de la salle obscure et de l'écran unique adopte la forme ancienne du diptyque, voire polyptyque, avant d'envahir la totalité des murs d'une pièce comme les peintures à fresque des églises du Moyen Âge et de la Renaissance ». In Françoise Parfait, *Vidéo : un art contemporain*, *op. cit.*, p. 156-157.
[1739] *Baltimore*, 2003, installation : 11 min. ; *Fantôme Afrique*, 2005, installation : 17 min. ; *True North*, 2004, installation : 16mm. couleur/N&B, transfert sur DVD, son, 14 min.

Doug Aiken ou Eija-Liisa Ahtila, Julien construit des espaces de monstration scindés. Les projections y sont multiples, les images cohabitent dans une relation à la fois variable, évolutive et réversible. Les images peuvent y être connexes ou déconnectées, assemblées ou séparées, présentes ou absentes. Cet assemblage de flux variables d'images passe par la mise en place d'espaces pouvant se faire lieux de rupture ou d'association, dans le mouvement ou la stabilité. L'image y est pensée comme ensemble de surfaces multiples connexes dont le caractère fragmentaire est renforcé par le dispositif de monstration.

Isaac Julien, *True North*, 2004.

Le travail de Julien recoupe nos interrogations en tant que les espaces de monstration associés aux images montées comme à la géographie explorée dans les films (par exemple *Fantôme Afrique* ou *True North*), forment un appareil spatial (tout autant que symbolique) dont il paraît impossible de dissocier les différents éléments. L'espace y est multiscalaire et ses constituants interdépendants : « Un espace de fusion d'images mouvantes, numériques, cinématographiques[1740] ».

Le propos de Julien[1741] est porté par sa mise en images et appuyé par le montage de chaque film mais également par la connexité des images spatialisées. L'intimité du dispositif spatial avec l'espace-temps des images comme avec l'espace-géographie des territoires filmés ouvre la possibilité d'une image offerte à l'errance[1742]. Cette simultanéité offre la possibilité d'une

[1740] Julien à propos de son œuvre in *Isaac Julien*, *op. cit.*, p. 38.

[1741] À la fois historique, culturel et géopolitique, traitant de la question de l'identité noire à travers « un engagement intellectuel soutenu et une réflexion ininterrompue sur la réalité de notre monde dans sa relation au passé, au présent et au futur. Le processus même de son travail, juxtaposant de façon récurrente pratique et théorie, est de réunir ces références dans le cadre d'un projet artistique qui articule ces paradigmes constitutifs d'une identité noire liée à ses mémoires, dans une construction spatiale et filmique ». Elvan Zabunyan, « À la Rencontre du fantôme créole », art. cit., p. 8.

[1742] Renvoyant chez Julien à l'idée de déplacement, de dispersion d'une diaspora. En témoignent des installations comme *Vagabondia* (2000) ou *Paradise Omeros* (2002).

circulation active du regard, repoussé d'un territoire d'images à un autre et dont les déplacements se font au rythme des montages multiples.

Les espaces colossaux présentés dans *True North* trouvent dans leur diffusion simultanée sur trois écrans la possibilité de s'étendre physiquement, au-delà de l'image. Ces contrées trouvent, par la connexité des images, à se rejoindre pour former une étendue (symbolique) gigantesque. L'image se dilate, se rétracte, son contenu s'étire, fusionne ou s'oppose au rythme du montage et de la projection. Les vastes paysages d'Islande et de Suède deviennent encore plus immenses qu'ils ne le sont déjà, plus vertigineux — dans un effet parfois kaléidoscopique de démultiplication des images. Le voyage au cœur des glaciers[1743] effectué par le personnage principal de *True North* est avant tout une expérience intime du parcours, du processus de déplacement à l'œuvre, dans un espace que le spectateur est convié à éprouver par le biais du dispositif de monstration :

> Mon cinéma — installation à écrans multiples — trace un itinéraire affectif où toute littéralité est exclue et où la représentation est remise en question. La ville, le musée, la campagne, l'île, la mer, forment des emplacements géographiques différents à travers une synthèse visuelle qui brouille les limites et les frontières habituelles. Je crée un espace qui désoriente avec des représentations imaginées[1744].

Ce déploiement des projections associé à la présentation d'un espace déterritorialisé, à la fois fractionné et fusionné, se verra amplifié dans l'œuvre de Julien avec un projet comme *Ten Thousand Waves*[1745], obligeant le spectateur à pratiquer une véritable chorégraphie pour naviguer entre les neuf écrans que comprend l'installation, afin d'en retisser les trames spatiale et narrative. Le dispositif, circulaire et brisé, soumet nécessairement le regard à des flux d'images multiples mais incomplets. Cette expansion des images projetées donne au spectateur l'opportunité d'organiser son trajet d'appréciation de l'œuvre, jusque dans l'espace d'exposition.

À la manière de *Drawing Restraint 7* de Barney, cette liberté se saisit sous le mode de la redite de l'expérience de l'artiste — au sens de l'anglais *reenactment*[1746] : marcher dans les pas de

---

[1743] Isaac Julien nous présente dans ce projet « de façon allégorique le récit de Matthew Henson, premier Afro-Américain à avoir atteint en 1909 le Pôle Nord. Accompagnant l'explorateur Robert Peary, mais toujours dans l'ombre de ce dernier. Matthew Henson n'a jamais eu la visibilité accordée à Peary érigé en un héros ». *Cf.* Elvan Zabunyan, « À la Rencontre du fantôme créole », art. cit., p. 14-15.
[1744] Julien in *Isaac Julien*, *op. cit.*, p. 44.
[1745] Isaac Julien, *Ten Thousand Waves*, 2010, 35mm, couleur/transfert HD, son Surround 9.2, 49 min.
[1746] Au sens de reconstitution, de réédition. Nous employons ce terme en raison de sa capacité à évoquer l'idée d'action reproduite, réinterprétée.

l'artiste pour goûter une hodologie[1747] préférant le cheminement au chemin, abandonnant l'espace géographique de la carte pour un espace symbolique et psychologique.

Eraser[1748] de Doug Aitken permet de prolonger ces observations. L'œuvre se présente comme la capture d'une excursion filmée et propose un parcours à emprunter dans le but d'en éprouver la durée en différé. Le dispositif d'exposition fait cohabiter images vidéo montées et images immobiles en boucle, oscillant entre fixité, mouvement continu et images séquencées : « *Eraser* montre bien comment se construit un processus qui met en scène la fiction d'un regard documentaire à travers le déploiement d'un espace […]. [Aitken] a divisé en trois segments, selon trois salles, sa progression au long de ces sept *miles* : deux écrans à angle droit dans les deux premières salles, trois écrans dans la troisième ; et toujours une perspective biaisée pour entrevoir le parcours qui les lie[1749] ».

L'espace de l'installation témoigne directement des étapes d'un cheminement effectué par le vidéaste[1750]. L'organisation de l'installation manifeste la géographie du lieu exploré[1751] comme la temporalité du parcours effectué par l'artiste. Le dispositif invite le spectateur à explorer les espaces de projection pour reconstituer dynamiquement la temporalité et ainsi rééditer (*reenact*) modestement l'action de l'artiste. Sur le modèle temporel du tournage et donc de la randonnée, se construit le temps de la perception de l'œuvre : malgré la différence nette de structuration des différentes projections, l'écoulement du temps est ici linéaire — tout comme le transect[1752] initiant la démarche d'Aitken.

L'œuvre incorpore le spectateur dans le processus de son émergence. Le spectateur se retrouve immergé dans l'espace des paysages explorés, projeté au cœur des images à mesure qu'il se plonge dans l'installation. La liberté acquise par le spectateur au sein du dispositif est paradoxalement celle du flux, de l'infiltration affranchie de toute obligation, de la flânerie. *Eraser* tend à impliquer le spectateur dans son étendue et, par là, dans le flux de son expérience :

1747 Pour rappel, *hodos* (*ὁδός*)signifie route en grec.
1748 Doug Aitken, *Eraser*, 1998, film couleur, transfert dans une installation numérique à 7 canaux, son et environnement architectural, boucle de 20 min.
1749 Raymond Bellour, *La Querelle des dispositifs. Cinéma - installations, expositions*, P.O.L éditeur, 2012, p. 159.
1750 *Idem*.
1751 Il s'agit de l'île de Montserrat dans les Antilles.
1752 Modèle de chemin consistant à établir un relevé d'information, à l'instar d'un géographe, à travers un espace en suivant une ligne droite. *Cf.* Thierry Davila, *Marcher, créer*, *op. cit.*, p.170-171.

« [*E*]*raser* tend à effacer [*erase*] la distance entre le spectateur et le paysage[1753] ». Comme l'écrit Françoise Parfait à propos des installations vidéo (notamment celles d'Aitken) :

> La visibilité ne suffit pas à expérimenter l'installation ; la polysensorialité et la mobilisation cérébrale entière ont eu définitivement raison du spectateur immobile et contemplatif dont Benjamin avait déjà situé la disparition avec l'avènement de la modernité. Ce nouveau flâneur descendant d'Apollinaire, mobile et esseulé, va devoir faire davantage pour accéder aux œuvres ; il va devoir s'engager, entrer dans une relation[1754].

L'engagement du spectateur dans le dispositif est induit par le dispositif-même[1755]. L'œuvre se présente comme une « expérience instrumentée », pour reprendre l'expression de Mathieu Triclot à propos des jeux vidéo[1756].

La durée de l'expérience comme le tracé du parcours réalisé sont alors laissés à la libre appréciation du spectateur promu promeneur actif au moment de son engagement au sein de l'installation. *Eraser* est le décalque du trajet de la randonnée d'Aitken et se laisse saisir avant tout dans sa linéarité. *Altered Earth*[1757], autre installation de Aitken, propose un modèle de circulation bien plus imprévisible dans un espace de monstration dédié à la navigation libre. *Altered Earth* est un ensemble de projections multiples synchrones ou asynchrones de paysages à une échelle microcosmique (gros plans de végétation, de sel, etc.) et macrocosmique (plans larges sur des étendues d'eau, les salins, la mer, le ciel, etc.)[1758]. Le paysage ne peut advenir ici qu'à travers un regard dynamique. Le spectateur ne peut pas embrasser d'un simple regard l'assemblage massif d'écrans spatialisés selon un schéma complexe.

1753 Daniel Birnbaum, « That's the Only Now I Get: Time, Space and Experience in the Work of Doug Aitken, in *Doug Aitken*, (dir.) Daniel Birnbaum, Amanda Sharp, Jörh Heiser, Phaidon Press Limited, 2001, p. 94 : « [*E*]*raser* attempts to erase the distance between the viewer and the landscape, to involve the viewer to such an extent that the work becomes part of their stream of experience and vice versa ».

1754 Françoise Parfait, *Vidéo : un art contemporain*, *op. cit.*, p. 168.

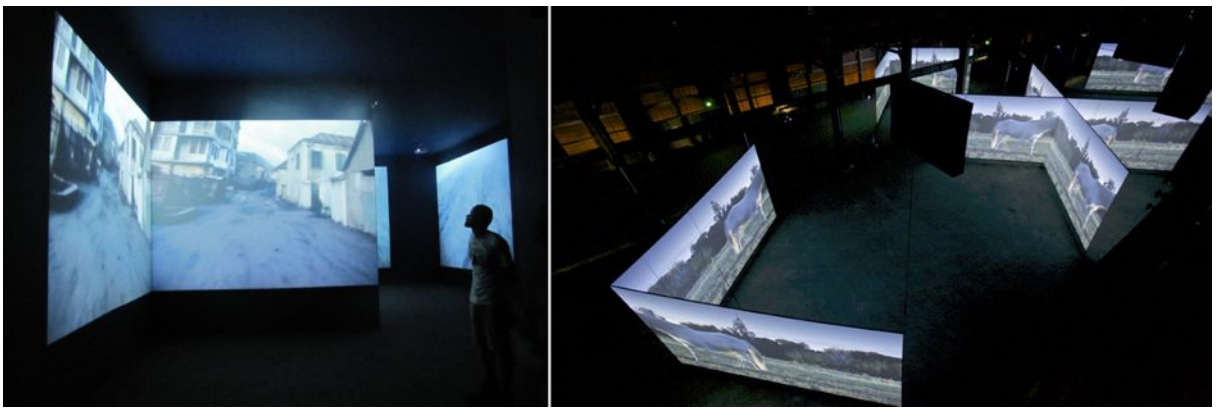
1755 *Ibid.*, p. 170 : « [L]e spectateur d'une projection, tout actif qu'il puisse être cérébralement, doit essentiellement mobiliser son appareil visuel et auditif, car il n'a pas à se déplacer physiquement pour percevoir le travail, et la durée de sa présence correspond à la durée de la vidéo. Tandis que le visiteur d'une installation va circuler, se retourner, changer de point de vue à l'intérieur du dispositif, et rester le temps qu'il jugera nécessaire pour profiter de ce qui lui est proposé ».

1756 *Cf.* Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 17.

1757 Doug Aitken, *Altered Earth*, 2012, installation: 12 écrans, (durée non renseignée sur les sources consultées).

1758 Aitken s'exprime d'ailleurs en ces termes : « Quand tu divises quelque chose et que tu le démultiplies, cela forme des angles, des formes, une structure. Au final, cela revient à façonner une architecture. Aussitôt après, j'ai eu envie de remodeler de manière similaire la géographie de la Camargue, mais à partir d'images filmées ». *Cf.* Julien Bécourt, « Interview de Doug Aitken. Altered Earth : de la nappe à l'App ». Site de la Gaîté Lyrique, 2011. Disponible à l'adresse : <http://www.gaite-lyrique.net/gaitelive/interview-de-doug-aitken-altered-earth-de-la-nappe-a-l-app> (consulté le 19 février 2014).

Le spectateur est absorbé dans les images par ce mouvement de balancement, de l'infime au colossal. On retrouve cette incapacité de la perception à saisir une représentation complète telle que la décrit Kant : « L'œil a besoin d'un certain temps pour achever l'appréhension qui va depuis la base jusqu'au sommet ; or, au cours de cette appréhension, les premières perceptions disparaissent toujours en partie avant que l'imagination n'ait saisi les dernières, et la compréhension n'est jamais complète[1759] ». Encore une fois, ce qui est en jeu, c'est « l'impuissance de l'imagination à présenter l'Idée d'un tout[1760] » devant des édifices gigantesques[1761]. La saisie synchronique de l'œuvre comme totalité est rendue impossible. Pour l'appréhender, il faut opérer un déplacement incessant du regard qui est appuyé dans *Altered Earth* par un montage[1762] faisant la part belle aux fondus et par une prise de vue délicatement mouvante faite de travellings et de panoramiques d'une grande régularité[1763].



Doug Aitken, *Eraser*, 1998 / *Altered Earth*, 2012.

Par leur développement simultané, dispositif et paysage imbriqués constituent une équation dont le résultat est une expérience nouvelle dont la teneur ressortit à la chorographie[1764], à un art de peindre plus que de calculer, au sensible plus qu'au rationnel mathématique[1765]. L'espace relève autant de la notion d'étendue — spatiale, territoriale, temporelle — que de l'expérience intime de libre navigation que cette étendue induit.

1759 Emmanuel Kant, *Critique de la faculté de juger*, *op. cit.*, § 26, p. 234.
1760 *Idem*.
1761 Kant parle ici des pyramides d'Égypte évoquées par Nicolas Savary dans ses *Lettres sur l'Égypte* (1785).
1762 Dans son travail préparatoire comme dans ses livres d'artiste, Aitken fait preuve d'un goût prononcé pour le montage/assemblage.
1763 Françoise Parfait, *Vidéo : un art contemporain*, *op. cit.*, p. 315 : « [C]ela relève du style d'écriture propre à Doug Aitken, l'univers narratif est cassé et découpé en cadrages individuels et autonomes et en séries d'effets […] : gros plans, plans courts, mouvements flous, effets de rémanence, d'accélération et de dilatation temporelle, autant d'effets traités par la digitalisation des images, et qui concourent, non pas à nuire à l'unité stylistique de l'ensemble de la proposition plastique qui reste très cohérente, mais à éparpiller davantage encore les ingrédients du récit ».
1764 Claude Ptolémée, *Géographies I,* 1, cité In Anne Cauquelin, *Le Site et le paysage*, *op. cit.*, p. 83-84 : « La chorographie s'intéresse principalement aux qualités, se souciant plus de ressemblance que de cohérence des positions… La géographie quant à elle, se préoccupe davantage de quantité que de qualité… ».
1765 *Cf.* Julien Béziat, *La Carte à l'œuvre*, *op. cit.*, p. 27.

À la lumière de ces observations, il paraît nécessaire d'envisager la continuité de l'extension spatiale observée ici et de penser la possibilité de son prolongement hypertrophique (dont les enjeux et les modalités expérientielles sont à éclairer). Plus encore, il s'agit d'estimer le coût de la traversée d'espaces dont l'illimitation est assurée, faisant du parcours (vidéoludique) un exercice irréductible à sa part ludique — réformant ainsi sa teneur.

2.2 | MONDES OUVERTS ET DILUTION DE L'ESPACE : L'OUVERT COMME CONTRAINTE

La posture de marcheur (pleinement actif ou effectuant modestement une redite du parcours de l'artiste) engagé dans une confrontation médiatisée avec le paysage (dont le modèle nous a été révélé par la lecture des installations d'Aitken et de Julien), est peu ou prou celle qu'adopte le joueur impliqué dans un jeu vidéo à « monde ouvert ». L'*open world*[1766] est le parangon vidéoludique de l'espace simulé colossal (naturel ou urbain) rendu jouable et navigable. Le joueur y est libre de ses déplacements, capable de diriger son avatar dans toutes les zones qui lui sont ouvertes, dans la mesure de ses capacités et de ce qu'il sera capable de surmonter sur son trajet. Le rapport à l'espace du jeu n'est alors plus uniquement ludique mais également géographique et chorographique.

Ce déploiement d'un espace navigable dont l'étendue est parfaitement explorable et cartographiable était déjà la promesse faite en 1986 par le jeu vidéo *The Legend of Zelda*[1767]. Même si ses mécaniques ludiques n'offrent qu'une liberté relative, *The Legend of Zelda* fournit un exemple historique de jeu au *level design* « ouvert[1768] ». Au principe de la libre circulation[1769] amorcée par *The Legend of Zelda* peut s'ajouter le principe d'activité libre. À cette proposition de *level design* s'ouvrant au paysage, déployant sa carte[1770], peut s'adjoindre la possibilité d'un *gameplay* permettant de

[1766] Nous employons ici les termes français et anglais faisant autorité pour désigner le procédé de *level design* consistant à proposer une aire de jeu de grande taille non cloisonnée — relative bien sûr aux capacités des machines et des supports de stockage de chaque ère numérique — et ouverte à la navigation.
[1767] *The Legend of Zelda*, Nintendo R&D4/Nintendo, 1986.
[1768] *The Legend of Zelda* n'est pas à proprement parler le premier jeu à monde ouvert. La paternité de ce procédé est généralement attribuée à la série de jeux de rôle *Ultima* débutée par R. Garriot dès 1981 avec *Ultima I* (Richard Garriot/California Pacific Computer Co., 1981).
[1769] Notons d'ailleurs, que la structure du jeu en « écrans » contigus s'affichant à mesure qu'ils sont traversés n'est pas sans rappeler l'adjonction d'écrans de projection dans les dispositifs vidéo que nous avons évoqués précédemment. Le rapport au paysage se fait par coupure, par montage, dans une liaison que seul l'expérimentateur recrée dans son visionnage, dans son assemblage personnel des cadres successifs.
[1770] Rappelons l'importance de la notion de carte (*map*) comme de la pratique de la cartographie dans les jeux vidéo (essentiellement d'aventure). Malgré l'émergence massive de jeux utilisant un rendu en 3D polygonale, la carte, en

pratiquer cet espace de manière complètement libre, offrant de se saisir du cadre de jeu pour en réinventer les modalités. Ces deux approches sont connexes sans être systématiquement liées. Une distinction est faite entre jeu en « monde ouvert » (*open world*) et jeu « bac à sable » (*sandbox*). Comme le note Genvo, il s'agit d'appréhender ces deux constructions spatiales ludiques avec la même distance que celle séparant une aire de jeu aménagée et un bac à sable :

> Dans le bac à sable, l'enfant a à sa disposition plusieurs outils de jeu […] qui lui permettront de réaliser un programme narratif qu'il se propose de mener à bien en fonction du fonctionnement de ses ustensiles et des propriétés du terrain […]. Dans une aire de jeu avec manèges, l'enfant peut choisir l'ordre à partir duquel il souhaite faire le tour des attractions mais chaque structure propose de mener un jeu particulier[1771].

Il apparaît que l'expérimentation de l'étendue de l'aire de jeu n'est pas dépendante des possibilités ludiques d'appropriation offertes au joueur. Le jeu se constitue en « jeu d'émergence » (« *game of emergence*[1772] ») au sens de Juul[1773]. Cette modalité ludique spécifique touche alors à ce qu'il est possible de décrire comme « dispositifs ouverts », c'est-à-dire refusant d'être déterminant[1774] et « prédispos[ant] à l'accueil de l'imprévisible et de l'inconnu […]. Contrairement aux dispositifs fermés qui limitent la liberté, les dispositifs ouverts favorisent l'autonomie et l'improvisation des acteurs[1775] ».

Que le jeu vidéo soit bâti sur le modèle de l'*open world* ou du jeu *sandbox*, l'ouverture géographique du monde-aire est, en soi, suffisante pour que le joueur adopte une posture de marcheur dont la pertinence est surdéterminée par le caractère libre du jeu constitué en dispositif ouvert. Le rapport à l'espace ludique repose sur une relation se faisant par-delà les contraintes spatiales et ludiques, presque indépendamment. Sur le modèle développé par *Proteus*, seule la marche importe pour le joueur-marcheur. Liberté de flux et liberté de navigation sont les seules conditions essentielles à l'expérience de l'ouvert — de l'espace du jeu, à la géographie, au paysage. Cette relation est avant tout une relation médiatisée au paysage, se pratiquant par une hodologie

---

tant que représentation bidimensionnelle, reste un outil primordial de représentation de l'espace, à la fois dans ses dimensions tactiques, ludiques et géographiques. *Cf.* Stephan Günzel, « "Eastern Europe, 2008" Maps and Geopolitics in Video Games », in *Space Time Play*, *op. cit.*, p. 444-449.

1771 Sébastien Genvo, *Le Jeu à son ère numérique*, *op. cit.*, p. 161-162.

1772 À l'image de ce qu'offre la série très permissive des *Grand Theft Auto* et notamment *GTA IV* ayant fait date dans l'histoire vidéoludique (*Grand Theft Auto IV*, Rockstar North/Rockstar Toronto/Take-Two Interactive, 2008), tout comme *GTA V* (*Grand Theft Auto V*, Rockstar North/Rockstar Games, 2013).

1773 *Cf. Supra*, p. 50.

1774 C'est-à-dire « subsumant l'irruption d'un fait singulier sous des règles connues ». *Cf.* Isabelle Rieusset-Lemarié, Article « Dispositif ouvert », in *100 notions pour l'art numérique*, *op. cit.*, p. 74.

1775 *Ibid.*, p. 73.

— elle-même médiatisée — se rapprochant de celle autorisée par les dispositifs développés par Julien ou Aitken.

Les jeux *open world* n'ont pas l'apanage des représentations de paysages colossaux. Des productions comme *Myst*, *Uncharted*, *The Last of Us*[1776] ou encore *God Of War III*[1777], offrent au joueur la vision de paysages démesurés, bien souvent cataclysmiques — ces jeux renvoyant à l'idée du colossal associé à la ruine. Pour autant, toute forte que soit la représentation de ces espaces ou la mise en scène de ces jeux, ces paysages se perdent dans le moment même de leur apparition : véritable toile de fond, ils ne sont en aucune manière des territoires à explorer, des espaces au sein desquels la navigation peut devenir l'unique préoccupation du joueur promu marcheur. Rien ne permet de s'en saisir : seule une attitude contemplative face à leur démesure est rendue possible. Ces paysages abusent le joueur « par une généreuse imposture[1778] ».

À l'inverse, les espaces ouverts sont le lieu d'une expérience libre de leur étendue, où le joueur, par la marche de son avatar, peut se faire spectateur actif, en prise directe avec le paysage. En cela, ces espaces ouverts permettent la réalisation de la posture rêvée par Diderot devant les œuvres peintes de Robert ou Vernet[1779]. L'image peut y être envisagée dans sa dimension pastorale[1780], offrant la fiction d'une présence physique dans le tableau et permettant de « recréer presque magiquement l'effet de la nature elle-même[1781] ».

L'avatar du joueur (ou la caméra simulant sa vision) fonctionne dans l'image comme « ces voyageurs qui, dans la plupart des œuvres de Vernet, donnent une forme explicite à la fiction d'une exploration physique de l'intérieur du tableau[1782] », à ceci près qu'il se prête à la manipulation. Capable de se mouvoir dans ces étendues pastorales, il peut explorer et sonder ces territoires pour en dessiner la carte.

[1776] *Myst*, Cyan Worlds/Brøderbund Software, 1991 ; *Uncharted 3: Drake's Deception,* Naughty Dog/Sony Computer Entertainment, 2011 ; *The Last of Us*, Naughty Dog/Sony Computer Entertainment, 2013.

[1777] Pensons par exemple à la séquence inaugurale du jeu dans laquelle le joueur parcourt le paysage mouvant qu'est le corps du titan Gaïa. Ce corps-paysage y est littéralement titanesque mais se réduit dans sa dimension ludique à une architecture simpliste faite de couloirs et d'arènes selon des procédés de *level design* des plus classiques. *Cf. God of War III*, SCE Santa Monica Studio/Sony Computer Entertainment, 2010.

[1778] Edmund Burke*, Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, *op. cit.*, II, 10, p. 148.

[1779] Telle qu'analysée par Fried. *Cf.* Michael Fried, *La Place du spectateur*, *op. cit.*, 1990, p. 132-133

[1780] « Pastorale » par opposition à la dimension « dramatique » des œuvres peintes analysées par Diderot. Le terme « dramatique » se rapporte essentiellement à l'espace clos et intime de représentation à forte valeur morale — à l'image des peintures de Greuze. À l'inverse le caractère pastoral des peintures de paysage ou de ruine d'artistes comme Horace Vernet ou Hubert Robert semble propice à la contemplation, à l'absorbement dont parle Fried, ces œuvres invitant au transport par la représentation d'espaces naturels accueillants. *Idem.*

[1781] *Ibid.,* p. 132.

[1782] *Ibid*., p. 133.

Par l'entremise des espaces ouverts vidéoludiques (modélisés en 3D polygonales) s'adjoint la capacité de circuler en toutes directions à la liberté d'exercer un regard pénétrant capable de se diriger en tous sens — une observation mobile incorporée. La relation du joueur à l'espace simulé ressortit à une *absorption* contemplative dont l'enjeu serait à la fois la libre circulation des corps (virtuels) et des regards. Le terme « *absorption* » utilisé par Fried (traduit en français par « absorbement ») renvoie à l'état « d'une âme entièrement absorbée dans la contemplation[1783] ».

La tension qui se joue entre les idées d'incorporation-immersion et d'*absorption*-contemplation est révélatrice de la richesse de ce terme désignant à la fois un état de concentration spécifique et le phénomène d'immersion qui en découle. En cela, l'*absorption* fait singulièrement écho à l'immersion vidéoludique : elle est pratique et effet, élan permettant un séjour dans l'image rendant encore plus puissante « la fiction de l'exploration physique de l'intérieur », non du tableau, mais de l'image vidéo.

C'est la possibilité d'une errance visuelle multidirectionnelle qui est contenue dans l'ouverture spatiale des dispositifs vidéoludiques. Nous voilà donc au-delà des espaces cellulaires terribles, par-delà la clôture bénéfique des jardins amènes. Nous voilà scrutant et foulant des contrées aux proportions colossales, aux potentialités infinies. Ici, nous pourrions conclure avec Addison[1784] :

> Un horizon étendu est l'image de la liberté : l'œil y trouve l'espace pour vagabonder, se répandre à son gré dans l'immensité des horizons et se perdre dans la diversité des objets qui s'offrent d'eux même à ses observations. Ces larges perspectives indéterminées sont aussi agréables à l'imagination que les spéculations sur l'éternité ou sur l'infini le sont à l'entendement[1785].

Si, comme l'écrit Burke, « l'imagination, au lieu de se plier à l'actuelle donnée des sens, aime à caresser la promesse d'un avenir[1786] », elle peut également se perdre en conjecture et redouter les possibles offerts par ce même avenir. La déclosion des espaces vidéoludiques en mondes ouverts, au-delà de la possibilité de l'*absorption* (conjointement à celle de l'incorporation), expose à l'errance et à la perte. L'espace déclos se révèle rapidement ambivalent : à la surprise

---

[1783] *Ibid.*, p. 16 (note).
[1784] À ce propos, *cf.* Alain Bony, « Du Discours du jardin au silence du sublime : le proche et le lointain dans l'esthétique paysagère d'Addison », in XVII — XVIII. *Bulletin de la société d'études anglo-américaines des* XVII*e et* XVIII*e siècles*. N°52, 2001, p. 91-115.
[1785] Joseph Addison, « Sur les plaisirs de l'imagination » (1712), cité in Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *op. cit.*, p. 62.
[1786] Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, *op. cit.*, II, 12, p. 149-150.

plaisante de la découverte d'un espace de circulation libre, peut succéder l'expérience d'un étonnement qui serait alors « la peur surmontée d'une stupeur émerveillée[1787] ». À l'effroi du confinement peut répondre symétriquement le choc de la libération dans un espace largement déclos :

> Quand j'ai émergé pour la première fois dans cet environnement ouvert, la liberté offerte et l'étendue de l'environnement étaient un peu déroutantes : que devais-je faire ? Plus exactement, que pouvais-je faire ? L'environnement du jeu était-il réellement aussi grand qu'il en avait l'air ? (Il l'était)[1788].

Ces propos de Grant Tavinor, relatant sa propre expérience, illustrent le rapport ambigu que le joueur entretient avec le sentiment de liberté inhérent aux jeux *open world*. Paradoxalement, à la liberté de jeu est associée une perte de repères ludiques, exacerbée par une perte de repères spatiaux : aucun couloir à suivre ni arène à dominer, pas plus que de labyrinthe dont il faudrait suivre les couloirs. Selon un schéma classique, après quelques minutes de jeu relativement linéaires mais permettant la présentation des mécaniques ludiques dont la connaissance est essentielle à la pratique du jeu, le joueur voit son avatar éclore dans un espace vierge de tout jalon et qu'il lui faudra cartographier à mesure de ses avancées afin d'en prendre la mesure : un espace dont on ne peut calculer la superficie mais offrant l'intuition de son immensité, de sa démesure. Le jeu vidéo auquel l'auteur fait référence, *Oblivion*, est symptomatique de productions faisant la part belle à l'exploration libre au sein d'espaces colossaux.

La série des *Elder Scrolls*[1789] (à laquelle *Oblivion* appartient) est représentative de l'évolution de l'échelle des aires de jeu au fil des avancées technologiques (des machines comme des supports de stockage), permettant une dilatation croissante des espaces simulés. Le cinquième volet de la saga, *Skyrim*[1790] propose au joueur de parcourir une contrée d'une superficie impressionnante. La variété des quêtes, l'ampleur de l'espace à parcourir comme la quantité de lieux à découvrir concourent à rendre le jeu extrêmement long à épuiser. Mais c'est essentiellement la possibilité d'une navigation libre ouverte au risque de la perte et de la désorientation qui rend un jeu comme *Skyrim* particulièrement élastique dans sa temporalité, quand bien même la possibilité de se déplacer rapidement de site en site rend la chose plus aisée et plus brève.

[1787] Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *op. cit.*, p. 336.

[1788] Notre traduction. Grant Tavinor, *The Art of Videogames*, Wiley-Blackwell, 2009, p. 3, (à propos de *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, Bethesda Softworks/2K Games, 2006) : « When I first emerged into the open environment, the freedom and the expanse of the environment was a little bewildering : what should I do ? Exactly what *could* I do ? Was the game environment really as big as it looked ? (It was.) ».

[1789] Série débutée avec *The Elder Scrolls: Arena* (Bethesda Softworks, 1994) et comptant à ce jour cinq opus majeurs. *Oblivion* est le quatrième volet de la série.

[1790] *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2011.

Indubitablement, le premier sentiment qui frappe le joueur est un sentiment de perte — associé à celui d'isolement. Plus que le souffle épique de l'aventure, c'est un vent de désolation qui vient frapper le joueur qui, sur un modèle propre aux jeux d'aventure misant sur l'amélioration des compétences et de l'équipement du personnage jouable, commence son épopée dans le dénuement le plus strict. À l'instant de l'éclosion de l'avatar dans l'univers ouvert du jeu, c'est dans les pas des anachorètes qu'il faut marcher, seul et dépouillé. Le joueur se retrouve en prise avec un monde semblable au désert servant de demeure aux pénitents, guère plus accueillant, parfois tout aussi funeste et stérile[1791], peuplé d'antagonistes devenus obstacles volants[1792].

Comme l'écrit Roger, le jardin apparaît comme « cette clôture bénéfique, assurant, contre la nature austère, hostile et entropique, l'ordre, l'abondance et la délectation[1793] ». Ainsi, par-delà l'aimable décor que constitue l'*hortus conclusus*, se trouve un paysage qui est avant tout « pays affreux ». Cet espace anti-pastoral est aussi vaste qu'escarpé et périlleux, tant il est fait de cahots et d'irrégularités, tant il appartient au champ du *vastus* (au sens de vide, démesuré, sauvage[1794]). Ce « lieu égaré[1795] » est le domaine de la perte comme de la perdition. L'avatar y est dépossédé, le joueur y est menacé de perdre ses moyens face à sa démesure. Au vertige d'un illimité colossal s'ajoute le choc d'un paysage terrible.

La constitution de ce paysage terrible s'explique pour partie par les intentions ludiques propres à ces jeux vidéo. Si *Proteus* se permet d'offrir un *gameplay* dont les ressorts sont le lâcher prise et la dérive contemplative, le *gameplay* des jeux *open world* est bien souvent focalisé sur l'aventure et l'action[1796]. Il y est question de quêtes à accomplir et d'enjeux gigantesques (tragiques, héroïques, épiques[1797]). Par la dilatation extrême de l'espace de jeu et son modelage

---

1791 À l'image du désert post-apocalyptique, le *wasteland*, qui attend le joueur à la sortie de l'abri antiatomique duquel il cherche pourtant à s'extraire durant les premières minutes de *Fallout 3*. Le voilà livré à lui-même, sans arme valable, sans protection, au milieu d'un paysage inconnu, désertique, inhospitalier et surtout, malfamé.

1792 Comme on le dirait de douaniers volants afin de caractériser leur mobilité et leur capacité à surprendre.

1793 Alain Roger, *Court traité du paysage*, *op. cit.*, p. 34.

1794 En référence à Charles de Saint-Evremond, *Dissertation sur le mot « vaste »* (1685). Cité in Yvon Le Scanff, *Le Paysage Romantique et l'expérience du sublime*, *op. cit.*, p. 19.

1795 En référence à l'époque baroque où « le paysage "égaré" ou "funeste" […] semble se constituer comme l'envers du "paysage enchanté de la pastorale". Ce paysage se caractérise bien sûr par des éléments surnaturels […], des animaux maléfiques […], des moments privilégiés (tonnerre, nuit, obscurité, silence, tempête) et des lieux écartés ». *Ibid.*, p. 11.

1796 Nous faisons allusion aux jeux de rôle impliquant une structure ludique relativement archétypale. L'imaginaire urbain et contemporain trouve également à s'adapter aux topiques paysagères que nous évoquons ici.

1797 Ces considérations ne sont pas l'apanage de ce genre vidéoludique. Cependant, les jeux d'aventure de type R.P.G. (*Role Playing Game*) optent quasi-systématiquement pour une approche tragique et héroïque. L'ancrage des univers de

abrupt, c'est à un nouveau changement de paradigme ludique que nous assistons. Pratique ludique et usages paysagers sont connexes et interdépendants : le jeu induit le lieu et réciproquement.

Au cadre narrato-ludique dramatique doit correspondre symétriquement un espace de jeu pouvant en contenir les ambitions. À la promenade dilettante rendue possible par le dispositif de *Proteus* se substitue, dans nombre de jeux *open world*, une marche héroïque dont les débuts se doivent d'être hésitants — pour des raisons de progression ludique. Si la circulation dans ces espaces est libre, elle ne se fait pas sans heurts. Elle se fait malgré un nouvel obstacle : l'espace lui-même, tant son étendue est à craindre.

Cependant, ces espaces paysagers ne sont pas systématiquement conçus comme des *locus* pleinement *terribilis*. Le jeu de rôle *The Witcher 3: Wild Hunt*[1798] (dont l'étendue est particulièrement remarquable) se montre plus redoutable par son immensité et l'âpreté des conflits qui s'y déroulent qu'en raison d'une géographie sinistrée et « affreuse ». En témoigne également la série *Fable*[1799] dans laquelle figure, dans chaque itération, une zone champêtre et/ou urbaine particulièrement accueillante servant de repère au joueur et de lieu d'apprentissage lors des premières quêtes qu'il doit accomplir[1800].

Nombre de jeux offrent des espaces relativement idylliques où il est possible de se sentir en sécurité. Ces espaces sont néanmoins limités et bien souvent limitrophes de zones sinistres dans lesquelles l'aventure prend réellement corps. À la tension de la chasse et au basculement alternatif entre les figures de proie et de chasseur, s'adjoint une pratique ludique reposant sur la capacité du joueur à naviguer dans des espaces dont il lui faut savoir évaluer la dangerosité avant de s'y engouffrer.

L'appréhension de ce type de propositions vidéoludiques se fait, presque nécessairement, à travers l'éparpillement de leurs enjeux ludiques. La simultanéité d'une mission principale déroulant le scénario du jeu et de nombreuses quêtes annexes, tâches et métiers permettant de

---

tels jeux dans la littérature de *fantasy* explique en partie la relation étroite de ces jeux vidéo aux légendes, épopées et récits initiatiques dont les structures narratives adhèrent parfaitement à celles, ludiques, sous-tendant les R.P.G.

[1798] *The Witcher 3: Wild Hunt*, CD Projekt Red/Bandai Namco, 2015.

[1799] *Cf. Fable*, Lionhead Studios/Microsoft Game Studios, 2004. Le jeu n'est pas un exemple d'ouverture géographique. Néanmoins, il constitue un exemple significatif d'organisation de l'espace ludique en zones relativement ouvertes et plus ou moins terribles.

[1800] À l'image de la ville de Bowerstone ou de la région de Oakfield dans *Fable* II (Lionhead Studios/Microsoft Game Studios, 2008).

diversifier l'usage qui est fait de l'aire de jeu, démultiplie les objectifs au point de presque en dissoudre l'efficace ludique. Le joueur peut se retrouver perdu dans ses choix face à l'aporie d'un espace insondable tant il est vaste, presque dilué. À lui de trouver comment s'organiser, comment apprivoiser la liberté de circulation induite par l'aire de jeu dans laquelle son avatar évolue. Il s'agit de se saisir du jeu dans ses dimensions ludiques et spatiales : organiser son exploration, faire des choix stratégiques judicieux[1801].

The Elder Scrolls V: Skyrim (captures).

Tout comme de nombreux jeux vidéo construits sur ce modèle canonique, *Skyrim* s'expérimente au risque d'une dissolution de ses intentions ludiques. En raison de son étendue et des possibilités offertes, l'espace de jeu n'est pas envisagé comme un canal dont on ne peut s'extraire et par lequel la marche du joueur serait forcée et unidirectionnelle, en lien avec une exposition claire des intentions ludiques du jeu. Ici l'espace est massif[1802] et impose de se montrer rigoureux, sans quoi le joueur s'expose à des défaites cuisantes et répétées. En raison de sa structure, de sa géographie et de son écosystème — de son bestiaire tout aussi varié que dangereux —, la contrée de Bordeciel[1803] est un « lieu égaré », un « pays affreux » offrant une liberté de circulation toute relative, devant s'acquérir à force d'expérience — donc de temps de jeu (*play*).

Dispositif spatial étendu, l'espace de jeu de *Skyrim* tisse la trame d'un lieu (*locus*) dont le principe semble convoquer ce que l'imagination produit de plus sauvage (au sens de l'anglais

[1801] À l'image de la série des *Fallout*, *Skyrim* insiste de manière aiguë sur l'importance des choix que le joueur doit y faire. Il est demandé au joueur de prendre part à différents conflits en choisissant son camp. Différentes factions y sont représentées selon un schéma classique : loyalistes, rebelles, neutres, etc. Ainsi, un fort aspect stratégique est présent dans le jeu.

[1802] À ce propos, signalons la particularité des MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game,* « jeu de rôle en ligne massivement multijoueur ») reposant sur des univers explorables gigantesques et persistants — à l'instar de son plus célèbre représentant : *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment/Vivendi Universal, 2004). Néanmoins, de tels jeux ont pour trait commun d'être des univers partagés dont l'expérimentation oblige à se socialiser avec d'autres joueurs et non d'en affronter seul les dangers. *Cf.* Maxime Coulombe, *Le Monde sans fin des jeux vidéo*, Presses Universitaires de France, 2010.

[1803] Traduction littérale de *Sky-rim* employée dans le jeu.

wilderness entendu par Shafestbury comme « feinte sauvagerie[1804] »). *Locus horridus* par excellence, il est « lieu hérissé, rugueux[1805] », fait de pics abrupts, de cols et d'éperons rocheux, de jaillissements minéraux se faisant dans une verticalité hyperbolique. Ces montagnes sont littéralement *colossos*[1806] (*κολοσσός*), pierres dressées associées à la mort[1807], lieu de collusion entre le monde des vivants et celui des morts[1808] : « le relief terrestre est un drame, un désordre à conjurer[1809] ».

Ces terres désolées et glacées sont les mêmes que celles révélées par *True North* de Julien. Elles sont, dans la droite ligne des paysages peints par Friedrich[1810], des lieux du sublime ouverts au pathétique. Il ne s'agit pas là d'un simple rapprochement iconographique entre ces représentations. Aux étendues glacées ossianiques pareilles à celle décrites par Mary Shelley dans son *Frankenstein*[1811] (figure romantique terrible et démesurée) pourraient se substituer des terres arides, à l'image du désert du Mojave que partagent comme *background*[1812] le jeu *Fallout : New Vegas*[1813] et *Inner Passage* de Bill Viola. Ce sont les paysages cataclysmiques peints par John Martin[1814] ou ceux, majestueux et déraisonnables, de Carus[1815] et Lessing[1816] que nous pourrions convoquer[1817]. Surgissent également les visions d'Adams, Turrell, Smithson ou Barney (*River of Fundament*[1818]) dont les démarches se font dans les pas de Thoreau[1819] ou de Church[1820].

1804 Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *op. cit.*, p. 61-62.
1805 *Cf.* Yvon Le Scanff, *Le Paysage Romantique et l'expérience du sublime*, *op. cit.*, p. 6.
1806 *Cf.* Jean-Pierre Vernant, *Mythe et pensée chez les Grecs*, Éditions de la découverte, 1996, p. 325-327.
1807 On ne s'étonnera pas d'ailleurs de trouver des modèles d'architectures cyclopéennes en ces lieux.
1808 *Ibid.*, p. 329.
1809 Olivier Schefer, *Résonances du Romantisme*, *op. cit.*, p. 41.
1810 S'il ne s'agit pas du tragique immobile du paysage traité sans concession au pittoresque du *Moine au bord de la mer* (vers 1808-1810, huile sur toile, 110 x 171,5 cm), c'est à la *Mer de glace* (1824, huile sur toile, 96,7 x 126,9 cm) ou à *Brume matinale dans les montagnes* (1808, huile sur toile, 71 x 104 cm) de Friedrich que nous faisons allusion.
1811 Mary Shelley, *Frankenstein ou le Prométhée moderne*, Garnier-Flammarion, 1979, p. 309 : « Nous sommes entourés de montagnes de glace, toujours en danger d'être d'un moment à l'autre écrasés dans leur conflit. Le froid est extrême et un grand nombre de nos infortunés camarades ont déjà trouvé la mort devant ce spectacle de désolation ».
1812 Nous employons à dessein cet anglicisme pour sa capacité à désigner à la fois le décor, le cadre et l'arrière plan d'une œuvre. En outre rappelons l'importance du terme dans la démarche de Turner visant à valoriser la peinture de paysage face à celle relevant de l'histoire. *Cf.* Pierre Wat, *Naissance de l'art Romantique, op. cit.*, p. 78 : « Le parcours de Turner part d'un constat : le terme background, généralement utilisé pour désigner ce qui, dans les compositions historiques, ne ressortit pas aux figures, ne rend pas compte de l'importance de cette partie de la peinture. Reléguée par ce terme à un rôle secondaire, elle est, selon le peintre, aussi importante que l'histoire à laquelle elle sert de cadre ».
1813 *Fallout: New Vegas*, Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks, 2010.
1814 À l'image de son *Pandemonium, inspiré du Paradis Perdu de Milton*, 1841, huile sur toile, 128 x 184 cm.
1815 *Cf.* Carl Gustav Carus, *Nuages de brume en Suisse saxonne*, vers 1828, huile sur toile, 40 x 47 cm.
1816 *Cf.* Carl Friedrich Lessing, *Paysage montagneux : ruines dans une gorge*, 1830, huile sur toile, 138,2 x 120 cm.
1817 Friedrich von Schiller, « Fragments sur le Sublime », art. cit., p. 58 : « [U]n vaste désert, une forêt solitaire longue de plusieurs lieues, une course errante sur l'Océan sans bornes, sont des choses dont l'idée excite l'horreur et qui peuvent s'employer en poésie pour le sublime ».
1818 Matthew Barney, Jonathan Bepler, *River of Fundament*, 2014, film/opéra, 5h15.
1819 Nous pensons par exemple à *De la Marche* de Henri David Thoreau.
1820 Frederic Edwin Church, 1826-1900, peintre de paysage américain, élève de Thomas Cole.

Aitken s'inscrit également dans la tradition américaine du paysage exploré/représenté dans sa dimension la plus sauvage, la plus démesurée (dans sa *wilderness*[1821]). Cette dimension symbolique est associée dans son œuvre à une démultiplication des points de vue. La fragmentation des espaces y rend toute vision globale impossible. Tout projet de capture du paysage par le regard se voit débordé, rejoignant en cela l'intention romantique[1822]. Le spectateur est littéralement plongé dans un espace parcellaire et démultiplié. À l'extension de l'espace répond nécessairement une économie de regard nouvelle dont l'enjeux est la saisie de l'immense.

Il en va des dispositifs vidéoludiques ouverts comme de ces représentations. Aux espaces clos permettant de se concentrer sur la relation entre le joueur et ses antagonistes, s'oppose un espace dilaté fait d'horizons, de cimes éloignées et massives, d'accidents face auxquels le joueur peut se laisser aller à une libre contemplation. À l'échelle vidéoludique, le rythme de jeu, la fluidité des déplacements et la possibilité de l'errance changent en profondeur la relation du joueur aux environnements simulés qu'il pratique. Ce que les dispositifs spatiaux d'enfermement interdisaient est rendu possible par le déploiement de l'espace de jeu en géographie navigable ouverte au regard et, plus encore, à la contemplation.

2.3 | DILATATION ET DILUTION DE L'ESPACE : LE MODÈLE DU PIÈGE OUVERT

Ce que l'analyse de ces dispositifs vidéoludiques fait apparaître, dans la perspective d'une lecture interartiale, c'est l'ambition spatiale qui les caractérise et, par là, les mécaniques ludiques, émotionnelles et sensibles qu'ils mobilisent — directement modalisées par les dynamiques spatiales convoquées. Il apparaît que si l'extension de l'espace pensée sur le modèle d'une dilatation implique une économie de regard singulière, il en va de même pour les modalités de l'expérience sensible qui lui est afférente.

L'expérience du *vastus* tissant les paysages ouverts et démesurés oscille entre ravissement et saisissement. C'est dans le mouvement d'expansion de l'espace que le joueur est atteint par le transport du sublime, le plongeant, s'il se laisse emporter, dans un état de rêverie mêlant plaisir et horreur, accablement et élévation : « *Sublimis* ne signifie pas en premier lieu la grandeur, mais l'élévation, c'est-à-dire non une qualité propre à l'objet, mais un mouvement ascensionnel et une

[1821] « Espace sauvage ». *Cf.* Alain Roger, *Court traité du paysage*, *op. cit.*, p. 110-111.
[1822] Yvon Le Scanff, *Le Paysage Romantique et l'expérience du sublime*, *op. cit.*, p. 217 : « Le goût romantique pour les perspectives impossibles, comme les vues panoramiques, ressortit également à une poétique du débordement ».

position relative […]. L'accent est d'emblée mis sur la dynamique : plus que la position acquise, *sublimis* désigne le mouvement qui permet de l'acquérir[1823] ».

L'effusion[1824] de cet espace dans celui du spectateur rend possible l'élan qui anime fondamentalement le sublime : un transport, une « motion sublime[1825] », au sens kantien du verbe *erheben* (élever). L'adjectif allemand *erhaben* désignant le sublime (utilisé de préférence à *sublim*) dérive de *heben*, signifiant lever, élever, soulever : « Il s'agit […] d'un déplacement vers le haut, qui ne peut s'effectuer qu'au prix de l'abandon d'une position antérieure et basse, avec l'inconfort et les dangers que cela suppose[1826] ».

La puissance étonnante du sublime ressortit à une puissance de rapt[1827]. Cet élan sensible allant de l'étonnement à l'extase — *thaumasion* (*θαυμάσιον*) et *ektasis* (*ἔκστασις*[1828]) — prolonge (positivement) le sentiment instillé par l'expérience des paysages vastes. En un sens, cette puissance de rapt constitue une force contraire (mais connexe) à celle, terrible, animant le mouvement descendant de la catabase présidant à l'expérience du parcours horrifique. La relation qui est tissée ici (vécue dans l'immersion rendue possible par cette même puissance de rapt) se fait sur le modèle de l'anabase[1829]. Au vortex infernal des espaces labyrinthiques se substitue une spirale ascendante[1830] — permettant une glorieuse assomption[1831]. Les polarités s'inversent, de la catabase à l'anabase, de la chute à l'élévation, mais le dynamisme du déplacement (de la motion) reste.

Le jeu vidéo *Proteus* offre dans sa conclusion un modèle exemplaire de motion : emporté, le joueur ne peut résister à son élévation, plane parmi les nuages jusqu'au moment où son œil

---

1823 Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *op. cit.*, p. 17.

1824 À l'image de « l'effusion de l'espace de la peinture dans celui du spectateur » chez Turner, pour reprendre la formule de Wat. (*Cf.* Pierre Wat, *Naissance de l'art romantique*, *op. cit.* p. 68) À cette effusion répondent les propos de Friedrich lui-même : « Ferme l'œil de ton corps afin de voir ton tableau d'abord par l'œil de l'esprit. Puis mets au jour ce que tu as vu dans l'obscurité, afin que ta vision agisse sur d'autres, de l'extérieur vers l'intérieur ». Caspar David Friedrich, « Considérations à propos d'une collection de peinture », cité in Mareike Hennig, « Ce que tu as vu dans l'obscurité… Le Romantisme noir dans la peinture allemande jusqu'en 1850 », in *L'Ange du Bizarre. Le Romantisme noir de Goya à Max Ernst*, (dir.) Côme Fabre, Felix Krämer, Hatje Cantz Verlag, 2013, p. 132.

1825 *Cf.* Jean-Luc Nancy, « L'Offrande du sublime », art. cit., p. 88.

1826 Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *op. cit.*, p. 19.

1827 *Ibid.*, p. 19 : « Tous [les jeux étymologiques] convergent, cependant, sur un point essentiel : *au sublime est impérativement lié l'idée d'un déplacement*, d'une transition, d'un passage, quand ce n'est pas celle de transgression et de rapt ».

1828 *Cf.* Michel Deguy, « Le Grand dire. Pour contribuer à une relecture du pseudo-Longin », in *Du Sublime*, *op. cit.*, p. 22.

1829 À l'image de l'ascension, de l'enfer au paradis en passant par le purgatoire, dans *La Divine Comédie* de Dante.

1830 Le procédé est également utilisé dans *Skyrim* lors de la quête « La lumière de l'aube ».

1831 Pensons à l'*Extase de Sainte Marie-Magdeleine*, peinte par Joachim Patinir (1512-1515, huile sur bois, 26 x 36 cm), inventeur d'une peinture de paysage dont le récit tient plus au paysage lui-même qu'aux figures miniatures qui s'y agitent. *Cf.* Alain Roger, *Court traité du paysage*, *op. cit.*, p. 76-79.

unique se ferme et ne lui laisse que le souvenir de son expérience. Cet élan ascensionnel renvoie aux propos de Longin sur les poèmes et les discours dans son *Péri Hupsous* (*Du Sublime*) : « Car, en nature en quelque sorte, sous l'effet du véritable sublime, notre âme s'élève, et, atteignant de fiers sommets, s'emplit de joie et d'exaltation, comme si elle avait enfanté elle-même ce qu'elle a entendu[1832] ».

Conclusion de *Proteus* (captures).

Si nombre de propositions vidéoludiques évoquent l'idée d'une ascension liée à l'avancée de la narration et au dépassement d'épreuves ludiques selon une spatialisation verticale[1833] (sur un modèle dont Barney s'est emparé pour réaliser *The Order*), l'idée d'un transport se faisant hors de tout contexte agonistique reste chose rare. L'élévation vécue comme un endormissement paisible dans *Proteus* trouve peu d'échos vidéoludiques.

Il nous faut, dès lors, envisager la possibilité d'un au-delà du ravissement. L'ouverture spatiale, dont la promesse semble être celle d'un ravissement et d'un transport, peut voir son élan s'inverser : au plus près du ravissement se trouve la perte. L'espace ouvert peut être pensé comme piège et, de fait, sa fréquentation devenir périlleuse. Il ne s'agit pas de constituer des chausse-trappes ou des pièges liés à l'enclosure mais d'envisager un piège dont le ressort serait, à l'inverse, l'ouverture même.

Dès lors, ces espaces dilatés se muent en lieux d'errance, en labyrinthes aux parois invisibles dont l'enjeu majeur (et vital) est l'orientation. Ces paysages se construisent dans l'absence et le vide océanique de leur étendue. Toujours dans un prodigieux élan de l'imagination, le paysage se développe à la fois dans la réalité (dans sa dangerosité) et dans son édification imaginaire (dans la peur de ses potentialités) :

> Tout objet vaste, écrit Saint-Evremond en 1685[1834], est incompatible avec la beauté, car il inspire de l'horreur. Les campagnes étendues, les immenses forêts, les plaines trop larges, les jardins illimités sont affreux ; en ces pénibles séjours, "la vue se dissipe et se perd". La quête de la beauté impose d'endiguer la

[1832] Longin, *Du Sublime*, (trad.) Jackie Pigeaud, VII. 2, p. 61.
[1833] Conception dont *Donkey Kong* (1981), véritable jeu jalon, est le prototype même.
[1834] L'auteur fait référence à la *Dissertation sur le mot « vaste »* de Charles de Saint-Evremond.

démesure ; l'artiste doit éviter que l'esprit ne s'égare ; il lui faut, comme Dieu a su contenir l'abîme, assigner des bornes à la vue[1835].

Cette démesure des paysages immenses, la *vastitas*[1836] des plaines, des montagnes ou des mers, met en échec le regard comme le corps. Ce qui s'y « dissipe et s'y perd » est tout autant l'horizon, le regard que le regardeur — tant le vaste est parent du laid et de l'affreux[1837]. Le vertige provoqué par ces paysages de désolation engage littéralement corps et âme. Comme le précise Saint Girons : *Vastus* est un adjectif dérivé de *vacare* qui ne signifie pas seulement être vide ou vacant mais également vider, évacuer, détruire[1838]. Se joue, dans le vaste, le jeu d'une saisie se faisant dans le mouvement de son épanchement pour se constituer en horizons inatteignables.

Il apparaît qu'à la construction classique du paysage (clos) répond celle, romantique[1839], d'un paysage pouvant se faire « piège ouvert », à même d'absorber, de dévorer tous ceux qui s'y aventurent. Ainsi, aux orages finement représentés[1840] de Poussin ou de Vernet répondent les masses picturales troubles et presque illisibles des tempêtes de Turner. À ce titre, *Hannibal et son armée traversant les Alpes*[1841] offre la vision d'un piège ouvert tissé dans un chaos de matière engloutissant tout dans la fureur de son exposition — paysage dont la sublimité est un des redoutables atours.

Cette huile sur toile peinte par Turner constitue un modèle significatif d'espace ouvert soumis au régime de la dilution ; modèle dont l'incidence sur notre corpus est grande en tant qu'il révèle l'ambivalence de l'ouvert, sa capacité paradoxale à se faire piège et appareil capable, en un sens, de digestion. *Hannibal et son armée traversant les Alpes* permet de penser l'extension, la dilatation des espaces comme moment d'émergence de leur capacité à diluer puis dissoudre (se dissoudre eux-mêmes et dissoudre qui s'y trouve).

Il ne s'agit plus de s'égarer dans le paysage mais de prendre conscience des terribles forces dont il est le dépositaire. Comme nous allons le voir, la force de cette œuvre ne peut se laisser réduire à sa dimension iconographique. Sa composition comme sa part plastique participent de

---

1835 Alain Corbin, *Le Territoire du vide. L'Occident et le désir du rivage*, Flammarion, 1990, p. 141.
1836 *Idem*.
1837 Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *op. cit.*, p. 66.
1838 *Idem*.
1839 Rappelons cette analyse de Wat à propos de la peinture romantique : « Ainsi, subvertir le néo-classicisme, c'est creuser une brèche dans un espace clos, afin de peindre *là où* on ne peut pas peindre, *ce* qu'on ne peut pas peindre ». *Cf.* Pierre Wat, *Naissance de l'art romantique*, *op. cit.*, p. 92.
1840 Pensons à Poussin indiquant avoir représenté du mieux qu'il a pu la tempête pourtant irreprésentable dans son *Paysage avec Pyrame et Thisbé* (1651, huile sur toile, 192 x 273 cm). *Cf.* Louis Marin, « Sur une Tour de Babel dans un tableau de Poussin », in *Du Sublime*, *op. cit.*, p. 313.
1841 Précisément : *Tempête de neige : Hannibal et son armée traversant les Alpes*, 1812, huile sur toile, 146 x 237,5 cm.

cette entreprise ambiguë de production d'une image dont la force réside précisément dans sa capacité à dissoudre. Image en voie de disparition dont le dynamisme né de sa capacité à faire disparaître, elle est événement d'image plus que représentation d'un événement naturel.

William Turner, *Tempête de neige : Hannibal et son armée traversant les Alpes*, 1812 / *Tempête de neige* (détail).

Cette image de catastrophe est aussi l'image d'un chaos se constituant, d'une matière prenant forme ou plutôt, se constituant comme informe (opérant sous le régime de l'entropie[1842]). Mais à mesure qu'elle emplit l'espace, cette matière informe empêche paradoxalement d'en prendre la mesure. La catastrophe change notre rapport à l'espace : « Avec la catastrophe, l'excès devient réalité, entraînant un changement d'échelle, qui peut même parfois suggérer l'impossible d'une perception physique de l'infini[1843] ».

La catastrophe est ici le signe d'une dilatation hors-norme de l'espace, elle est le signe de son extension excessive par le chaos. Mais à travers la manifestation de ce chaos grotesque et violent, c'est un savant chaos[1844] (au sens de *Kunstchaos*[1845]) qu'il s'agit de percevoir. Il est « règne de l'hétérogénéité, d'une totalité ouverte, mobile et dynamique[1846] » et *in fine*, « une réserve de formes latentes[1847] ». Cette œuvre est l'image d'un chaos entendu comme totalité dont la valence

[1842] L'entropie est « dégradation irréversible et constante de l'énergie, dégradation qui se traduit par un état de désordre toujours croissant de la matière ». *Cf.* Herman Parret, « Nature et art : Alberti, Herder, Smithson », in *Esthétique de la nature*, *op. cit.*, p. 74.
[1843] Annie Le Brun, *Perspective dépravée*, *op. cit.*, p. 29.
[1844] *Cf.* Pierre Wat, *Naissance de l'art romantique*, *op. cit.*, p. 113.
[1845] Olivier Schefer, *Résonances du Romantisme*, *op. cit.*, p. 77 : « Le chaos romantique constitue l'essence de l'univers visible actuel, ou son envers qui laisserait paraître ses formes primordiales, nues et brutes, en perpétuelle lutte. L'art romantique tend ainsi à retrouver le chaos naturel primitif et à le laisser paraître comme tel, dans sa dynamique et ses variations de formes, à travers des œuvres qui auront toutes, dès lors, quelque chose de vraiment chaotique. Entre le pur désastre (l'effondrement comme retour à zéro) et la brutale dissonance, le *kunstchaos* romantique désigne l'organisation contradictoire du désordre vital, l'équilibre vivant et non logiquement unifié des contraires ».
[1846] *Ibid.*, p. 76.
[1847] *Ibid.*, p. 77.

est double : « Totalité négative quand elle est dissonante et détruite ; positive lorsque l'on saisit en elle le règne du beau, ou plus justement du *sublime* et de *l'infini*, de l'excès et de la démesure[1848] ».

Il ne s'agit pas pour Turner de représenter un chaos naturel mais de le recréer, d'en rééditer l'expérience à travers la picturalité de son œuvre : « La confusion des éléments est un retour, par l'art, au chaos primitif de la nature. La matière des œuvres elles-mêmes, cette pâte colorée qui jette le trouble sur l'ordre de la nature, elle est aussi tentative de faire remonter à la "surface" cette confusion originelle[1849] ». Par le travail de la matière, la vision du spectateur est soumise à la confusion. Elle est mise en échec (opérant, ici, la perte de l'iconique au profit du plastique). Le vide et l'effacement sont le signe de l'ouverture illimitée du paysage et de son accès à une signification ne pouvant être contenue dans ses limites matérielles : « Cette transmission analogique du sens se retrouve dans le traitement pictural de ces phénomènes [la neige, la lumière éblouissante][1850] ».

L'horizon s'efface, toute notion d'étendue se brouille, l'espace se dissout. La partie droite de la représentation n'est en presque pas une. Elle simule, dans une superposition de touches peintes et de glacis, le chaos de la tempête de neige s'abattant sur les troupes carthaginoises. Le paysage y est littéralement dé-figuré. Les quelques figures humaines qui y sont peintes le sont tout autant et sombrent dans un bain informe, se dissolvant dans la masse picturale. Cette peinture ne nous présente pas le résultat de la catastrophe, la dévastation, mais le processus même de dilatation du paysage opérant une dissolution.

Rappelant, en miroir, la construction de *L'Incendie de la Chambre des Lords et des Communes*[1851]*,* (œuvre dans laquelle Londres semble dévorée par une vague de flammes), la partie gauche de la *Tempête de neige* (ainsi qu'une bande inférieure de l'œuvre) révèle un paysage encore perceptible, parfaitement identifiable. L'effroi et la stupeur des personnages à la vue de ce déferlement (finalement plus pictural que météorologique[1852]) y est nettement palpable. Le dispositif mis en place par Turner fonctionne dans un mouvement pendulaire entre lecture de la scène et confrontation avec le mouvement de la matière constituant l'œuvre peinte. Aidé par la circularité dynamique de la composition et par l'opposition des masses colorées sombres et

[1848] *Ibid*., p. 76.
[1849] Pierre Wat, *Naissance de l'art romantique*, *op. cit*., p. 112.
[1850] *Ibid*., p. 51.
[1851] *Cf. L'Incendie de la Chambre des Lords et des Communes, le 16 octobre 1834*, 1835, huile sur toile, 92 x 123 cm.
[1852] À propos de la peinture de Turner, Wat écrit : « le phénomène "pur" appelle la pure peinture ». *Cf.* Pierre Wat, *Naissance de l'art romantique*, *op. cit*., p. 51.

claires[1853], le regard du spectateur fluctue, par adhérence avec ce tourbillon, entre perception de la représentation et sensation de la présentation de la charge picturale[1854].

Cette *Tempête de neige* offre le modèle d'un paysage démesuré au point d'être hors de lui, n'offrant aucun refuge tant sa surface est déployée, par trop ouverte et livrée aux éléments[1855]. Sa matérialité semble insurpassable (jusque dans sa représentation). Cette vague de neige et de peinture se fait gueule béante : « gorges de furies dessinées dans les nuages[1856] ». Le paysage mue en monstre dévorant, captivant l'œil du regardeur comme il s'empare des figures représentées, dans le mouvement de l'espace devenu matière brute. Voilà donc nos figures monstrueuses qui refont surface, prenant la forme d'une étendue ou animant un paysage dont la spatialité n'offre aucun secours. La gueule béante de l'espace ouvert, pareille à un piège à loup, peut se refermer à tout instant. L'espace semble alors dédié à la prédation, se faisant monstrueux et carnassier.

À l'image du conte intitulé « Les Deux Rois et les Deux Labyrinthes » comptant parmi les récits constituant *L'Aleph* de Jorge Luis Borges, le paysage pensé sur le modèle du désert hostile se fait labyrinthe où pourtant, « il n'y a ni escaliers à gravir, ni portes à forcer, ni murs qui empêchent de passer[1857] ». La liberté de mouvement n'y fait rien, l'espace se fait trop labile pour être appréhendé sereinement. L'espace échappe à celui qui s'y plonge. L'espace le dévore. Pour ne pas succomber à l'espace déployé, il s'agit de lui survivre. C'est justement cette ambivalence qui fait de cet espace ouvert un espace monstrueux.

2.4 | Espaces béants : dynamiques d'absorption de *Don't Starve* à Bill Viola

À l'échelle des propositions vidéoludiques, *Don't Starve*[1858] propose un univers dont l'étendue touche précisément à une ouverture relevant du monstrueux. L'espace de jeu y est généré de manière procédurale, recomposé à chaque itération (ressources, biotopes et créatures

[1853] Pensons aux lignes de Victor Hugo : « Ce qui caractérise la tempête de neige c'est qu'elle est noire. L'aspect habituel de la nature dans l'orage, terre ou mer obscure, ciel blême, est renversé ; le ciel est noir, l'océan est blanc. En bas écume, en haut ténèbres. Un horizon muré de fumée, un zénith plafonné de crêpe. La tempête ressemble à l'intérieur d'une cathédrale tendue de deuil ». *Cf.* Victor Hugo, *L'Homme qui rit*, *op. cit.*, Partie I, II, § 8, « Nix et nox », p. 165.

[1854] Mouvement d'adhérence et de rejet dont le principe éclaire le dynamisme de la relation du regard au monstrueux telle que nous l'avons soulignée.

[1855] À l'image d'une autre tempête de neige peinte par l'artiste, celle, maritime, de *Snow Storm - Steam Boat off a Harbourth's Mouth* (1842, huile sur toile, 91,4 x 121,9 cm).

[1856] Référence est faite à la description des tempêtes par Hugo dans *L'Homme qui rit* dans le chapitre intitulé « Horreur sacrée ». *Ibid.*, Partie I, Livre II, § 7, « Horreur sacrée », p. 160-163.

[1857] Jorge Luis Borges, « Les Deux Rois et les Deux Labyrinthes », in *L'Aleph*, Gallimard, 1967, p. 172.

[1858] *Don't Starve*, Klei Entertainment, 2013.

sont localisés et multipliés aléatoirement). À chacune de ses tentatives, le joueur se retrouve à explorer une zone vierge à la fois familière et étrange, dont il ne connaît pas l'étendue et qu'il lui faut explorer en urgence. Comme l'indique son titre[1859], le jeu se présente comme une recherche perpétuelle de ressources nécessaires à la survie (impliquant rationnement, stratégie et possibilité de la perte définitive du personnage joueur). Il ne s'agit pas uniquement d'établir un campement et d'y survivre mais bien plus de maîtriser son environnement dans ses dimensions spatiales et temporelles.

Particulièrement exigeant, *Don't Starve* se focalise sur l'obligation de collecter, associer et utiliser les éléments dispersés dans le paysage, au fil de l'écoulement régulier du temps. L'espace de navigation et les cycles jour-nuit sont les éléments fondamentaux de l'expérience proposée par *Don't Starve.* L'espace y est ouvert et indéterminé, le temps cyclique et régulier. Le jeu oblige à envisager la survie comme horizon ludique principal dans un cadre spatial dont la maîtrise géographique et temporelle est essentielle. Seule l'expérience du lieu dans son étendue spatio-temporelle importe.

Le paysage du jeu n'est pas un espace tridimensionnel, il s'appréhende comme une simple surface. Réalisé dans une vue isométrique[1860], *Don't Starve* offre une vision presque zénithale de son espace de jeu, interdisant au joueur de voir ou d'imaginer un quelconque horizon. Il est avant tout plan — signifié par une carte qu'il lui faut lui-même délinéer, renforçant l'idée que « la carte se présente comme un "performatif", elle constitue simultanément l'espace auquel elle se réfère[1861] ».

La pratique du jeu est, de fait, associée au *mapping*[1862], c'est-à-dire l'activité de cartographie, son processus même, et ne peut s'envisager qu'à travers une dimension géographique de l'activité ludique de survie. L'activité de cartographie, son écriture même, l'exploration et le décryptage du terrain, conditionnent véritablement les possibilités de survie : « La carte offre une triple possibilité : elle fait advenir un monde imaginaire, permet sa découverte progressive […] et atteste d'une souveraineté, donc d'une maîtrise des territoires imaginés[1863] ».

1859 « *Don't Starve* » signifiant littéralement « ne meurs pas de faim » : véritable exhortation à la survie.
1860 C'est-à-dire selon une perspective, distincte de la « perspective linéaire », dans laquelle les trois directions dans l'espace sont représentée avec la même importance.
1861 Julien Béziat, *La Carte à l'œuvre*, *op. cit.*, p. 35.
1862 *Cf.* Gilles A. Tiberghien, *Finis Terrae. Imaginaires et imaginations cartographiques*, Bayard, 2007, p. 31.
1863 Julien Béziat, *La Carte à l'œuvre*, *op. cit.*, p. 80.

L'enjeu premier de *Don't Starve* se situe précisément dans le rapport de force engagé avec la géographie de l'aire de jeu, dont témoigne le tracé (pas à pas) de la carte lui donnant visibilité et permettant d'envisager sa domestication. Comme l'écrit Catherine Chomarat-Ruiz, « [La carte] constitue […] une manière singulière de concevoir un territoire, de se rapporter, d'évaluer, de façonner, de mettre en forme l'espace *in visu*[1864] ». C'est dans cette confrontation au tracé symbolique de la carte, en le visualisant, que le joueur peut saisir la capacité de l'espace à l'engloutir. Face à la béance de la carte, il peut saisir l'ouverture (potentiellement illimitée) de l'espace vaste qui l'entoure. Le champ de vision réduit du joueur semble jouxter celui, immense et occulté, offert par la carte. Paradoxalement, elle vient suppléer le manque d'ouverture du regard et touche, en creux, à l'angoisse provoquée par le principe d'enclosure. Le dispositif agit sur le regard dans un double mouvement d'enclosure et d'illimitation dont le ressort est la béance de l'espace et sa texture noire.

Don't Starve / Carte du jeu en cours d'élaboration (captures).

Cette activité de tracé du paysage à mesure de sa découverte, mise en lumière par *Don't Starve*, permet d'envisager clairement l'idée de paysage déployé comme dispositif monstrueux : stérile et inhospitalier, capable d'engloutir le personnage joueur dans l'obscurité de sa surface. Le paysage ouvert, monstrueusement dilaté et, par là même, insaisissable, devient un lieu dans lequel se tisse la relation au paysage, au-delà de toute autre expérience. Par l'ouverture, le modèle de l'enclos est doublement dépassé. L'espace ouvert permet de ne plus penser l'espace uniquement comme réceptacle de formes monstrueuses, obscures et redoutables. Plus encore, il sait se faire monstrueux en lui-même.

Quant il n'est pas amène, pastoral et plaisant, l'espace ouvert est le lieu d'un récit terrible, évoquant ou réalisant de sinistres événements. Il en est ainsi, par exemple, de la légendaire grotte de Fingal. Cette caverne basaltique gigantesque dans l'île de Staffa (Écosse) fait écho « à

[1864] Catherine Chomarat-Ruiz, *Précis de paysagétique*, Contrées & Concepts, 2014, p. 154.

l'ordinaire indécision du rocher et du château ; elle ajoute l'émerveillement à la crainte inspirée par la caverne du contrebandier ou par la tour mystérieuse dont la férocité supposée des ombres qui la hantent répond à la cruauté de la mer[1865] ». Il n'est pas anodin que ce lieu légendaire ait trouvé sa place dans l'imaginaire de Turner, de Carus ou encore de Barney[1866].

Cet espace véritablement ossianique, associant la minéralité obscure et gigantesque de la caverne à l'immensité mouvante de la mer, offre un terrain fantasmatique prodigieux qui se prête « merveilleusement à la stratégie émotionnelle du sublime[1867] ». La genèse de cet espace est particulièrement intéressante. Tout comme la Chaussée des Géants et l'Ile de Man, la grotte de Fingal trouve son origine dans la légende celtique du géant Fionn MacCumhail que Matthew Barney met en scène dans un des arcs narratifs de *Cremaster* 3[1868].

L'image de ce personnage monstrueux[1869] générateur de formes, capable de modeler jusqu'à la physionomie du paysage dans le tumulte de combats titanesques, trouve tout logiquement sa place dans l'œuvre de Barney[1870]. La forme accidentée de la grotte de Fingal invite au récit, à l'appréciation de la présence d'un géant pourtant absent. Ce paysage surhumain émerge dans le récit qui le tisse et délivre à son tour un récit édifiant : celui de l'expérience terrible à laquelle le paysage ouvert invite. Cet espace devenu autosuffisant est à la fois *locus in fabula* et acteur du récit dont il rend possible l'énonciation.

L'espace ouvert peut se dispenser de toute population monstrueuse et simplement proposer de goûter sa *terribilità*[1871]. Par sa force d'*astonishment*[1872] (au sens qu'en donne Burke[1873]), ce paysage se fait lieu-corps, inversant la proposition d'un devenir-lieu des corps monstrueux que nous avions envisagée[1874]. Ce renversement des éléments structurels micro et macroscopiques des

---

1865 Alain Corbin, *Le Territoire du vide*, *op. cit.*, p. 154.
1866 Turner, *Staffa, Fingal's Cave*, 1831-1832, huile sur toile, 90,8 x 121,3 cm ; Carus, *La grotte de Fingal*, 1834, plume et aquarelle, 27,6 x 32 cm ; Barney, *Cremaster 3* (2002), mais aussi Jules Vernes (*Le rayon vert*, 1882) ou Felix Mendelssohn (*Les Hébrides ou la Grotte de Fingal*, 1830-1831).
1867 Corbin à propos de l'île de Staffa. *Ibid*., p. 155.
1868 Faisant ainsi écho à *Cremaster 1* se déroulant sur l'Ile de Man, également liée au géant.
1869 Barney s'approprie le récit du géant pour en modifier le contenu comme les éléments. Barney va écrire sa propre légende, modifier les noms des protagonistes et pratiquer un jeu d'autoréférentialité courant dans son œuvre. *Cf.* Nancy Spector, « Only the Perverse Fantasy Can Still Save Us », art. cit., p. 45, note 79.
1870 *Ibid*., p. 45, 58.
1871 Liée à « la noirceur, la majesté et la poésie ou encore l'absence d'attrait immédiat, l'exnaturel et la force de pensée ». *Cf.* Baldine Saint Girons, *Fiat Lux*, *op. cit.*, p. 325.
1872 *Ibid.* p. 334 : « La difficulté, chez Burke, consiste en ce que l*e terrible suscite l'étonnement qui n'est pas la simple terreur, mais une défense contre elle.* Par deux fois, Burke déclare que l'effet du sublime porté à son plus haut degré est l'*astonishement* ».
1873 *Cf.* Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, *op. cit.*, II, 2, p. 121.
1874 *Cf. Supra*, p. 265-272.

dispositifs est significatif. L'espace tend vers le monstrueux, en adopte la teneur horrifique, et se fait force d'attraction et de répulsion, objet séduisant et à craindre. Plus encore, il se fait hôte dont les pouvoirs, s'ils ne mènent à la dévoration de ceux qui y voyagent, peuvent conduire à leur dissolution. À la manière de ce que Turner propose avec sa *Tempête de neige* absorbant les troupes d'Hannibal[1875], se joue dans la dilatation de l'espace, la disparition des corps.

L'épanchement du paysage dans le moment de la catastrophe est nécessairement suivi par le désastre d'une dissolution aboutissant à la disparition des corps. Ainsi, à l'inverse des corps-lieux monstrueux dont la traversée implique nécessairement une expulsion hors de l'hôte des corps étrangers qui y circulent, le lieu-corps se traverse au risque de la digestion. Le paysage est doublement monstre : illimité (en voie d'illimitation[1876]) et carnassier. Dynamique à défaut d'être mobile comme le sont les monstres, le paysage n'en est pas moins pareil à une bouche béante, véritable lieu de disparition.

Il en est de ces corps pris (capturés) dans le paysage comme des corps pris dans les dispositifs vidéo de Bill Viola. Livrés aux éléments, ils y sont voués à disparaître dans l'agitation élémentaire de l'eau ou des flammes. Qu'il s'agisse des personnages solitaires de *The Crossing*[1877] ou de la foule rythmant *Ocean Without a Shore*[1878], l'œuvre de Viola regorge de figures vouées à la disparition, à la dissolution dans les éléments. Néanmoins, le paysage est exclu de ces dispositifs, réduit à sa plus stricte immatérialité — malgré son importance dans l'œuvre de Viola[1879]. Il n'y a pas de paysage dans *Ocean Without a Shore*, ni d'espace à proprement parler. Seule l'expérience brute de l'étendue du dispositif reste présente.

L'« océan sans rivage » annoncé par le titre de l'installation reste pur symbole, à la fois figuré et non-représenté. Illimité, il apparaît dilaté en dehors du cadre du moniteur le présentant. Il est une surface noire traversée par des personnages évanescents. Sur le modèle de nombre d'œuvres de Viola, ce dispositif vidéo est frontal, immédiat, sans profondeur imposant une lecture complexe de l'image. La réception de l'œuvre se fait uniquement par l'entremise des figures qui y émergent et y disparaissent, happées.

1875 La représentation de la grotte de Fingal par Turner se fait également sous le mode de l'indiscernable. Le peintre profite du thème terrible et sublime de cet espace à la fois minéral et marin pour le représenter au cœur d'une violente tempête, figurée à l'aide de nombreux glacis, dans un flou brossé caractéristique de sa manière.

1876 Comme l'écrit Mathieu Triclot parlant des mondes ouverts : « L'univers construit peut d'abord être suffisamment vaste pour englober le joueur qui n'en fera jamais le tour entier : une manière de donner le sentiment d'un infini à travers le fini, de faire oublier le monde clos du code. Cette tactique est celle des jeux que l'on appelle "à monde ouvert" ». *Cf.* Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 62.

1877 Bill Viola, *The Crossing*, 1996, installation vidéo sonore.

1878 Bill Viola, *Ocean Without a Shore*, 2007, installation vidéo sonore, dimension variables, 2007.

1879 *Cf.* Bill Viola, *Bill Viola: Going Forth by Day*, Guggenheim Museum Publications, 2002, p. 90-91.

Bill Viola, *Ocean Without a Shore*, 2007 (vidéogrammes) / *Ocean Without a Shore*, installation, Venise, Italie (détail).

Le dispositif propose une série complexe d'allées et venues de personnages à travers un rideau d'eau commun à trois écrans. Ces derniers diffusent en continu et, dans un rythme asynchrone, trois séquences aux modalités identiques. À chaque passage à travers l'eau se joue le moment d'une apparition et d'une disparition, d'une matérialisation et d'une dissolution : tout corps qui émerge de cet espace primaire y replonge irrémédiablement, sans possibilité de s'en extraire, comme littéralement fondu au noir.

Chaque *performer* apparaît tout d'abord au loin à travers le mur d'eau, en noir et blanc, granuleux, accompagné d'un son sourd, étouffé. À un rythme régulier, ces performers s'avancent dans le cadre obscur et fixe de l'image pour traverser le rideau aquatique, retrouvant alors couleur, netteté (résolution) et son. Chacun s'acquitte de son rôle de manière distincte, jouant tour à tour une traversée des eaux douloureuse, joyeuse, libératrice, hésitante, volontaire, etc. Quel que soit l'enjeu de chaque traversée, ces personnages émergent invariablement. Les traversées se font toujours dans une temporalité presque suspendue, une stase simulée.

Cette durée palpable[1880] se matérialise dans le contraste étonnant de l'eau s'écoulant en temps réel et le mouvement des acteurs apparaissant comme ralentis[1881] — rééditant quasiment le dispositif de *The Reflecting Pool*[1882] sans pour autant avoir recours à un procédé de montage de l'image vidéo, le ralenti étant réalisé *in vivo*. Enfin, dans le dernier mouvement, les acteurs s'en

[1880] Viola emploie ce terme à propos de sa perception du temps et de son expérience acquise à travers la pratique de la vidéo. Il insiste ainsi sur la dimension palpable et substantielle du temps, sur sa nature proche du flot d'une rivière. *Cf.* Bill Viola, *Bill Viola: Going Forth by Day*, *op. cit.*, p. 97.

[1881] Jean de Loisy, « Malgré la nuit », in *Traces du sacré*, (dir.) Mark Alizart, Éditions du Centre Pompidou, 2008, p. 305 : « [Viola] envisage la vidéo dans cette perspective, son médium n'étant pas le film ou la caméra mais le temps lui-même, matière première de l'œuvre en laquelle se fond le spectateur comme l'artiste ».

[1882] Bill Viola, *The Reflecting Pool*, 1977-1979, vidéo, couleur et son, 7 min. *Cf.* Caroline Chik, *L'Image paradoxale. Fixité et mouvement*, Presses Universitaires du Septentrion, 2001, p. 157-160.

retournent et disparaissent à travers le voile liquide pour s'évanouir dans l'obscurité d'une image à nouveau en noir et blanc, sourde et granuleuse.

La dilution des corps se révèle ici aussi tragique qu'extatique, à la fois perdition et transport — à l'image de l'élan animant le sublime[1883]. Cette dilution dans la matière même de cet espace symbolique (celui de l'image vidéo[1884] et de son cadre) ressortit à une expérience sensible dont la teneur s'approche de celle offerte par les espaces ouverts. Ce qui se joue dans cet océan tout juste limité pour le spectateur à la surface noire du moniteur mais laissant néanmoins présager de sa profondeur et de son étendue, c'est une expérience conjointe de la disparition des corps et de l'espace représenté, un retour à une texture unique — soupe primordiale plastique et sensible.

À l'image d'un paysage dévorant, l'eau prend possession des corps, les engloutit. Mais elle peut également les rendre à la vie, dans un mouvement incessant de capture et de libération. L'espace rétracté, limité ici au cadre de son support, se fait à la fois menaçant et salutaire, piège et abri — cellule duale et duplice. Le mouvement de reflux animant *Ocean Without a Shore* laisse entrevoir la possibilité d'une dynamique spatiale placée sous le signe de la contraction et de la dilatation dont le principe impose une mutabilité constante de l'espace, impliquant des usages qu'il nous faut à présent cerner pour en comprendre les enjeux.

[1883] Les termes employés par Viola pour décrire le fonctionnement du dispositif de *The Crossing*, nous confortent dans cette analyse tant cette œuvre est connectée à *Ocean Without a Shore*. *Cf.* Bill Viola, « The Crossing (1996) », in *The Sublime*, (dir.) Simon Morley, The MIT Press, 2010, p. 95

[1884] À l'image de l'amalgame pictural au cœur de la *Tempête de neige* de Turner.

3 | DES DYNAMIQUES SPATIALES

Dans le champ vidéoludique, ces espaces monstres trop vastes se constituent potentiellement en pièges pour le jeu plus qu'en pièges ludiques. Le terrain de jeu de *Proteus* est, de par sa limitation, le lieu d'un exercice circonscrit de la navigation. Il offre au joueur l'assurance de sa maîtrise spatiale et ludique. Il n'en est pas de même pour tous les espaces étendus, allant au-delà de la simple *map*[1885] d'une île limitée par son périmètre[1886]. Les jeux en monde ouvert ont pour vocation première d'offrir une expérience fondée par une certaine souplesse spatiale et temporelle de la pratique ludique qui s'y rapporte. Ce faisant, ils exposent le joueur à la possibilité de la perte mais, plus encore, au risque de la dissolution de la notion de plaisir ludique. À trop s'ouvrir, l'espace de jeu rend possible l'évanouissement de toute motivation de l'entreprise ludique. Le joueur peut se retrouver errant, désorienté, dans des espaces complexes à lire et à interpréter, pareils à des tissus urbains ou naturels bien réels.

3.1 | CONTRACTION DES TERRAINS DE JEU

L'analyse de *Skyrim* nous a amené à le souligner : en jouant d'une construction de l'espace capable d'induire une extension de sa géographie au-delà de l'horizon affiché[1887], certains jeux vidéo peuvent faire ressentir au joueur une réelle sensation de perte et de désorientation (*The Elder Scrolls*, *Fallout 3* ou encore *Minecraft*[1888], dans un registre différent). En témoigne le moment où le joueur de *Fallout 3* est amené à extraire son avatar de l'abri 101 après quelques heures de jeu[1889]. Rejouant une mise au monde violente et âpre, le joueur accède au *wasteland*[1890], contrée

[1885] Pour rappel : terrme anglais signifiant « carte », consacré dans l'univers vidéoludique pour désigner à la fois la représentation du terrain de jeu (littéralement carte) et le terrain lui-même.

[1886] Ce type de construction spatiale insulaire renvoie littéralement à l'idée d'*island level design*, par opposition à celle d'*alley level design*, à savoir prenant la forme de ruelle (*alley*). Il existe un très grand nombre de jeux s'appuyant sur une construction insulaire de l'espace de jeu, que cela soit à un niveau micro ou macroscopique — à l'image de *Super Mario Sunshine* (Nintendo EAD/Nintendo, 2002), *FarCry 3* (Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2012), *Just Cause 2* (Avalanche Studio/Square Enix, 2010), etc. Certains jeux combinent également ces deux approches spatiales en allées et en îles ou îlots (*Darksiders*, Vigil Games/ THQ, 2010). Dans *Level Up*, Rogers précise d'ailleurs que les mondes ouverts ne sont en définitive que des îles très largement étirées. À ce titre, la carte globale de *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games/Take 2 Interactive, 2013) conserve une cohérence ainsi qu'une limitation toute insulaire. *Cf.* Scott Rogers, *Level Up*, *op. cit.*, p. 219.

[1887] Gordon Calleja, *In-Game, from Immersion to Incorporation*, The MIT Press, 2011, p. 75 : « If carefully contrived by designers, this spatial contingency can yield a sense that the simulated space extends beyond the confines of what can be immediately seen ».

[1888] L'univers de *Minecraft* (Mojang, 2009), bien que plaisant, offre la vision d'un univers tridimensionnel ouvert dans lequel la survie conditionnée par la capacité du joueur à trouver des ressources reste l'activité ludique principale.

[1889] Moment faisant écho (en négatif) aux propos de Tavinor concernant *Oblivion*. *Cf. Supra*, p. 355.

[1890] Nom donné à la contrée principale du jeu signifiant littéralement « terrain vague, terrain en friche ». En langue anglaise, le terme est couramment employé pour désigner un paysage hostile et inhabité.

désertique immense et éminemment hostile, véritable « territoire du vide » post-apocalyptique. Malgré des modes de représentation distincts (vue zénithale et isométrique contre 3D polygonale à la première personne), les différents épisodes de la série *Fallout*[1891] parviennent tous à générer cette impression de vide dont l'élan semble conditionner l'expérience de ces jeux vidéo — tant il y est question de perte, de prise de risque, mais aussi d'exploration et d'expansion.

Mais dans ces vastes étendues, d'autres dangers semblent guetter le joueur en tant qu'il est, justement, joueur, c'est-à-dire impliqué dans une activité qui se doit d'être nécessairement ludique. À force de s'égarer dans ce vide, d'explorer des terrains vierges, de suivre des chemins bien trop semblables, le joueur peut voir germer en lui un ennui qui, pour le dire avec Baudelaire, « prend les proportions de l'immortalité[1892] ». Le danger de l'étirement du périmètre des espaces à parcourir et, *in fine*, de l'allongement du tracé des parcours que l'avatar du joueur doit y accomplir, peut conduire à la dilution de l'activité ludique en raison d'un *game design* trop lâche, ne pouvant maintenir l'attention du joueur, l'exposant à un ennui fondamentalement nuisible à l'expérience ludique. Dès lors, c'est l'échec de la fonction même du dispositif, pensé comme ce qui « dispose à[1893] ». C'est l'échec de la mise en jeu (*play*).

Si, pour Marcel Duchamp l'ennui peut évoquer la belle idée[1894] d'une expérience singulière, il est redoutable dans le cadre d'une pratique ludique. L'opération de navigation censée participer à la mise en place d'une attitude ludique (au sens du *play*) se transforme en *pensum*[1895], annihilant parfois toute possibilité d'« humeur ludique[1896] ». Par la survenue de séquences provoquant l'ennui, par le passage de la navigation à la dérive, le jeu contrevient à son caractère ludogène[1897] et fait ressentir (comme le dit Huizinga) un « affaissement du sentiment ludique semblable à une désillusion, à un désenchantement[1898] ». Dès lors, c'est tout le dispositif ludique

---

1891 La licence *Fallout* est originellement développée par Black Isle Studio et éditée par Interplay Entertainment : *Fallout*, 1997; *Fallout 2*, 1998 ; *Fallout : Brotherhood of Steel*, 2004.

1892 *Cf.* Charles Baudelaire, « Spleen », art. cit., LXXVI, Librairie Générale Française, p. 123.

1893 Au sens de son étymologie provenant du latin savant *dispositum* venant de *disponere* (disposer). *Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire culturel en langue française*, *op. cit.*, t. 2, p. 59.

1894 Duchamp a pu dire suite à sa participation au happening *The Courtyard* organisé par Allan Kaprow en 1962 à New-York : « Les happenings ont introduit en art un élément que personne n'y avait mis : c'est l'ennui. Faire une chose pour que les gens s'ennuient en la regardant, je n'y avais jamais pensé ! Et c'est dommage parce que c'est une très belle idée ». Marcel Duchamp cité in Olivier Lussac, *Happening & fluxus*, *op. cit.*, p. 190.

1895 Scott Rogers, *Level Up*, *op. cit.*, p. 227 : « Prevent the player from walking too long. Look at all the other things the player could be doing instead of walking ».

1896 *Cf.* Sébastien Genvo, « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique : pour une théorie de la jouabilité », in *Revue des sciences sociales, n°45/2011, Jeux et enjeux*, (dir.) David Le Breton, Patrick Schmoll, Faculté des Sciences Sociales de l'Université de Strasbourg, Laboratoire UdS/ CNRS « Dynamiques Européennes », 2011, p. 75.

1897 « [T]erme par lequel nous désignons le fait qu'il [le numérique] favorise spontanément l'attitude ludique et stimule notre aptitude à la jouabilité ». Stéphane Vial, *l'Etre et l'écran*, Presses Universitaires de France, 2013, p. 246.

1898 Johan Huizinga, *Homo ludens*, *op. cit.*, p. 42.

qui se fait déceptif et qui perd son « *fun* » : « Imaginons le fun comme une matière très subtile et que l'on ne pourrait saisir, à l'instar de l'âme, que lorsque celle-ci s'échappe. La *theory of fun* s'attache ainsi à saisir l'esprit du jeu au moment où celui-ci se dissipe, au moment où le jeu bascule vers l'ennui[1899] ».

À l'image de la terreur s'expérimentant au risque de la stupéfaction, la torpeur conduit inexorablement au détachement puis à l'abandon du jeu-*game* par manque de jeu-*play*, le dispositif ne sachant se laisser jouer. À l'inverse de *Proteus*, réussissant à maintenir le joueur dans un état d'*absorption* certain, en dépit d'une interactivité très réduite, bien d'autres propositions vidéoludiques se perdent dans l'extension de leur aire de jeu, ne générant que frustration et ennui[1900]. Rares sont les jeux réussissant à maîtriser un *gameplay* ouvert à la déambulation, offrant plus au joueur que la perspective de l'errance[1901] — « état maudit par excellence[1902] », châtiment funeste. C'est bien plus à la torpeur (*torpor*) paralysante[1903] qu'aux antagonistes qu'il s'agit alors de résister.

Mais le plaisir de jeu n'est pas le seul à risquer de s'émousser dans la traversée des plaines et contrées vidéoludiques étendues. Si ces *loci in fabula* sont d'admirables simulations de terrains ouverts au sublime, à la perte ou à l'émerveillement, il ne sont pas nécessairement de bons générateurs monstrueux. Le caractère colossal de ces espaces tend à diluer leur puissance horrifique et cela, malgré le déploiement de légions de monstres en leur sein. La dynamique monstrueuse des espaces enclos ne semble pas pouvoir s'appliquer aisément aux espaces soumis au régime de la dissolution.

La liberté de circulation offerte au joueur (par le décloisonnement de l'espace) entraîne nécessairement une diminution des possibilités de mise en scène et accroît sensiblement la difficulté de contrôler le déroulement des rencontres avec le monstrueux. En témoignent des jeux

---

1899 Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 42.

1900 La possibilité de se téléporter s'est imposée comme étant une solution ludique à ce problème. Le voyage rapide est devenu une option majeure dans les mondes ouverts, tordant au passage l'idée d'une représentation réaliste de l'espace-temps, révélant son caractère symbolique et réglé (*rule-based*). *Cf.* Espen Aarseth, « Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games », in *Space Time Play*, *op. cit.*, p. 45-46.

1901 À l'instar de *Shadow of the Colossus*. Le titre japonais du jeu signifie « *Wander et le colosse* » et désigne le nom du personnage principal inspiré du terme allemand *Wanderer* (promeneur mais aussi voyageur perdu).

1902 À ce propos, voir l'analyse de l'épisode biblique d'Abel et Caïn et son importance dans la pensée symbolique de l'errance, in Isabelle Rieusset-Lemarié « Nomadisme et nouveaux modes de communication. Ballade pour une société inerte », in *Elseneur 7, L'Errance,* (dir.) Pierre Barbéris, Centre de Publication de l'Université de Caen, 1992, p. 213-214.

1903 Sur les liens entre errance, acédie et *torpor*, *cf.* Yves Hersant, « L'Acédie et ses enfants », art. cit., p. 54-59.

comme *Dead Rising 3* ou encore *Dead Island*[1904] dont la teneur horrifique semble se diluer au profit d'une augmentation des enjeux strictement ludiques. Dans le cas de ces deux jeux, l'ouverture de l'espace va de pair avec une démultiplication des monstres (zombies) à l'écran. À la possibilité de naviguer dans des espaces ouverts semble s'associer l'obligation d'être confronté à un nombre toujours croissant d'antagonistes, au point de se voir littéralement débordé par une marée de créatures. Cette démultiplication massive pousse le joueur à utiliser les moyens de défense toujours plus puissants et démesurés qui lui sont offerts.

Ainsi, *Dead Rising 3* offre un arsenal à la fois surpuissant et carnavalesque permettant au joueur de se livrer à presque toutes les fantaisies pour se défaire des hordes qui l'assaillent[1905]. En versant dans l'exagération manifeste, en se riant des codes des jeux d'horreur, ces jeux se départissent du sérieux et de la vraisemblance émotionnelle nécessaires à l'expérience horrifique. Ils déploient une imagerie *gore* assumée mais en désamorcent l'efficace en faisant de l'espace du jeu (*game*) le terrain d'un jeu (*play*) pleinement régressif et jouissif — de par la surpuissance accordée au personnage joueur. Le rôle ludique alloué à ces zombies fait écho à celui, divertissant, réservé à certains de leurs congénères issus du cinéma, dont l'exhibition sanglante tient du « grand guignol[1906] ».

La liberté spatiale associée à une démultiplication des monstres semble impliquer une modification des enjeux et des codes ludiques. Dans un esprit *arcade*[1907], ces jeux font de chaque ennemi une cible de fête foraine dont l'existence n'est justifiée que par sa capacité à améliorer le score du joueur[1908] ou son niveau d'expérience[1909]. L'antagoniste n'est envisagé que par le prisme du gain et les enjeux strictement ludiques prévalent à toute expérience horrifique[1910]. La forme même des contraintes imposées au joueur évolue dans ce cadre élargi : malgré la reprise des codes

---

1904 *Dead Rising 3*, Capcom Vancouver/Capcom, 2013 ; *Dead Island*, Techland/Deep Silver, 2011.

1905 Le ton de *Dead Rising 3* est incontestablement à la farce, les personnages y sont caricaturaux, le scénario négligeable, les enjeux dramatiques absents.

1906 Théâtre de la peur versé dans l'outrance sanglante. *Cf.* Philippe Rouyer, *Le Cinéma gore, une esthétique du sang*, Éditions du Cerf, 1997, p. 130-136.

1907 *Arcade* désigne une pratique ludique et compétitive — basée sur la performance et impliquant « un plaisir ludique immédiat ». *Cf.* Alexis Blanchet, *Des Pixels à Hollywood, op. cit.*, p. 441-442.

1908 Chaque créature est associée à des informations à destination du joueur apparaissant à l'écran, reprenant les modalités de jeux de tirs compétitifs ou de jeux de rôles. Les inscriptions jaillissent à l'écran à mesure que le joueur met à terre ses ennemis, rompant le contrat émotionnel que la thématique du jeu semblait induire. Il ne s'agit pas ici de survie ou de confrontation avec le monstrueux mais bien plus de kermesse jouissive dans laquelle il incombe au joueur d'obtenir le score le plus élevé, les zombies ne servant que de prétexte ludique.

1909 On parle alors de *levelling*, à savoir, de pratique ludique consistant à faire progresser un personnage dans un système d'expérience basé sur l'accumulation de points d'expérience offerts dans le jeu : combat, quête, etc.

1910 Tous les jeux ouverts dont la teneur initiale se veut horrifique ne se départissent pas de leur sérieux. Un jeu comme *DayZ* (Bohemia Interactive Studio, 2013) reste un véritable jeu de survie dont la trame post-apocalyptique est propice au frisson horrifique. Néanmoins, les interactions entre joueurs restent au cœur du *gameplay* de ce jeu en ligne où les rencontres entre participants s'avèrent être bien plus dangereuses que les zombies que l'on peut y croiser.

du genre par ces jeux vidéo, les enjeux en sont dissouts, l'expérience altérée, allégée pour se concentrer sur sa part ludique et immédiate, comme épurée de — presque — tout ce qui en constitue la teneur. Seule la part iconographique est conservée.

La dynamique propre à ces espaces apparaît comme contraire à l'expérience horrifique qui semble foncièrement liée à l'enclosure, à la possibilité de générer le monstrueux dans un espace conduisant nécessairement à sa rencontre. Presque automatiquement, la dilution de l'espace engendre une dilution de la substance horrifique. Afin de contrer cet effet, il est possible d'opérer une réticulation de l'espace global du jeu, accompagnée par un étoilement d'espaces autonomes localisés, dont la topographie tend à renouveler les modalités de navigation au sein de l'espace de jeu et ainsi permet de moduler l'intensité de la pratique ludique elle-même.

Fallout 3, Différentes échelles de cartes : aire de jeu/région/ville/bâtiment (captures).

L'espace représenté (et non plus modélisé) reste celui auquel le joueur a l'accès le plus immédiat. L'espace du jeu et le monde virtuel dans son ensemble peuvent se réduire à la carte — dépassant sa fonction première d'outil d'orientation. Le phénomène d'affichage de la carte à mesure de l'avancée du joueur dans le monde du jeu (*mapping*) éclaire ce phénomène de basculement entre perception directe et conceptualisation de l'espace — de la représentation à la cognition[1911]. Sur ce modèle, la construction spatiale de *Fallout 3* s'opère selon un schéma de quadrillage de l'espace et de répartition de lieux permettant de varier les approches et les pratiques spatiales (modèle d'exploration déjà évoqué avec *Don't Starve*).

Au-delà de la création de lieux presque invariablement terribles et désemparés (grottes, maisons ou villes abandonnées, enclaves, etc.), cette répartition permet avant tout de varier les entraves destinées à moduler le rythme de l'avancée du joueur. Dans un mouvement de systole et

[1911] *Cf.* Stephan Günzel, « "Eastern Europe, 2008" Maps and Geopolitics in Video Games », art. cit., p. 446-447.

de diastole[1912], l'espace de jeu se contracte-aspire et se dilate-relâche. Ainsi, la carte du jeu (au sens de *charta*[1913]), sa géographie faite signes, se voit ponctuée de lieux en grand nombre ; autant de tiquetures[1914], de myriades de perforations, offrant la possibilité d'un élan systolique dont le caractère claustrophile se révèle propice à la génération du monstrueux. Ce resserrement spatial, d'abord envisagé par le biais d'une percée, d'une trouée dans la carte (tiqueture), permet à chaque contraction de renouer avec la teneur horrifique de l'enclosure.

Par le resserrement, vient la promesse d'une plongée dans l'obscurité[1915] — la promesse d'un *level design* prompt à la contention, à l'entrave. C'est, de fait, l'assurance de la rencontre avec le monstrueux. Si l'espace extérieur est ici loin d'être arcadien, celui intérieur est, comme il se doit, clairement arcanien[1916]. Comme de nombreux jeux basés sur l'exploration de « donjons[1917] » (nœuds ludiques renouant avec la fonction d'enclosure), *Fallout 3* profite de ces moments d'étranglement de l'espace pour déverser sur le joueur nombre de créatures. Cependant, par le mouvement de ce resserrement (associé à celui de son relâchement), c'est une dynamique spatiale inédite qui prend forme ici (dont le ressort ne serait pas le principe d'enclosure et la teneur ne serait pas négative).

3.2 | ESPACES SYSTOLIQUES ET GÉNÉRATION FORMELLE : DE *FALLOUT 3* AU *CREMASTER CYCLE*

Il ne s'agit pas de considérer ici un retour à l'enclosure mais bien plus la dynamique qui découle du mouvement de systole et de diastole présidant à ces variations spatiales. À l'instar d'autres mondes ouverts vidéoludiques capables de rétractations localisées, *Fallout 3* propose un *game design* basé sur une spatialité dynamique, dont la plasticité est éprouvée par le principe même des usages qu'il induit — et donc, des modalités de parcours. La juxtaposition d'espaces ouverts et d'espaces clos offre la possibilité d'une mise en tension, d'une circulation se faisant au gré des élans systoliques, par à-coups.

1912 Systole vient du grec *συστολή* (contraction) et diastole du grec *διαστολή* (expansion). *Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire historique de la langue française*, *op. cit.*, t. 2, p. 2070 et t. 1, p. 600.
1913 Espace bidimensionnel rectangle ou carré dédié à l'écriture. *Cf.* Julien Béziat, *La Carte à l'œuvre*, *op. cit.*, p. 78.
1914 Il faut convoquer la vision d'une large carte de géographie grêlée d'une myriade de trous étoilant sa surface.
1915 *Dying Light* (Techland/Warner Bros Games, 2015) ou *The Forest* (Ben Falcone/SKS Games, 2014) annoncent la possibilité d'une gestion efficace de l'horreur à l'échelle d'environnements ouverts. Néanmoins, le recours à l'obscurité en différenciant les phases de jeu diurnes et nocturnes et donc l'emploi d'un procédé de resserrement de l'espace (de limitation de sa perception) est significatif.
1916 Du latin *arca* (arche, coffre). *Cf.* Louis Marin, *Détruire la peinture*, *op. cit.*, p. 201.
1917 À commencer par *Skyrim* et la série des *Elder Scrolls* mais aussi des *Diablo*, *Zelda*, *Borderlands* (Gearbox Software/2K Games, 2009) ou même *Pokémon*, alternant espaces ouverts et espaces clos.

La rétractation de l'espace permet de varier l'intensité des flux qui le traversent : au dynamisme systolique et diastolique de l'espace de jeu, répond un dynamisme circulatoire (régissant au même titre joueur et antagonistes). L'espace de jeu, dans sa dimension structurelle la plus stricte, est pareil à un espace architectural : « espace de découverte progressive, élaborant des vitesses et des lenteurs[1918] ».

Chaque retour à l'enclosure est l'occasion d'une accélération de la circulation entraînant celle de la fréquence des rencontres monstrueuses. Les tiquetures sur la carte de jeu (opérant la fonction d'enclosure productrice de monstrueux) dynamisent le tissu spatial. Elles sont à l'image de rapides accélérant brutalement le cours d'une rivière qui, ensuite, retrouve un calme temporaire, jusqu'à la prochaine chute. S'opère ainsi un balancement entre dilatation et rétractation de l'espace de jeu, dont le dynamisme semble l'élément le plus satisfaisant : trouver un lieu dans lequel s'abriter et à partir duquel s'orienter[1919] peut sembler aussi plaisant que de retrouver la lumière du jour ou l'air libre suite à la traversée d'un dédale périlleux.

Cette dynamique inverse paradoxalement pour un court instant la teneur de chaque type d'espace, qu'il soit hypertrophié ou à l'inverse atrophié, resserré sur lui-même. Cependant, cette satisfaction reste de courte durée : chaque sortie ou chaque plongée permet au joueur de renouer rapidement avec les risques propres à chacun des types spatiaux correspondants.

La concomitance de ces types d'espaces (ouvert/clos) permet avant toute autre chose, de jouer sur l'opposition de leur teneur[1920]. C'est de la friction des *topoï* associés à ces spatialités que naît un ressort essentiel du jeu. Si quelques rares zones de jeu sont pensées comme des espaces de transition, la rupture reste nette entre ouvert et clos, entre espaces de perte et espaces de confrontation (directe) au monstrueux[1921]. Même si la temporalité de *Fallout 3* ou *Fallout : New*

[1918] Daniel Klébaner, *Anish Kapoor, Marsyas et Memory*, *op. cit.*, p. 29.

[1919] Chaque découverte de localité ou de lieu-dit dans *Fallout 3* ou *New Vegas* permet de se déplacer rapidement dans un lieu déjà connu. L'exploration est donc une donnée capitale dans ces jeux afin de saisir au mieux l'étendue de l'espace et de tenter de le maîtriser.

[1920] Rappelons l'aspect indécidable de l'expérience procurée par le jeu vidéo *Silent Hill: Downpour* (Vatra Games, Konami, 2012) offrant de basculer d'espaces ouverts en espaces clos sans que l'on puisse déterminer quelle spatialité est la plus (la moins ?) anxiogène. La fonction d'enclosure et la peur de l'ouvert y semblent concomitantes.

[1921] Néanmoins, *Metro 2033* (4A Games, THQ/Deep Silver, 2010) propose un dispositif allant partiellement à rebours de celui que nous venons de décrire. L'univers post-apocalyptique qui y est dépeint (inspiré par le roman éponyme de Dmitri Gloukhvski, 2005) se distingue par son caractère quasi-exclusivement souterrain. Claustrophile, l'espace de jeu est sombre, terriblement anxiogène et hostile. Les seuls moments où le regard du joueur peut scruter un lointain et cesser de se perdre dans le noir se vivent à la surface — faisant basculer temporairement de l'anoptique au panoptique. Pourtant, c'est hors des murs du métro qu'il faut éviter de se risquer. Le *game design* est fait de telle manière que la capitale irradiée est plus dangereuse et contraignante que les espaces clos. Cependant, il s'agit de noter

Vegas s'organise autour des cycles jour/nuit (et donc d'une possibilité de resserrement de la texture de l'espace ouvert par le recours à l'obscurité), le contraste entre l'ouvert/lumineux et le clos/obscur est saisissant. Chaque plongée dans le métro de Washington suffit à convaincre le joueur de *Fallout 3* de la brutalité de ce changement. Ce sont à chaque fois des éclipses renouvelées, des jeux de lumière opposés, en surimpression.

Un des enjeux de cette dynamique spatiale est la visibilité *de* ces espaces et *au sein* de ces espaces. À cette dualité spatiale correspond une dualité optique. Rappelons, avec Foucault, que : « l'exercice de la discipline suppose un dispositif qui contraigne par le jeu du regard ; un appareil où les techniques qui permettent de voir induisent des effets de pouvoir [1922] ». À l'image de ce que Foucault nous dit de la « forme-prison » (entendue comme une certaine forme spatiale de la prison, figure de l'ordre et du commandement[1923]), il semble exister une « forme-entrave » qui à l'inverse, par son caractère à la fois réticulaire, cellulaire et dédaléen, renoue avec les trois fonctions du cachot : enfermer, priver de lumière et cacher[1924]. La structuration spatiale de ces dispositifs vidéoludiques spécifiques reprend, comme nous l'avons précédemment envisagé avec la figure du dédale, les notions de clôture et de plongée dans le noir liées à l'idée de cachot envisagé comme espace disciplinaire.

Fallout 3, Environnement ouvert et environnement clos (captures).

Par le recours à l'obscurité, le joueur est incapable de tenir pour visible le dispositif qui le contraint. Ainsi, allant à rebours de l'entreprise panoptique tissant la forme-prison, cette forme-entrave ne cherche pas à dessiner un réseau de regards[1925]. Au contraire, il s'agit pour le dispositif, dans l'intention même qui le motive, de troubler ce réseau de regards de manière à ce que le

que l'espace (extérieur) de *Metro* n'est pas réellement ouvert, dans la mesure où le jeu n'est pas constitué en *open world* et se trouve, de fait, limité dans son extension.

[1922] Michel Foucault, *Surveiller et punir*, *op. cit.*, p. 201.

[1923] *Cf.* Michel Foucault, *Dits et écrits*, *op. cit.*, p. 230.

[1924] *Cf.* Michel Foucault, *Surveiller et punir*, *op. cit.*, p. 233.

[1925] *Ibid.,* p. 202.

joueur ne puisse être maître de la situation, sa vision étant contrainte — selon des modalités distinctes de celles relevées par Foucault. Ces dispositifs échappent à la clarté et à la transparence nécessaire au dessein panoptique[1926] : « Le dispositif panoptique aménage des unités spatiales qui permettent de voir sans arrêt et de reconnaître aussitôt[1927] ».

Les dispositifs vidéoludiques jouant sur l'enclosure deviennent, par renversement, presque anoptiques. Le joueur se voit privé de la possibilité d'une vision pénétrante et se retrouve parfois privé de visibilité (an-optique). Il perd jusqu'à la perception du dispositif spatial dans lequel il réalise son parcours. Il se distingue de toute personne plongée au cœur du *panopticon*, qui est constamment mise en présence du dispositif dans lequel elle s'inscrit[1928]. Le dispositif est sa seule perspective, le rappel de sa présence étant essentielle au fonctionnement du dispositif-même. C'est un jeu de lumière et de contraste qui donne au *panopticon* son efficacité[1929]. C'est ce même jeu de contre-jour qui caractérise, non les espaces ouverts ou les espaces clos, mais l'alternance, la juxtaposition de ces deux catégories spatiales. C'est de la proximité des formes-entraves et des formes ouvertes constituées en piège (parce que dilatées et dissolvantes) que découle la teneur spécifique du parcours de jeu.

Le mouvement d'enclosure n'est réductible, *in fine*, ni au modèle du cachot ni à celui du panoptique tels qu'analysés par Foucault — d'autant que le panoptisme induit un contrôle par localisation, c'est-à-dire une fixité contrevenant à l'idée même de parcours. Elle opère dans un vacillement entre ombre et lumière, entre enfermement et libération : vacillement dont la figure dynamique est bien celle du couple diastole/systole. Néanmoins, le modèle spatial systolique a cela de commun avec les structures d'enfermement étudiées par Foucault qu'il révèle les enjeux de pouvoirs (et l'exercice de forces) liés à la visibilité.

[1926] Il faut néanmoins garder à l'esprit la capacité d'omniscience (de panoptisme) du dispositif générant l'espace de jeu, à savoir de la méta-structure vidéoludique (le dispositif technique). Le joueur est plongé dans le noir et dépossédé de sa vision mais le dispositif technique permettant d'actualiser le jeu reste, en un sens, omniscient. En raison de sa nature interactive et informatique, le dispositif reste toujours informé des agissements du joueur. Il peut s'informer sans se montrer, sans même rappeler sa présence. Il s'avère alors capable de générer des hordes d'ennemis au fil du parcours indirectement effectué par le joueur. Dans un élan complexe, la forme-entrave est perçue comme un système omniscient, clos et opaque, tourné vers ses fonctions négatives (une économie de l'entrave, de l'enfermement, de l'agression, de la domination, de la suppression, etc.).

[1927] *Ibid.*, p. 233.

[1928] *Ibid.*, p. 235 : « Bentham a posé le principe que le pouvoir devait être visible et invérifiable. Visible : sans cesse le détenu aura devant les yeux la haute silhouette de la tour centrale d'où il est épié. Invérifiable : le détenu ne doit jamais savoir s'il est actuellement regardé ; mais il doit être sûr qu'il peut toujours l'être ».

[1929] *Ibid.*, p. 233.

Il semble d'ailleurs intéressant de noter l'importance ludique de la visibilité dans les jeux vidéo. L'introduction par nombre de jeux d'action d'une visibilité croissante (par la mise en place de mécaniques de jeu facilitant la perception des antagonistes[1930]) révèle en creux la nécessité de contrôler et d'étendre massivement (ou à l'inverse de réduire drastiquement) la visibilité dans des espaces de jeux cherchant à créer une ambiguïté essentielle à leur expérience.

Le jeu de ces espaces est celui de la circulation du regard, mais surtout de la possibilité d'un régime de vision modulé par l'alternance entre privation et libération, selon que ces espaces privent de lumière ou à l'inverse, se font irradiants, révélant ainsi leur grandeur excessive. L'espace ouvert joue de son excès de visibilité et croise en cela, précisément, le monstrueux tel que défini par Pierre Ancet[1931]. Comme les monstres, l'espace ouvert et à sa suite l'espace systolique faisant coexister ouvert et clos, modifient les conditions d'exercice de notre vision.

L'ouverture du regard vers le lointain offre la perspective monstrueuse de la perte (de la perte dans le monstrueux). Mais l'élan systolique en amoindrit la *terribilità,* en module l'efficace en substituant à cette perspective un sentiment autre. Le basculement du regard par le basculement de la spatialité permet l'émergence d'une expérience dynamique que les espaces ouverts ou fermés ne semblent pouvoir procurer séparément. Il en ressort une modalité de parcours (c'est-à-dire d'expérience) singulière, dépassant le rapport du joueur à l'ouvert comme à l'enclos, ne pouvant être réduite à sa simple part spatiale, ne pouvant s'éprouver que dans le dynamisme de la confrontation des espaces.

Ce qu'il nous faut déterminer, ce sont les usages propres à ces espaces systoliques mais, également, les formes qu'ils génèrent. Le mouvement de systole et de diastole, correspondant à une contraction-aspiration puis à une dilatation-expulsion, conditionne à la fois un modèle d'espace rétractile et, dans la logique mécanique et biologique convoquée par cette image, une circulation d'énergie. L'espace ne peut s'envisager ici sur un modèle figé. Il s'agit de considérer son dynamisme et comment ses contractions, dont l'intensité est variable, impliquent nécessairement la production de formes modelées par cette exigence de plasticité.

1930 À l'image, par exemple, de *Deus Ex: Human Revolution*, de *Batman: Arkham Asylum* ou encore de *Call of Duty: Advanced Warfare* (Sledgehammer Games/Activision, 2014) proposant à travers diverses mécaniques ludiques de voir à travers les murs (*wallhack*) pour localiser ses adversaires et ainsi fluidifier le rythme de jeu.

1931 Pierre Ancet, « L'Ombre du corps monstrueux », art. cit., p. 28 : « De même que l'excès de lumière peut créer une tache noire au centre du champ visuel, de même l'excès caractérisant la monstruosité peut secréter de l'invisibilité, présente comme derrière le visible, creusant une dépression dans le perçu ».

À nouveau, il s'agit de convoquer ici l'œuvre de Matthew Barney, qui offre la possibilité d'une mise en perspective de notre problématique : la construction spatiale de certaines de ses vidéos majeures renvoyant directement au double élan dont nous cherchons à comprendre le principe (et surtout, dont nous cherchons à mesurer l'incidence sur la pratique des dispositifs de contrainte). Le *Cremaster Cycle* donne une vision éloquente du caractère mouvant et dilatatoire/rétractable (systolique/diastolique) des espaces dédiés à la contrainte, ou plus précisément, du rapport entre resserrement spatial et pratique contraignante.

Chaque épisode du *Cremaster Cycle* propose une occurrence d'espace systolique. Les films composant le cycle *Cremaster* sont d'ailleurs centrés autour de ces espaces de contrainte formant un lieu clef dans la construction des épisodes, qu'il s'agisse des *Green Lounge* et *Red Lounge* au cœur des dirigeables Goodyear de *Cremaster 1*, de la piste de danse pour *The Excutioner's Step* ou de *The Cabinet of Garry Gilmore and Nicole Baker* de *Cremaster 2*, de l'ascenseur du Chrysler Building[1932] ou du bar *Partition* dans *Cremaster 3*, du tunnel sous-marin de *Cremaster 4* ou encore des bains de *Cremaster 5*. Chaque épisode est ponctué par un resserrement spatial faisant passer du lieu de la narration à celui de la performance sous contrainte : du Bronco Stadium à l'intérieur des dirigeables Goodyear, des immenses lacs salés à l'espace intime d'une ruche symbolique, de l'Ile de Man à ses profondeurs fantasmatiques, etc.[1933].

Matthew Barney, *Cremaster 1*, 1995 / *Cremaster 4*, 1994 / *Cremaster 2*, 1999 (vidéogrammes).

[1932] Répondant à ceux, centraux, dans sa vidéo-performance OTTOshaft (1992).
[1933] Un découpage précis des séquences des différents *Cremaster* mettrait d'ailleurs en évidence l'emploi quasi-systématique d'une spatialité mouvante et systolique dans les mise en scènes de Barney.

Dans le *Cremaster Cycle*, Barney distingue espaces narratifs et espaces de performance sans pour autant les séparer totalement. Ces deux sphères restent imbriquées et solidaires. L'artiste crée ces dispositifs de contrainte en les inscrivant au cœur même des œuvres, sans rupture directe ou mise en place de dispositif annexe à l'arc narratif. Ces espaces sont pensés comme formes-entrave prenant le volume de cellules, conduits, enclos et autres lieux d'enfermement et de contrainte — assimilables à des orifices offrant au spectateur la possibilité d'un glissement métaphorique dans l'univers propre à chaque œuvre[1934]. Par ces dispositifs, Barney renoue[1935] avec la tradition de l'*escapology*[1936], c'est-à-dire de l'exercice auto-infligé[1937] du confinement extrême et de l'extraction. Ce qui est en jeu ici est la maîtrise et le dépassement des dispositifs de contrainte, l'affirmation de la « résistance comme choix[1938] ».

Si la construction des films révèle la tension entre espaces ouverts et espaces clos, elle souligne simultanément l'élan systolique qui les anime : le resserrement à l'œuvre. En témoigne la séquence de *The Executioner's Step* dans *Cremaster 2* dans laquelle le montage fait se croiser images de paysages désertiques colossaux (montagnes et lacs salés de l'Utah[1939]) et images de l'espace intime et cellulaire d'une piste de danse-arène. Le contraste est saisissant entre ouverture de paysages colossaux et espaces d'enclosures conçus sur le modèle de la forme-entrave — contraste assuré par une alternance de tons bleus froids et de jaunes chauds et cireux.

À la manière des processus de contraction musculaire tissant l'œuvre de Barney, l'espace est avant tout montré dans sa capacité à se tendre et se distendre[1940]. Une fois de plus, tout est sujet à mutation, tout se révèle plastique, capable de métamorphose[1941]. Cette mutabilité de l'image se fait sur le modèle du corps-mutant mis en scène par Barney.

1934 *Cf.* Christian Scheidemann, « Notes from the Laboratory », art. cit., p. 134.

1935 Ces dispositifs sont associés au travail sculptural de l'artiste et impliquent l'utilisation d'objets, appareillages ou matières ayant fonction d'entrave — vaseline, plastique autolubrifiant et autres matériaux de biomédecine.

1936 *Cf.* « Adams Phillips and Matthew Barney, A Conversation », in *Matthew Barney. Prayer Sheet with the Wound and the Nail*, *op. cit.*, p. 18-42.

1937 Barney utilise à dessein l'image du port du corset dans *Cremaster 2* avec le personnage de Baby Fay La Foe.

1938 Matthew Barney in Hans Ulrich Obrist, *Matthew Barney*, The Conversation Series 27, Verlag des Buchhandlung Walther König, 2013, p. 8 : « Houdini eventually became something else for me, for sure. But I think this interest in the beginning had to do with this idea of his taking on resistance as a choice… a self-imposed resistance, with a creative potential ».

1939 Bonneville Salt Flats, (Utah, Etats-Unis) mais aussi Columbia (Canada) et les Rocheuses (*Rocky Mountains*, chaîne de montagnes l'Ouest de l'Amérique du Nord (États-Unis et Canada) dans laquelle prend place le deuxième arc narratif de *Cremaster 2*.

1940 Nat Trotman, « Ritual space/Sculptural time », in *All in the Present Must Be Transformed*, *op. cit.*, p. 155 : « Watching Cremaster 2, Barney's audience is aligned with this broad camera perspective and granted access to an expended sense of space, through which the associational framework of his imagery flows freely ».

1941 En témoigne les images récurrentes de paysages inversées et verticalisées dans *Cremaster 2*, formant des figures à la symétrie inquiétante et fascinante, faisant de ces paysages des non-lieux. *Cf.* Nancy Spector, « Only the Perverse Fantasy Can Still Save Us », art. cit., p. 35.

L'espace (du paysage étendu à la cellule) se fait littéralement « arène de possibilités[1942] ». Il est lieu d'où tout peut émerger par l'opération enthousiaste du dépassement de la « contrainte positive » (« *positive restraint* »). Pareil au corps de l'artiste, l'espace (et avec lui le paysage) se fait sculpture à modeler[1943] au rythme des *cuts* et des fondus[1944] d'un montage permettant d'entrelacer espaces et temps[1945]. Par l'élan systolique devenu performatif, l'espace modelé à force de contractions reproduit la dynamique propre au Chemin (*Path*[1946]) constitutif des œuvres de Barney.

L'espace systolique forme ainsi l'entonnoir viscéral (*visceral funnel*) au cœur du système de l'artiste : lieu de réception de l'énergie et passage se faisant sous le mode du resserrement comme de l'entrave. Dans cette logique, le lieu du récit, le paysage (*Situation*), devient lieu de l'expérience (*Condition*), dispositif de contrainte envisagé comme forme-entrave, assurant la fonction d'unité de production (*Production*[1947]).

Ces espaces de contrainte, fonctionnent comme des convertisseurs, des lieux d'exaspération ou de résolution de conflits — résolution synonyme de création. Passages à la fois physiques et métaphoriques, ils offrent un accès indirect (sous le mode de la résistance à l'entrave) mais propice à la génération, aboutissant nécessairement à la création d'une forme, qu'elle soit plastique ou relationnelle. Les attitudes induites par ces passages conçus sur le modèle de la forme-entrave[1948], semblent y devenir nécessairement formes.

1942 « Arena of possibility ». *Cf.* Nancy Spector, « In potentia », art. cit., p. 25.

1943 Cité in Hans Ulrich Obrist, James Lingwood, « Artist Project: Matthew Barney », Site de la Tate Modern, 2002. Disponible à l'adresse : <http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/artist-project-matthew-barney> (consulté le 14 juillet 2014) : « At least for my understanding of *Cremaster 2*, it is important for that landscape to be drawable as a discrete object. That it should be possible to make a sculptural form from the Canadian Rockies or the Utah Salt Flats, for example. It's the only way that I could make the piece, as a contained form, in the same way that the stadium in *Cremaster 1* is a contained form, or the Isle of Man in *Cremaster 4*, the opera in *5* and the Chrysler Building in *3* ».

1944 Montage *cut* : type de montage consistant à mettre deux plans bout à bout. Fondu enchaîné : procédé de montage consistant à faire disparaître progressivement une image pour en faire advenir une autre par surimpression.

1945 Par l'opération du *crosscutting*, technique de montage filmique consistant à rendre connexes des séquences afin d'en faire comprendre la simultanéité au spectateur. *Cf.* Nat Trotman, « Ritual space/Sculptural time », art. cit., p. 152.

1946 *Cf. Supra*, p. 36.

1947 Barney assimile les trois étapes de *The Path* à des espaces distincts dans son entretien avec Hans Ulrich Obrist publié en 2013. « Looking back at the early *Drawing Restraints*, there was a system that I laid out at that time as a way of mapping my creative process ». *Cf.* Hans Ulrich Obrist, *Matthew Barney*, *op. cit.*, p. 13.

1948 Avec *The Cabinet of Garry Gilmore and Nicole Baker* employé dans *Cremaster 2*, Barney pratique une performance consistant en un passage entre deux véhicules reliés par le dispositif pensé par l'artiste. Dans un second temps, Barney tente d'y réaliser une sculpture représentant un ensemble de montagnes à l'aide de vaseline. Dans le processus de translation d'un volume à un autre, d'une cellule à une autre, s'opère la mise en branle d'un processus poïétique, malgré une double contrainte, spatiale et matérielle. Il s'agit de modeler contre la matière trop ductile, malgré l'espace clos anomal. *Cf.* Matthew Barney, *The Cabinet of Garry Gilmore and Nicole Baker*, 1999-2000.

À l'instar du lien entre entrave et monstrueux, c'est une création par l'anomal qui prend corps ici. Si la « forme-prison » est le lieu monotone de l'enfermement et de soumission à la règle[1949], forme sociale autant qu'architecturale, la forme-entrave est le lieu de l'anomal (au sens d'*an-omalos* : l'inégal, l'irrégulier) sur lequel on ne peut qu'achopper. Le lieu de passage est un « entresort[1950] », lieu de circulation des corps comme des énergies dont il s'agit de s'extraire au risque de la friction avec les entraves.

Il se fait, de par sa conformation anomale, lieu de génération par l'irrégularité et les cahots. Il se voit, dans son action, nécessairement associé à l'idée de plissement, de fronce. Il induit à la fois la création d'un espace plissé et les conditions nécessaires à sa traversée comme à son occupation — lieu d'invention de pratiques et de comportements, de formes. Il est condition nécessaire et agent opérateur de transformations : organe-obstacle.

3.3 | ESPACES CLOS SANCTUARISÉS : DES *CELLULES* D'ABSALON AUX *SAFE ROOMS* VIDÉOLUDIQUES

Il nous faut envisager un dernier aspect de l'enclosure prise au cœur des espaces systoliques, à savoir la possibilité de la réversibilité de sa teneur — de sa faillite comme *locus horribilis,* lieu de génération continue du monstrueux. L'espace rétracté, malgré son caractère éminemment dévorant, peut s'envisager sans le développement d'une vie menaçante en son sein, sans le nécessaire basculement dans le terrible. L'espace peut se penser sur un modèle distinct de celui de la forme-entrave et répondre à une économie autre que celle de la stricte contrainte.

L'angoisse du trop ouvert peut mener à la constitution d'un espace tourné vers lui-même mais dont le caractère serait foncièrement amène : Protée en sa grotte nous montre la voie. Comme l'explique le Chant IV de l'*Odyssée*[1951], la grotte est pour la divinité un lieu pastoral[1952]. Elle est un havre au cœur d'une terre de naufrage et de mort, stérile et âpre, obscure et sans

[1949] *Cf.* Michel Foucault, *Dits et écrits*, *op. cit.*, p. 229-231.
[1950] « *L'entresort* est ce lieu où l'on paye pour entrer voir et sortir aussitôt » : baraque foraine, lieu d'exhibition des saltimbanques comme des monstres. *Cf.* Pierre Ancet, « Le Théâtre de la monstruosité. Exhibitions et mise en scène fin XIX^e^ — début XX^e^ siècle », in *Discours, image, dispositif*, *op. cit.*, p. 158.
[1951] Homère, *L'Odyssée*, (trad.) Frédéric Mugler, Actes Sud, 1995, IV : « Quand dans sa marche, le soleil touche le milieu du ciel,/Le vieux Prophète de la mer surgit des vagues sombres/Que fait frémir sur tout son corps le souffle du Zéphyre ;/Il sort de là et va s'étendre au creux de ses cavernes ».
[1952] Rappelons à nouveau que Protée est le pasteur de phoques d'amphitrite.

ressource[1953]. La grotte dans laquelle le « vieillard de la mer » garde ses phoques est un lieu de transition, un espace où il peut se reposer à l'abri des désirs des vivants, de l'*hubris* des héros[1954].

La grotte est un espace intermédiaire mettant en relation la surface de la terre avec les profondeurs, reliant l'espace ouvert aux profondeurs infernales : « Dans le chant IV de l'*Odyssée*, la grotte est ainsi une bouche qui ouvre sur les abîmes marins, grotte à phoques, caverne où s'abrite un berger divin, c'est aussi un antre oraculaire[1955] ». Elle est entre-lieux, espace de mise en relation, espace d'échange et de récit[1956] — comme nous l'avons vu avec la grotte de Fingal. Elle peut être gîte et simultanément « ultra-cave[1957] », pour le dire avec Bachelard, c'est-à-dire lieu d'obscurité fantasmatique associé à l'habitat, espace étendu faisant du souterrain une extension du logis propice à la perte et à la maturation des peurs — « espace intime de menées souterraines[1958] ». La grotte, modèle spatial archétypal formant dans un même mouvement murs et voûtes[1959], est l'image même du volume replié sur lui-même pour se faire abri.

Si elle n'est pas pensée comme lieu d'exploration mais de séjour, la grotte peut être asile non-contraignant, lieu de retraite salutaire. Son volume n'est pas envisagé comme passage ou tunnel mais comme poche, bulle ou cellule, renflement propice au soulagement — hors-lieu autonome, *u-topos*. D'un point de vue spatial et symbolique, la grotte de Protée constitue une variante à la volumétrie renouvelée de l'île de *Proteus*. Il ne s'agit plus de rétractation ou d'expansion de l'espace, mais d'un mouvement d'enroulement, un pliage permettant de générer un espace clos cellulaire — en un sens moins carcéral que monastique. L'image de l'*hortus conclusus* à explorer dans sa surface, à l'intérieur de son périmètre, devient ici celle d'un espace enveloppant. S'opère ici un pliage du *frons scaenae* qui semble s'effondrer sur lui-même et constituer à lui seul, dans l'amplitude de son repli, ce nouvel espace.

1953 Précisément : l'île de Pharos ; île d'Égypte où fut érigé le phare d'Alexandrie.

1954 *Cf.* Stavroula Kefallonitis, « Protée, figure amphibie de l'historiographie grecque », in *Protée en trompe l'œil*, *op. cit.*, p. 117 : « [L]e calme et l'honnêteté de Protée souligne l'*hubris* destructrice de Ménélas et Pâris, montrant comment cette démesure épique qui entraîne la mort de milliers d'hommes n'œuvre que pour un leurre, Hélène ne se trouvant pas à Troie ».

1955 *Cf.* Jean Trinquier, « Protée en sa grotte ou le parti pris du phoque », in *Protée en trompe l'œil*, *op. cit.*, p. 77.

1956 Pensons, non sans humour, à la grotte disserte et flegmatique s'adressant au joueur lors de sa partie dans *The Cave* (Double Fine Productions, SEGA, 2013), dispensant commentaires, anecdotes et surtout énonçant la narration même du jeu : « Welcome to… The Cave. That's me. The Cave. Yes, yes, I'm a talking cave ». Et par extension, au dispositif immersif de réalité virtuelle CAVE (*Computer Automatic Virtual Environment*) développé à l'Electronic Visualization Laboratory de l'université de l'Illinois, Chicago, en 1992. *Cf.* Olivier Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, The MIT Press, 2003, p. 4.

1957 *Cf.* Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace,* Presses Universitaires de France, 1957, p. 38-39.

1958 *Idem*.

1959 *Cf.* Catherine Chomarat-Ruiz, Nadia Hoyet, Élisabeth Rémy, « Les Matériaux de l'innovation urbaine », in *Nature urbaine en projet*, (dir) Catherine Chomarat-Ruiz, Archibooks + Sautereau éditeur, 2014, p. 100.

Symboliquement, l'espace se referme sur lui-même et refuse toute ouverture vers un extérieur trop menaçant, trop propice à la perte et aux mauvaises rencontres. Il ne s'agit plus de le penser comme cube scénique, mais comme espace autonome littéralement replié sur lui-même. Dans sa clôture (bénéfique) la grotte devient sanctuaire[1960], non plus enceinte délimitant un plan ou cube scénique mais corps circulaire : orbe, giron. Comme la grotte de Cronos ou de Déméter, l'antre de Protée[1961] « s'offre comme le théâtre des obscures mutations qui travaillent le globe[1962] ». Elle semble destinée à apparaître comme une grotte maniériste[1963], manifestation artistique des intuitions mythologiques. Elle est lieu d'exhibition des processus, de la génération métamorphique, de la fusion de l'aquatique et du minéral :

> La symbolique de la grotte ne laisse d'ailleurs guère d'hésitation : elle figure la matrice, le berceau, au sein des matières, d'où la vie, peu à peu se dégage. Elle est le ventre de la terre, l'atelier de la *natura naturans*, elle offre en raccourci un scénario cosmogonique et donne en spectacle la génération des formes élémentaires[1964].

C'est à un modèle sculptural qu'il nous faut nous référer pour saisir le caractère volumétrique si singulier de l'image vidéoludique transposant l'espace sanctuarisé de la grotte de Protée. À ce titre, les œuvres pseudo-architecturales de l'artiste israélien Absalon[1965] fournissent le modèle particulièrement saisissant d'espaces intermédiaires faisant rupture avec le réel tout en y étant ancrés. Les *Cellules* d'Absalon se présentent comme des dispositifs hybrides relevant à la fois de l'installation modulaire et de l'habitacle architecturé praticable (d'un volume variant entre 4 et 9 m^2).

À la manière des *Initation Rooms* de Tania Mouraud[1966], chaque *Cellule* (ou *Prototype d'habitation*) se présente sous la forme de constructions uniformément blanches (achromes[1967]) et

---

[1960] Repensons aux espaces secrets instaurés par herman de vries qui « ne sont pas des lieux de piété, mais des espaces dont le caractère d'inviolabilité nous place en position de témoins ». *Cf.* Fabien Faure, « "Je déteste l'art dans la nature" », art. cit., p. 108.

[1961] Sa description est quasi-inexistante chez Homère. Dans le livre II des *Métamorphoses*, Ovide passe rapidement sur le lieu où la divinité pratique l'art de la métamorphose, tout comme Virgile dans le quatrième livre des *Géorgiques*.

[1962] À propos des grottes maniéristes et de leur inspiration mythologique. *Cf.* Michel Jeanneret, *Perpetuum mobile. Métamorphose des corps et œuvres de Vinci à Montaigne, op. cit.*, p. 151.

[1963] On pense par exemple à la *Grotte des animaux* à la villa Castello des Médicis (1570) réalisée en partie par le sculpteur Giambologna (Jean de Bologne) et son atelier.

[1964] *Cf.* Michel Jeanneret, *Perpetuum mobile*, *op. cit.*, p. 151.

[1965] Eishel Meir dit Absalon, 1964-1993.

[1966] Série débutée dès 1967 par l'artiste. *Cf.* Tania Mouraud, *Initiation Room n°5*, 1969-1992, bois, laque blanche, lumière, 458 x 1000 x 175 cm.

[1967] Olivier Zahm, « L'Impulsion Absalon », in *Mouvement 2*, (dir.) Jean-Pierre Bordaz, Marie-Odile Peynet, Éditions du Centre Pompidou, 1991, p. 14 : « Le blanc d'Absalon est une réponse achrome (Manzoni) au cristal de la *société transparente*, toujours plus esthétique, c'est-à-dire toujours plus immobile. Le monde d'Absalon n'est pas blanc, mais achrome. Sans couleur : pure luminosité ».

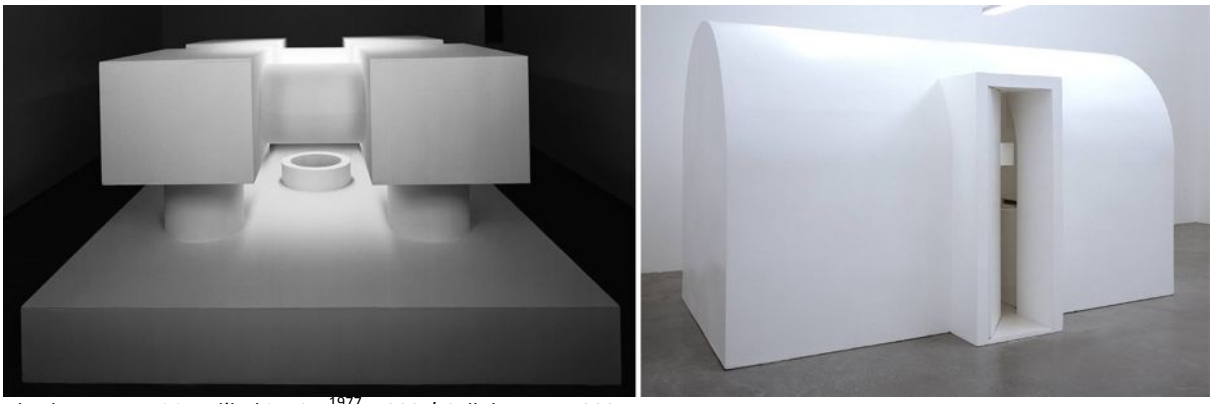
d'apparence minimale, élaborées à partir de volumes simples : cubes, pavés, cylindres, etc. Contrairement aux *Models*[1968] de Nauman, l'échelle de ces maquettes rend possible une utilisation immédiate des œuvres qui ne relèvent pas strictement du prototype. En témoigne la vidéo *Proposition d'habitation*[1969] conçue comme un mode d'emploi, dans laquelle l'artiste en expérimente les fonctionnalités. « Chacune de ces cellules l'astreignait [Absalon] à réapprendre les gestes du quotidien selon une logique toujours singulière, induite par la forme même de la cellule et de ses agencements intérieurs[1970] ». Ces dispositifs résidentiels étaient destinés à être installés et utilisés de par le monde[1971].

Bien qu'inspiré par les pratiques artistiques à dimension sociétale de De Stijl ou du Bauhaus, l'usage que fait Absalon de la géométrie ne répond pas à un élan utopiste faisant de la géométrie un modèle formel idéal — modèle associé au transcendantal[1972]. « Aussi Absalon renoue-t-il d'emblée avec "l'esprit architectonique" que Malevitch prônait contre la stérilité de "l'art de salon". À cette différence près qu'il ne s'agit plus d'un programme absolu, seulement d'un élan relatif. D'une attitude et jamais d'une certitude[1973] ». Il ne s'agit plus « d'explorer la forme pour la forme (dans le domaine géométrique), comme cela pouvait l'être pour les constructivistes ou les néo-plasticiens, ni de vider la forme géométrique de sa fonction signifiante, comme l'ont proposé les minimalistes[1974] ».

La géométrie d'Absalon n'est pas exactement en crise ou pleinement désenchantée. Elle ne rejette pas complètement le modèle géométrique moderniste et ne cherche pas plus à se montrer répressive et coercitive à la manière de la série de dessins *In the Realm of the Carceral*[1975] de Robert Morris faisant explicitement référence aux corpus foucaldiens. Pour reprendre la distinction établie par Peter Halley, il ne s'agit ici ni d'une géométrie *hard* destinée au contrôle

[1968] La série des *models* de Nauman propose de se saisir d'espaces souterrains prenant la forme de maquettes faites d'arrangements de plâtre et de ciment approximativement joints. *Cf. Smoke Rings (Model for Underground Tunnels)*, 1979.
[1969] Absalon, *Proposition d'installation*, 1990, vidéo couleur, (durée non renseignée sur les sources consultées).
[1970] Audrey Koulinsky, « La Joie dans les coins ou comment habiter la contrainte », in *Absalon*, (dir.) Audrey Koulinsky, Éditions Dilecta, 2014, p. 5-6.
[1971] À Tel Aviv, Francfort, New York, Zurich, Tokyo et, en premier lieu, Paris avec la *Cellule No 1* (Contreplaqué, carton, peinture acrylique et tube fluorescent, 245 x 420 x 220 cm, 1992).
[1972] Il suffit de penser à Mondrian, Newman ou Noland.
[1973] Olivier Zahm, « L'Impulsion Absalon », art. cit., p. 13.
[1974] Peter Halley, *La Crise de la géométrie et autres essais*, *1981-1987*, École nationale supérieure des Beaux-Arts, 1992, p. 57.
[1975] Série de dessins géométriques et labyrinthiques débutée en 1978 par Robert Morris. Halley montre comment la lecture de *Surveiller et punir* de Foucault a marqué toute la génération d'artistes post-minimalistes américains (dont Morris) après sa traduction en langue anglaise en 1977, changeant leur utilisation de la géométrie et modulant fortement leur rapport à la symbolique de l'art abstrait. *Cf.* Peter Halley, *La Crise de la géométrie*, op. *cit.*, p. 62-63.

panoptique, ni d'une géométrie *soft* et réticulaire destinée à une circulation effrénée[1976]. La géométrie déployée ici est celle pouvant former un espace de stase accueillant mais imposant ses règles : un sanctuaire dont il s'agit de respecter les modalités, une géométrie aux usages variables fournissant l'expérience d'un asile soumis à conditions.



Absalon, *Proposition d'habitation*[1977], 1992 / *Cellule No 1*, 1992.

À l'instar de la grotte de Protée, les *Cellules* d'Absalon sont des lieux permettant de s'extraire du monde. La claustration est ici salutaire et ne s'éprouve pas dans l'angoisse — malgré la vérité étymologique de cet affect, au sens d'*angustus* : lieu étroit[1978]. Selon l'artiste, ces lieux volontairement coupés du réel sont autant des lieux de réclusion que de protection, dont le principe claustrophile renvoie directement aux obsessions d'Absalom. Ces cellules sont bâties à son échelle, selon sa propre conception monastique de l'habitat : « Ces "machines à habiter" sont autant d'agencements prophylactiques destinés à s'abriter des contraintes extérieures[1979] ». Les *Cellules* répondent à l'élan aporétique d'une envie de rupture avec la médiocrité du monde[1980] sans adopter une posture de retraite intégrale.

[1976] Peter Halley, *La Crise de la géométrie*, *op. cit.*, p. 65 : « Depuis 1980, une nouvelle génération de travaux géométriques est apparue, qui doivent moins aux textes de Foucault qu'à ceux de Baudrillard. Cette génération d'artistes ne se réclame plus de l'expérience industrielle […]. Ce groupe d'artistes est bien plutôt le produit d'un environnement post-industriel où l'expérience n'est plus celle de l'usine, mais celle des subdivisions, plus celle de la production mais de la consommation. Ces artistes décrivent un environnement où le système panoptique ne fonctionne plus, où, pour reprendre les termes de Baudrillard, "la distinction de la cause et de l'effet, de l'actif et du passif, du sujet et de l'objet" n'existe plus. C'est un environnement où l'enfermement selon Foucault a été transformé en dissuasion selon Baudrillard, où la géométrie *hard* de l'hôpital, de la prison et de l'usine, laisse place aux géométries *soft* des réseaux autoroutiers, des ordinateurs et des jeux électroniques ».

[1977] Absalon, *Proposition d'installation*, 1992, contreplaqué, carton, peinture acrylique et tube fluorescent, 180 x 270 x 370 cm.

[1978] *Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire culturel en langue française*, *op. cit.*, t. 1, p. 328.

[1979] Bernard Marcadé, « La Monadologie d'Absalon », in *Absalon*, (dir.) Jean-Pierre Bordaz, Bernard Marcadé, Idit Porat, Édition de l'Association Française d'Action Artistique, 1992, non paginé.

[1980] Faisant écho au constat mélancolique de Fernand Khnoppf : *I lock my door upon myself* (1891, huile sur toile, 72 x 140 cm).

Le projet animant les *Cellules* d'Absalon repose sur une tension entre espace intérieur et espace extérieur, sur un constat d'impossibilité de fréquentation apaisée du monde, chaque cellule formant une « oasis esthétique et idéologique[1981] ». Un jeu se joue entre espace global et espace monadique, mais aussi entre espace cellulaire et présence corporelle. Si la notion de contrainte reste présente dans son œuvre, c'est dans le rapport de l'artiste et de son corps à l'architecture des cellules[1982], envisagées comme des lieux de vie nécessitant un conditionnement pour s'y d'adapter. Absalon en témoigne : « La cellule est un mécanisme qui conditionne mes mouvements. Avec le temps et l'habitude, ce mécanisme deviendra mon confort [1983] ». Dans une dialectique volontairement ambiguë, l'artiste propose d'établir de nouvelles modalités de pratique du monde, à la fois personnelles et collectives :

> L'univers proposé par Absalon dans l'ensemble de son œuvre repose […] sur la contrainte et l'adaptation : le problème qu'il pose est celui de trouver un moyen d'habiter le monde sur un mode inventé par l'artiste à son propre usage[1984].

L'œuvre sculpturale d'Absalon éclaire directement le caractère double de la cellule-grotte, à la fois clos mais libérateur, contraignant mais rassurant, dont le principe évoque immédiatement la notion d'espace sanctuaire, centrale dans nombre de jeux vidéo. Ces espaces possèdent un rôle de tampon, qu'ils soient présents au sein d'espaces ouverts ou insérés au fil d'un espace linéaire, à la manière d'une chambre de décompression (renvoyant aux images de l'enclave ou du sas). Gigogne, l'espace est une fois de plus rétracté, enclos dans l'enclos. Il constitue sa surface dans un écartèlement dialectique significatif entre intérieur et extérieur. Il s'agit d'obturer le lieu[1985], d'en faire une espace-refuge. L'espace sanctuaire inverse la teneur de l'espace dans lequel il s'inscrit et apporte une aménité salutaire au cœur du terrible.

Symboliquement, ces sanctuaires semblent formés d'une membrane imperméable permettant une stricte séparation des espaces et des pratiques qui y sont menées. Mais ils protègent également de tout contact extérieur : pas de créatures, de monstres, de zombies et de virus en ces lieux, pas de combats ou d'agression. L'abri, le refuge, l'antre sont les lieux des lares,

---

1981 *Idem*.

1982 Dans un rapport entre le bâti et le corps proche du *Modulor* de Le Corbusier qui, rappelons-le dénomme « cellule » les appartements de son Unité d'Habitation à Marseille, sa *Cité Radieuse* de 1952.

1983 Absalon cité in *50 Espèces d'espaces*, (dir.) Nadine Pouillon, Corinne Diserens, Éditions du Centre Georges Pompidou/Réunion des Musées Nationaux, 1998, p. 114.

1984 *Idem*.

1985 *Cf.* Ana Alonso Garcia, « "*L'Horreur à domicile*". Le rétrécissement de l'espace dans les récits de la décadence », in *Regards sur le locus horribilis*, *op. cit.*, p. 168.

des figures protectrices. Il en est de ces refuges comme de la « grotte-coquille » dont nous parle Bachelard dans *La Poétique de l'espace*, relisant les rêveries de Bernard Palissy[1986].

Accéder à ces zones constitue bien souvent le but ultime de séquences entières de jeu[1987], impliquant une véritable dynamique ludique et tactique de la retraite. L'accès à ces zones assure au joueur un reflux du monstrueux et, *de facto*, de l'horreur. Le joueur peut enfin reprendre son souffle, temporairement protégé par l'enceinte du sanctuaire — sa « clôture bénéfique ». Habitats intouchables servant de camp de base au joueur[1988], ces espaces sont les seuls à offrir l'assurance d'une trêve avec les monstres — comme avec les affects qu'ils peuvent convoquer[1989].

Silent Hill 4: The Room constitue un exemple caractéristique de *gameplay* axé autour de cette notion d'espace sanctuaire. L'espace de jeu y est envisagé comme autonome et parfaitement clos. Le jeu renvoie clairement à l'idée de claustration au sein de l'appartement dont la nature monadique est révélée dès son titre : *The Room*. Le joueur et le personnage qu'il contrôle[1990] n'ont accès à l'extérieur de l'appartement que via une béance opaque — version cauchemardesque des *anarchitectures* de Gordon Matta-Clark[1991].

Mais si *Silent Hill 4* offre au joueur le salut d'un giron — l'appartement renvoyant directement à un espace maternel relié par un ombilic[1992] —, cet espace laisse néanmoins ressentir sa porosité. Par intermittence, les murs se souillent, se teintent de sang au contact du monde

---

1986 Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace*, *op. cit.*, p. 126-127 : « La grotte-coquille est ici une "ville de forteresse" pour homme seul, pour un grand solitaire qui sait se défendre et se protéger par de simples images. Pas besoin de barrière, de porte ferrée : on aura peur d'entrer… ».

1987 À l'instar des pièces de sauvegarde dans *Left 4 Dead* qu'il s'agit d'atteindre au terme de chaque niveau.

1988 Comme l'hôpital de *The Evil Within*, la « *safe house* » de *Zombi*U ou celles de *Dying Light*, constituant de véritables oasis.

1989 Si l'invasion ou la contamination du sanctuaire ne servent pas d'élément scénaristique aux développeurs cherchant à générer un regain de tension dans le jeu — à l'instar de la séquence d'invasion par des zombies de la planque dans *Zombi*U, espace central dans le *gameplay* du jeu (le joueur devant nécessairement y sauvegarder sa progression et y recommencer l'aventure à chaque réapparition).

1990 Pour rappel, le jeu distingue deux modalités de perception de l'espace. Les séquences de jeu hors de l'appartement sont montrées à la troisième personne et permettent au joueur de voir le personnage qu'il manipule, d'évaluer la proximité des dangers qui l'entourent et, plus que tout, de prendre conscience de sa vulnérabilité. Mais à l'inverse, les séquences à l'intérieur de l'appartement se jouent à la première personne, c'est-à-dire via le filtre de la focalisation interne (*cf.* Gérard Genette, *Figure III*, *op. cit.*, p. 209), offrant dans ce cadre horrifique une singulière et potentiellement perturbante intensification du phénomène de basculement des points de vue — le joueur « devient » le personnage en faisant subitement adhérer son regard à celui, virtuel, de l'avatar.

1991 À l'instar de l'*anarchitecture* de Matta-Clark intitulée *Conical Intersect*, percée et réalisée à Paris en 1975.

1992 Ewan Kirkland, « Maternal Engulfment in Horror Videogames », art. cit., p. 2 : « In a game which references such Oedipal texts as Rear Window and Psycho, where an umbilical cord constitutes a crucial object to be found and used, in which midway through the game the walls of the room turn blood red and start to bleed, and where the playable protagonist escapes the womb/room through a series of narrow irregular tunnels, identifying psychoanalytic meaning is somewhat like shooting Freudian fish in a barrel ».

extérieur (*The Otherworld*[1993]), comme par capillarité. Par ce jeu d'imprégnation, c'est la réversibilité du lieu dans sa fonction d'abri[1994], la possibilité d'un glissement de la cellule-sanctuaire à la cellule-prison, qui se manifestent. L'espace refuge est ici explicitement viscéral, ouvert aux humeurs et potentiellement instable.

Les phases de jeu étant fréquentes dans cet espace, il se devait de devenir au fil du jeu aussi inquiétant que le monde extérieur, devenant peu à peu piège, nasse, « maison guet-apens[1995] ». L'espace de sauvegarde pendant la première partie du jeu, se fait espace en mutation, terrible et angoissant car le retour en son sein n'y est plus nécessairement salvateur. À terme, l'appartement devient hanté, obligeant le joueur à repenser sa manière de jouer, lui demandant de s'adapter à un *gameplay* lui-aussi en mutation[1996].

Il est intéressant de noter qu'un jeu horrifique radical comme *Outlast* ne propose aucun espace de ce type tant il se plait à laisser planer sur le joueur l'ombre d'une menace permanente et implacable, le livrant ainsi entièrement à ses angoisses. De la même manière, la plupart des *Silent Hill* n'offrent pas la possibilité d'un lieu intermédiaire sanctuarisé. Ce phénomène peut être observé à rebours dans la série des *Dead Space* dans laquelle, à mesure de ses itérations — dont le *gameplay* évolue significativement de *survival horror* à jeu d'action — s'installent des espaces de relâchement permettant au joueur de goûter un repos qu'il sait confortable et assuré[1997], détissant la tension (et la fonction) horrifique du jeu au profit d'une progression plus aisée et moins éprouvante.

Il s'agit donc d'instaurer l'usage de zones sanctuarisées au cœur desquelles le joueur est littéralement désentravé — presque hors-jeu[1998] dans la mesure où le jeu y est normalement soumis à une économie stricte de la peur. Le sanctuaire est à la fois asile, repaire et chambre

---

1993 *The Otherworld*, (l'autremonde), est le nom donné à l'univers parallèle cauchemardesque dans lequel sont amenés à errer tous les protagonistes de la série *Silent Hill*, nom soulignant la dérangeante altérité de cette autre réalité.

1994 C'est d'ailleurs à l'aune de cette même réversibilité que *Silent Hill 2* demande de juger la nature trouble du parcours offert au joueur, comme l'induit la scène cinématique se déroulant devant/dans une cellule de prison et durant laquelle le joueur ne peut déterminer qui du héros ou du personnage secondaire y est enfermé. *Cf.* Frank Degler, « Silent Hill 2, Space as Maze », in *Space Time Play*, *op. cit.*, p. 83.

1995 Référence est faite ici à la section consacrée à la notion de « coquille-piège » dans *La Poétique de l'espace*. *Cf.* Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace*, *op. cit.*, p. 121.

1996 *Cf.* Bernard Perron, *Silent Hill*, *op. cit.*, p. 128.

1997 À l'instar des séquences en véhicule spatial durant la deuxième partie de *Dead Space 3*.

1998 Notons que dans nombre de jeux, l'espace des *safe rooms* n'est pas associé à l'idée de narration. Il renvoie à l'idée d'inactivité et de non-actualisation du jeu. Cet espace est associé à la parole, au message écrit : espace de communication indirecte délivrant messages prophétiques, menaçants ou utilitaires. S'il n'est pas ouvert aux monstres, cet espace-sanctuaire est tout de même lieu de monstration, d'avertissement — au sens du latin *monere*.

d'enregistrement. Rien de plus. En cela ces enclaves sont assimilables aux espaces d'autoconservation d'Absalon — auxquels font écho les pièces de sauvegarde de *Resident Evil*.

Resident Evil HD remastered / Resident Evil 0 HD remastered, *Safe rooms* (captures).

S'il est *locus amoenus*, l'espace du refuge n'en pas pour autant foncièrement exaltant et libérateur. Il reste austère, dédié à l'exécution de tâches précises. Ces espaces de repli — en un sens très tactique — reposent sur des contraintes spatiales et ludiques. Bien qu'essentiels au *gameplay*, ils ne sont pas nécessairement jouables et restent sans enjeux propres : ils servent d'interface (de *hub*) entre espace intérieur et espace extérieur. Ils permettent d'envisager une relation viable au monde du jeu. Ils permettent une médiation, servent de tampon capable d'apaiser et de préparer le choc de l'immersion, de la plongée dans le noir, de toute tentative de navigation au-delà de la grotte de Protée, par-delà les « vagues sombres ».

4. | LA *MÈTIS* DES GRECS : DE L'INTELLIGENCE PRATIQUE DU PARCOURS

Les différents paradigmes spatiaux que nous venons de parcourir concrétisent une conception de l'espace vidéoludique pensé comme matière ; matière dont la plasticité serait éprouvée au gré des nécessités ayant trait au *game design* et au *level design*. Ces mutations sont révélatrices de la fluidité des espaces vidéoludiques. Ceux-ci offrent dans leur déploiement et leur *perpetuum mobile*, la possibilité de se laisser saisir par le prisme du flux[1999] — pensé comme moyen de dispersion, d'infiltration et de dépassement. Ces espaces vidéoludiques sont avant tout des espaces dédiés à la traversée vécue sous le mode de la mise à l'épreuve.

S'installe une relation à l'espace ludique relevant d'une singulière science de la navigation. La pratique de ces dispositifs spatiaux implique de se conformer à des usages induits par leurs spécificités — ou à l'inverse, dont la lisibilité se fait par émergence[2000]. Mais il apparaît que le dénominateur commun aux différentes attitudes générées par et dans ces espaces relève d'un dépassement de la nature agonistique de la relation au système ludique, par l'exercice d'une forme d'intelligence, d'une prudence relevant de la *mètis* grecque.

4.1 | LA *MÈTIS* DE PROTÉE : MÉTAMORPHOSE ET INTELLIGENCE TACTIQUE

Proteus, par son caractère changeant comme sa capacité de génération illimitée, renvoie clairement au dieu Protée et aux pouvoirs dont l'a investi la mythologie grecque : « Le dieu possède un pouvoir de transformation qui en fait, au cours du combat, une sorte de monstre polymorphe, insaisissable et terrifiant[2001] ». Protée est éminemment mouvant et insaisissable à l'image d'autres divinités marines comme Thétis, Nérée et Mètis.

Seul l'exercice de la ruse permet de se confronter à lui. Rappelons nous l'épisode raconté par Homère dans le chant IV de l'*Odyssée* et le combat que livre Ménélas au vieillard des mers. C'est au combat de la ruse par la ruse que nous assistons : un combat livré sous le signe de l'intelligence et de la rouerie, seules qualités permettant la victoire du héros sur une réalité ondoyante. C'est à l'exercice dédoublé de la *mètis*, comme puissance de ruse tactique et de tromperie, que nous invite Homère.

[1999] À l'horizon du numérique, « [u]n flux est la manifestation d'une circulation d'énergie sous la forme d'une modulation codée de variations informationelles ». Jean Cristofol, « Le Flux et l'image », in *Images numériques ? op. cit.*, p. 270.

[2000] Recoupant la notion d'émergence telle qu'envisagée par Juul et évoquée précédemment. *Cf.* Jasper Juul, *Half-Real, Video Games between Real Rules and Fictionnal Worlds*, The MIT Press, 2005, p. 67-83

[2001] Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence, la mètis des Grecs*, Flammarion, 1974, p. 28.

La pensée grecque tisse un large réseau de sens autour de la ruse (*mètis*) entendue comme capacité d'intelligence : « Sur le plan du vocabulaire, mètis désigne, comme nom commun, une forme particulière d'intelligence, une prudence avisée ; comme nom propre, une divinité féminine, fille d'Océan[2002] ». Dans cette visée grecque, l'intelligence n'est pas conçue comme une abstraction : « [Elle] s'exerce sur des plans très divers, mais où toujours l'accent est mis sur l'efficacité pratique, la recherche du succès dans un domaine de l'action : multiples savoir-faire utiles à la vie, maîtrise de l'artisan dans son métier, tours magiques, usage des philtres et des herbes, ruses de guerre, tromperies, feintes, débrouillardises en tous genres[2003] ».

C'est précisément vers le terrain des ruses de guerres et des dynamiques cynégétiques qu'il nous faut nous tourner : « L'action de la mètis s'exerce sur un terrain mouvant, dans une situation incertaine et ambiguë : deux forces antagonistes s'affrontent ; à chaque moment les choses peuvent tourner dans un sens ou dans un autre. Sur ce temps heurté et instable de l'*agôn*, la mètis confère une prise dont on serait, sans elle, dépourvu[2004] ». La *mètis* s'articule d'ailleurs en cela à la dimension stratégique des dispositifs, évoquant leur dimension militaire[2005], dont les manœuvres navales d'encerclement et d'évitement (*périplous* et *diékplous*) évoquées par Vernant et Detienne sont des exemples essentiels[2006]. La *mètis* opère dans un champ de l'*agôn* ne pouvant être réduit à l'expression d'une force brute, mais touchant à des finesses tactiques allant du tissage d'un piège à la volte-face : *diékplous* (au sens strict : « moyen de se dégager »[2007]).

C'est par-delà l'*agôn*, dans la capacité à ne jamais manquer d'expédients (*póroï, πόροιῖ*), proche d'ailleurs de *diékplous*[2008]) pour se tirer de tout embarras (*aporia*, *απορια*) que s'exprime la *mètis*. On peut voir dans le chant IV de l'*Odyssée* l'illustration parfaite de cet élan. Ménélas appliquant les enseignements d'Idothée[2009], mène ainsi à son terme son combat contre Protée. Il

---

[2002] *Ibid.*, p. 17 : « La déesse Mètis, personnage qu'on pourrait croire falot, semble confinée dans les rôles de comparse. Première épouse de Zeus, à peine se trouve-t-elle grosse d'Athéna qu'elle est avalée par son mari. La reléguant dans les profondeurs de son ventre, le roi des dieux met fin brutalement à sa carrière mythologique. Cependant dans les théogonies attribuées à Orphée, Mètis figure au premier plan et apparaît, à l'origine du monde, comme une divinité primordiale ».
[2003] *Ibid.*, p. 17-18.
[2004] *Ibid.*, p. 21.
[2005] Les dispositifs sont, dans le vocabulaire militaire, pensés comme « ensemble de moyens disposés conformément à un plan ». *Cf.* Bernard Vouilloux, « Du Dispositif », in *Discours, image, dispositif*, *op. cit.*, p. 17.
[2006] Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 283-284, mais aussi Pierre Vidal-Naquet, *Le Chasseur noir. Formes de pensée et formes de société dans le monde grec*, Éditions La Découverte, 1991-2005, p. 138.
[2007] *Ibid.*, p. 284.
[2008] *Idem.* : « Comme d'autres dieux de la mer, Triton révèle aux navigateurs réduits à l'aporie, "le moyen de se dégager", *póros* ou *diékplous* ».
[2009] *Cf. Supra*, p. 338.

viendra à bout de toutes les métamorphoses que lui oppose le dieu marin. La stratégie de Ménélas et d'Idothée (permettant d'épuiser Protée en l'étreignant) est pensée en miroir de la ruse polymorphe du dieu *polúmètis* (*πολυμήτις*[2010]), profitant de l'occasion propice (*kairós*, *καιρός*) pour en déployer la *mètis* :

> Le rusé a trouvé plus rusé que lui ; le vigilant a été surpris ; le maître des liens enchaîné ; celui qui avait le pouvoir de parcourir un cycle entier de formes se voit à son tour enclos et encerclé ; le confus, l'énigmatique a été rendu, au service de ce qui le domine, clair et univoque. Pour le prix de leur défaite les divinités polymorphes — fluantes, ambiguës, contradictoires —, doivent en effet révéler sans équivoque la voie, l'issue, l'expédient recherché par leur adversaire[2011].

Faire l'expérience de la *mètis* est avant tout faire l'expérience du déploiement d'une ruse offrant la capacité de se saisir de son adversaire à l'instant le plus judicieux : « Devant l'imprévisibilité du cours des événements, il faut piéger, enfermer, immobiliser ce qui peut échapper ou disposer de forces supérieures, le tenir jusqu'à ce qu'il s'avoue vaincu[2012] ». La *mètis* implique la pratique d'un art de la tromperie ne s'exprimant que dans l'action.

Il s'agit d'une « intelligence à l'œuvre dans le devenir », capable de rivaliser avec la préscience (*pronoïa*, *πρόνοια*) prométhéenne[2013] d'un dieu pourtant doué d'un talent divinatoire. Face à la force brute des armes, elle revêt la forme d'une puissance d'affrontement utilisant des qualités intellectuelles (prudence, perspicacité, promptitude, rouerie, etc.) jouant comme autant de sortilèges dont les ressorts sont « l'insaisissabilité et la duplicité[2014] ». Il ne s'agit pas de l'exercice d'une force brute et armée mais bien de la capacité à se montrer souple et actif, réactif et polymorphe, *polúmètis* à l'image d'Ulysse[2015] : « Le propre de la *mètis* comme pratique est de décrire une aptitude particulièrement fine de l'individu à s'adapter aux nouvelles situations — à prendre en compte les contingences — non plus seulement pour les combattre mais pour s'en faire des

[2010] Une *mètis* multiple à l'image de celle animant Ulysse. *Ibid.*, p. 25 : Le *polúmètis* porte également le nom de *poikilómètis*. Ce terme *poikilos* désigne le dessin d'un tissu bigarré, le scintillement d'une arme, la robe tachetée d'un faon ou encore le dos brillant du serpent : « Ce bariolage de couleurs, cet enchevêtrement de formes produisent un effet de chatoiement, d'ondoiement, de jeu de reflets, où le Grec perçoit comme la vibration incessante de la lumière. En ce sens le *poikilos*, le bigarré est proche de l'*aiólos*, qui désigne le mouvement rapide ».
[2011] *Ibid.*, p. 110.
[2012] Charles Kanelopoulos, « Travail et technique chez les grecs. L'approche de J-P Vernant », *Techniques & Culture 54-55, Cultures matérielles*, *vol. 1*, (dir.) Gil Bartholeyns, Nicolas Govoroff, Frédéric Joulian, 2010, p. 344
[2013] Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 39.
[2014] *Ibid.*, p. 52-53.
[2015] *Ibid.*, p. 25.

alliés[2016] ». Il s'agit d'être ondoyant et changeant, d'exercer une intelligence astucieuse pensée sur un « modèle indiciaire[2017] ».

La *mètis* répond à l'*agchinoia* (*ἀγχίνοια*), c'est-à-dire l'agilité de l'esprit, la finesse et surtout le pouvoir de décider dans l'instant. Mais elle est également liée à l'*eustochia* (*ευστοχια*) : l'œil sûr, la capacité de viser juste[2018]. Elle est à la fois la faculté d'observation et d'action/réaction, liée au regard comme à l'esprit et au corps, dans un élan les rendant interdépendants. La *mètis* est une intelligence tactique athlétique se déployant dans l'instant et dont la teneur est éminemment cynégétique.

Dans la pensée grecque, elle est liée à la pratique de la chasse comme à celle de dresser des pièges. Ainsi, Oppien tisse dans ses écrits[2019] un réseau de significations éclairant le caractère proprement cynégétique de la *mètis*[2020].

La *mètis* porte avec elle un ensemble de mots, tous liés à la chasse, au leurre et à la capture, qui semble la définir : *dólos* (*δόλος* : leurre, appât), *mèchanè* (*μηχανή* : artifice), *téchnè* (*τέχνη* : art, maîtrise), *kèrdos* (*κέρδος* : tours), *apátè* (*ἀπάτη* : illusion), *aiólos* (*αἰόλος* : le mouvant), *poikilos* (*ποικίλος* : le bigarré), etc[2021]. Au-delà de ses qualités propres, la *mètis* est, à travers le champ sémantique qu'elle recouvre, pleinement liée au savoir pratique afférent à la fabrication comme à l'usage des filets de chasse ou de pêche[2022] : objets techniques (à la fois produits et instruments de l'intelligence rusée[2023]) qui viennent matérialiser la capacité de la *mètis* à l'entrelacement, à l'ondoiement, à l'insaisissabilité mais révèlent également sa puissance d'enfermement, de capture :

[2016] Maxence Alcalde, *L'Artiste opportuniste : Entre posture et transgression*, L'Harmattan, 2011, p. 81.

[2017] Référence est faite au « paradigme indiciaire » établi par Carlo Ginzburg, c'est-à-dire paradigme divinatoire, tourné selon les formes de savoir, vers le passé, le présent et le futur. *Cf.* Marco Bertozzi, « Chasseurs d'indices. Quelques réflexions sur les formes de rationalité et les ruses de l'intelligence », in *L'Interprétation des indices. Enquête sur le paradigme indiciaire avec Carlo Ginzburg*, (dir.) Denis Thouard, Les Presses Universitaires du Septentrion, 2007, p. 31.

[2018] *Cf.* Michèle Porte, *Mémoire pour la science*, *vol. II, La naissance du mètre — L'invention du vide*, Séminaire 86-87, Les Cahiers de Fontenay, Fontenay-aux-roses, 1988, p. 177.

[2019] *Cf.* Les *Cynégétiques* d'Oppien d'Apamée, poème didactique, divisé en quatre chants, consacré aux chasseurs, animaux chassés et prédateurs — III[ème] siècle après J-C. *Cf.* Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 52.

[2020] *Idem.* : « [D]'Homère à Oppien, tout au long d'une tradition qui passe par Hésiode, les lyriques, les tragiques, Platon et Aristote, certains des termes les plus étroitement associés à la mètis semblent avoir une application privilégiée aux domaine de la chasse, de la pêche, et de la guerre dans la mesure où cette activité est conçue par analogie avec les deux premières ».

[2021] *Idem*.

[2022] Jean-Pierre Vernant, *Passé et présent. Contributions à une psychologie historique réunies par Riccardo Di Donato*, Edizioni Di Storia E Letteratura, Rome, 1995, p. 144 : « Le vocabulaire de la *mètis* évoque d'abord la chasse, la pêche, avec leurs techniques de liens, de filets et de pièges ».

[2023] *Cf.* Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 286.

> Qu'il s'agisse de panneaux, de filets, de rets ou de nasses, quelle que soit l'épaisseur des fils ou la grandeur des mailles, le filet est un réseau de liens tissés ou tressés, et son architecture le désigne comme la forme maximale du lien, à la fois lieur et lié[2024].

En ce sens, la *mètis* est liée à l'idée d'enfermement sur le modèle d'un dispositif de capture dont la texture ressortit à l'entrave et au lien : dispositif capable d'envelopper, de saisir de toute part, d'encercler. L'espace tissé de *mètis* est celui, clos, du filet qui enserre et se resserre, résille circulaire de liens infrangibles, de la nasse ou de la chausse-trappe qui engloutit[2025]. L'intelligence de la ruse parcourt ainsi les dispositifs et irrigue les attitudes qui sont liées à la pratique de la capture. Elle est saisissement rusé, pensée tactique vigilente à « "saisir au vol" des possibilités de profit[2026] ». Elle offre la possibilité d'une « pratique positive et furtive de l'occasion[2027] », d'une saisie fulgurante du *kairós*.

Ce détour par la pensée antique nous permet de dessiner plus précisément les contours de l'expérience promue par les dispositifs vidéoludiques de contrainte à partir du champ sémantique de la *mètis*. La *mètis*, mouvante et fluide, préside à la constitution des dispositifs de chasse dans sa capacité à contraindre sans être trop vite perçue. Plus encore, c'est par sa capacité à se faire puissance de retournement mais aussi texture du piège que la *mètis* traverse ces dispositifs. Sur le terrain de l'*agôn* offert par les jeux et tout particulièrement par les jeux vidéo qui nous concernent ici, la *mètis* est une puissance fondamentale d'équilibrage des antagonismes. Elle conditionne l'attitude ludique adoptée par le joueur comme les mécaniques propres au dispositif. La *mètis* est un facteur de modulation permettant l'équilibre induit par le terme même d'*agôn* — tel qu'envisagé par Caillois[2028] comme « impulsions essentielles et irréductibles » qui commandent aux jeux[2029].

[2024] *Ibid.*, p. 280.

[2025] L'intelligence de la ruse, dans son passage, sa métamorphose (presque sa substantification) de Mètis à *mètis*, se développe par l'enfermement, dans un geste d'enclosure et d'incorporation : « Mètis, à peine fut-elle enceinte d'Athéna, Zeus inquiet de l'arrivée d'un descendant capable de le détrôner ingurgita son épouse par précaution, reléguant la ruse dans les profondeurs de son ventre, et accouchant lui-même de sa propre fille, s'incorporant ainsi l'intelligence et la ruse, la *mètis* ». Georges Vignaux, *Les Jeux des ruses. Petit Traité d'intelligence pratique*, Seuil, 2001, p. 8.

[2026] Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien. 1*, *op. cit.*, p. XLVI.

[2027] Maxence Alcalde, *L'Artiste opportuniste*, *op. cit.*, p. 81.

[2028] Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 50 : « *Agôn* — Tout un groupe de jeux apparaît comme compétition, c'est-à-dire comme un combat où l'égalité des chances est artificiellement créée pour que les antagonistes s'affrontent dans des conditions idéales, susceptibles de donner valeur précise et incontestable au triomphe du vainqueur ».

[2029] Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 44 : « Caillois est […] conduit à distinguer "quatre impulsions essentielles et irréductibles", qu'il dénomme agôn (la compétition), aléa (le hasard), mimicry (la simulation et le "faire comme si") et ilinx (le vertige). Ces quatre impulsions se distribuent sous formes de pôles. La compétition (agôn) s'oppose sur une ligne continue au hasard (aléa), comme la simulation (mimicry) au vertige (ilinx). Un jeu qui serait purement aléatoire suspendrait totalement la propension à la compétition. De la même manière, un jeu de pur vertige

Les concepts afférents à la *mètis* semblent adhérer parfaitement à ceux tissant les dispositifs de contrainte vidéoludiques et horrifiques. La *mètis* — pensée sur le modèle du filet — est ruse coercitive. Elle est ce qui permet de faire lien, non pas au sens de lier-réunir mais de ligoter, enchaîner. Elle est ce qui encercle, circonscrit et enlace, qui étreint, capture et enferme. Elle est associée aux espaces réticulaires, au labyrinthe : espace *poikilon* (*ποικίλον*[2030]) qui « lance aux quatre vents les tentacules de ses couloirs[2031] ». Puissance de métamorphose, la *mètis* touche également au monstrueux polymorphique, à l'image des figures de Protée ou de Typhon[2032]. La teneur toute entière des espaces de contrainte vidéoludiques semblent renvoyer à la *mètis* : entrave, capture, enclosure, mutabilité, monstrueux, rien ne semble manquer.

Mais la ruse est un talent partagé. Puissance double, la *mètis* se situe à la fois du côté du chasseur et de la proie. Dans sa double valence, la *mètis* s'applique autant à enserrer qu'à desserrer, à capturer qu'à déjouer des pièges. Elle se fait force coercitive et force de résistance. Elle est l'apanage des rusés, qu'ils cherchent à resserrer ou dénouer les pièges : « La *mètis* apparaît alors comme une intelligence du terrain ou du territoire qui se caractérise par la recherche du contournement ou du chemin de traverse, une pratique positive et furtive de l'occasion[2033] ». En cela, elle permet de lire le fonctionnement des dispositifs vidéoludiques et de leurs agents monstrueux — du système dans son ensemble jusqu'à l'intelligence artificielle en particulier. Cependant, la *mètis* est avant tout intelligence et, dès lors, concerne plus directement les comportements des joueurs que ceux (artificiels) des dispositifs ludiques.

À l'aune de cette intuition, il s'agit d'affiner notre regard sur le comportement du joueur impliqué dans la résistance à la contrainte, réalisant un effort agonistique modulé par sa capacité à faire preuve de *mètis*. Pour surmonter l'épreuve imposée par le système de jeu, le joueur se doit de devenir, pareil à Ménélas ou Ulysse, un être doué de *mètis*. Comme le rappellent Detienne et Vernant :

---

ne laisse plus de place à l'incarnation d'un rôle ou d'une identité fixe. Il est en revanche possible de concevoir des solutions médianes. C'est ce que font la plupart des jeux ».

2030 C'est-à-dire, « changeant, ondoyant et retors ».

2031 Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 49.

2032 *Ibid.*, p. 45 : « Le monstrueux Typhon, lui aussi, est *polúplokos* : un être multiple, "aux cents têtes", dont le tronc se prolonge dans des membres anguipède ».

2033 Maxence Alcalde, *L'Artiste opportuniste*, *op. cit.*, p. 81.

> La règle est de fer : on ne triomphe d'un *polúmètis* que si l'on a fait preuve de plus de mètis que lui. Ménélas ne s'empare de Protée, dieu polymorphe, qu'en recourant à l'embuscade et au déguisement. Héraklès ne l'emporte sur Péryclymène, guerrier insaisissable, aux mille formes, qu'avec l'aide d'Athéna et de toute sa mètis[2034].

On doit à Homère le premier texte mettant en scène la *mètis* : le chant XXIII de l'*Iliade*[2035] décrivant la course de char entre Antiloque, fils de Nestor, et Ménélas. Comme le remarque Vignaux, l'histoire peut sembler banale mais éclaire pourtant les caractères essentiels de la mètis[2036]. Cet épisode de l'*Iliade* nous éclaire quant à ses usages, sur l'opposition entre l'emploi de la force et de la ruse[2037]. Ce récit place l'exercice de la *mètis* sur le terrain de l'*agôn*, de l'épreuve guerrière où la victoire ne peut être obtenue que par la ruse et non par la force. L'usage de la *mètis* implique un état de vigilance et de préméditation, de « présence continue aux actions en cours[2038] » — état exprimé par les images cynégétiques de l'aguet, de l'affût. Cette pensée se doit de devenir tactique, fulgurante — à même de saisir le *kairós* —, souple au point de se plier aux circonstances pour, en retour, les dominer sûrement.

Dans la perspective de notre propos, il apparaît significatif que Barney adopte une attitude athlétique dans ses performances, ses actions de création sous contrainte (*Drawing Restraint*) reposant sur sa capacité à savoir saisir dans un élan athlétique le moment propice à l'accomplissement des formes désirées, du dépassement souhaité, à l'image d'Antiloque (même s'il s'agit ici d'un engagement auto-agonistique). L'usage de la *mètis* implique d'épier son adversaire et de savoir frapper au moment le plus opportun, dans un mouvement à même de déstabiliser n'importe quelle puissance[2039]. La *mètis* est arme ultime, expédient (au sens de *póros*, *πόρος*[2040]) décisif et définitif. Dans ses moyens comme dans ses effets, la *mètis* est avant tout puissance de retournement, capable d'inverser les rapports de forces :

> Intelligence à l'œuvre dans le devenir, en situation de lutte, la mètis revêt la forme d'une puissance d'affrontement, utilisant des qualités intellectuelles — prudence, perspicacité, promptitude et pénétration de l'esprit, rouerie, voire mensonge —, mais ces qualités jouent comme autant de sortilèges dont elle

---

2034 Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 35.
2035 Homère, *Iliade*, (trad.) Mario Meunier, Albin-Michel, 1956, XXIII, p. 509-515.
2036 *Cf.* Georges Vignaux, *Les Jeux des ruses*, *op. cit.*, p. 8-9.
2037 *Ibid.*, p. 8 : « Antiloque, pendant la course, va profiter d'un brusque resserrement de la piste, creusée par l'orage, pour pousser son char en oblique devant celui de Ménélas, qui doit retenir ses chevaux. Antiloque gagne ainsi l'avance nécessaire pour le distancer dans les dernières foulées ».
2038 Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 21.
2039 Georges Vignaux, *Les Jeux des ruses*, *op. cit.*, p. 9 : « Si fort que soit un homme ou un dieu, il finira par trouver plus fort que lui ; seule compte alors la supériorité en mètis, en ruse ».
2040 Au double sens de moyen de sortir d'une difficulté et de chemin, passage. *Cf.* Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 165.

> disposerait pour opposer à la force brute les armes qui sont son apanage : l'insaisissabilité et la duplicité. Comme l'eau courante, l'être à la mètis glisse entre les doigts de son adversaire ; à force de souplesse il se fait polymorphe ; comme le piège, il est aussi le contraire de ce qu'il apparaît : ambigu, inversé, il agit par retournement[2041].

De là, il s'agit de constater qu'à la rouerie des monstres vidéoludiques, à leur capacité de surgissement, à leur appétit de chasseur, s'oppose le déploiement d'une intelligence de ruse permettant de circonvenir les forces hostiles, de les contourner ou de les dépasser promptement — si tant est que le joueur en soit capable. L'apparent handicap[2042] en la défaveur du joueur est alors contrebalancé par la mise à disposition de conditions lui permettant de rivaliser par la ruse, par le retournement ou l'ondoiement. Ces modèles de comportement, que peut adopter un joueur aux prises avec un dispositif de contrainte horrifique, semblent adhérer à ceux associés à deux animaux qui, dans la pensée grecque, permettent de penser la *mètis* : le renard et le poulpe.

Ces deux animaux renvoyant à l'univers de la chasse et de la pêche ont valeur de modèles de comportements rusés tant leur *mètis* rivalise avec l'astuce prométhéenne, « capable, même à l'inextricable, de trouver une issue[2043] ». Ces animaux constituent des figures essentielles permettant de délinéer avec justesse le périmètre du champ sémantique de la *mètis* mais aussi de cerner les rapports de forces qu'elle permet de dénouer par la capacité à savoir user de la réversibilité du réel. Le renard et le poulpe sont les modèles actifs d'une intelligence permettant de dominer une réalité ondoyante en se montrant toujours plus ondoyant et polymorphe qu'elle.

Renard et poulpe apparaissent respectivement comme puissances de retournement et de contournement[2044]. Le renard, dans les descriptions qu'en fait Oppien[2045], est un piège vivant : « [Il] a le secret d'un retournement qui est le fin mot de son astuce[2046] ». Tout l'art du renard, sa ruse (*dolós*), est de jouer le mort et de jouer à ses proies sa résurrection soudaine, intempestive, pour bondir sur elles dans la fulgurance de l'instant opportun (*kairós*). Mais il est également

---

2041 *Ibid.*, p. 52-53.
2042 Caillois précise à l'inverse que l'idée même de handicap est sensée équilibrer les chances de victoire « entre des joueurs de classes différentes, c'est-à-dire qu'à l'intérieur de l'égalité des chances d'abord établie, on ménage une inégalité seconde, proportionnelle à la force relative supposée des participants ». *Cf.* Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 51.
2043 Les auteurs citent ici *Prométhée enchainé* d'Eschyle. *Cf.* Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 39.
2044 *Ibid.*, p. 32-57.
2045 Oppien de Corycos (II ème siècle), *Halieutiques*, II, 107-118.
2046 Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 43.

capable d'esquiver[2047], de déjouer les pièges, de faire fît des collets et des rets pour fuir la mort[2048]. Adhérant au champ sémantique de la *mètis*, il est lacet, lien capable de saisir comme de se dénouer pour filer.

Agilité, rapidité et mobilité constituent tout l'art du retournement pratiqué par le renard. L'habitat du renard, sa tanière, participe également de sa connexion avec la *mètis* : tentaculaire, labyrinthique et indiscernable parce que souterrain et réticulaire[2049]. Le réseau formé par le terrier du renard est l'image topographique de la *mètis*, son tracé même : un travail de sape modélisant la ruse de l'animal et sa capacité à se montrer fertile en inventions de toutes sortes[2050]. Le renard comme son terrier n'offrent aucune prise tant ils sont astucieux et insaisissables. À l'esprit impénétrable du renard, répond un repaire déroutant, énigmatique, polymorphe.

C'est précisément cette polymorphie qui s'applique à l'autre figure animale que la pensée grecque associe à la *mètis* : le poulpe. Ce dernier est dépositaire d'une intelligence à l'image de sa conformation : polymorphique et tentaculaire[2051]. Le poulpe est un animal dont la plasticité, s'exprime presque *ad libitum*. Il s'agit d'une intelligence ondoyante : celle du sophiste ou du politique permettant d'enlacer son adversaire comme de prendre plusieurs facettes. Le poulpe est l'animal ondoyant par excellence. Véritable piège animé, il sait se camoufler[2052], enlacer tout ce qu'il touche[2053], prendre mille formes, disparaître et surgir. Comme l'écrit Vignaux à la suite de Vernant et Detienne : « La mer est un monde piégé où le plus rusé de tous est le poulpe, car il se confond avec le rocher, grisâtre comme celui-ci, immobile, trompeur[2054] ». Maître de l'illusion (*apatè*), les poulpes peuvent duper pêcheurs et prédateurs comme être à l'affût et se jouer de leurs proies : « Un même artifice leur procure des aliments et les soustrait à la mort[2055] ».

2047 Pour parler de la capacité à fuir du renard, Oppien de Corycos emploie dans les *Halieutiques* le terme *olisthánein* évoque l'image de l'athlète dont le corps huilé glisse entre les main de son adversaire. *Ibid.*, p. 42.

2048 Vernant et Detienne insistent d'ailleurs sur le fait que le renard est la ruse : « une ruse peut se dire, en grec, *alòpèx*, renard ». *Idem*.

2049 *Cf.* Georges Vignaux, *Les Jeux des ruses*, *op. cit.*, p. 14-15.

2050 Oppien, *Cynégétiques*, III, 449-460, cité in Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 42 : « La demeure qu'il creuse a sept portes différentes auxquelles conduisent autant de couloirs, et les ouvertures sont éloignées les unes des autres. Ainsi, il a moins à craindre que les chasseurs, disposant un piège à sa porte, ne le fassent tomber dans leurs lacets ».

2051 *Ibid.*, p. 47.

2052 Comme l'avaient déjà remarqué les pécheurs grecs, les céphalopodes sont doués pour le mimétisme et jouent de l'homochromie pour changer la couleur et la structure de leur peau et ainsi s'adapter à leur environnement direct.

2053 Comme nous l'enseigne Oppien (*Halieutiques*, IV, 147-162), les pêcheurs grecs retournent contre les poulpes leur pouvoir de lier afin d'en venir à bout, ces animaux ne se laissant prendre qu'à leur propre piège : « [L]es pêcheurs leurs jettent en appât une femelle de leur espèce, qu'ils enserrent avec tant de force que rien, sinon la mort, ne peut leur faire lâcher prise ». *Cf.* Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 47.

2054 *Cf.* Georges Vignaux, *Les Jeux des ruses*, *op. cit.*, p. 13-14.

2055 Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 35.

Le poulpe est donc, comme le renard, doué de patience et de prudence (*phrónesis*, *φρόνησις*). Mais il possède également une capacité de contournement qui échappe au goupil et dont la nature éclaire directement notre propos : sa capacité à trouver son propre chemin à travers l'obscurité[2056]. Le poulpe a cela de redoutable qu'il semble indifférent au milieu dans lequel il se trouve. En toutes circonstances, il sait trouver sa voie et se faire insaisissable.

Le poulpe est un nocturne : « [C]omme Hermès, […] il sait aussi disparaître dans la nuit, mais une nuit qu'il peut lui-même sécréter[2057] ». Le poulpe est le symbole de la nuit la plus noire qui soit mais surtout, de la possibilité de sa traversée volontaire et autonome. Il est le symbole de la possibilité de la percée d'une issue dans la texture aporétique du monde nocturne. La nuée noire, l'encre sombre, définissent le trait le plus caractéristique de cet animal et, en creux, la capacité de la *mètis* à se faire ruse de la navigation, outil essentiel pour échapper à des espaces dévorants et hostiles.

La navigation n'est pas ici la simple clef d'une série d'images flatteuses profitant de l'aura marine qui entoure son champ lexical[2058]. Elle est, en lien avec la *mètis*, technique rusée de fuite et de survie : « Hasard et contraintes : la ruse permet, face aux circonstances, de ménager ou de créer ses propres espaces de libertés[2059] ». Voilà en quoi excelle le poulpe : générer un espace de liberté malgré la contrainte, au risque de la confrontation avec une obscurité nébuleuse et hermétique. Ce que dessine la figure du poulpe dans sa fuite, c'est le tracé d'un parcours de « chasse noire[2060] » : un parcours obscur et à la marge, se faisant à l'aide de la ruse, d'une intelligence capable de pièges. La chasse noire est une « chasse de nuit, la chasse utilisant les filets et les pièges[2061] », celle que condamne Platon dans les *Lois*[2062] parce qu'elle est duperie, du côté de la *mètis*[2063]. Ce modèle de chasse n'est pas celui du combat héroïque de la chasse collective mais celui d'une chasse nocturne et solitaire dans des espaces isolés et marginaux — ceux où avancent les rampeurs plus que les guerriers.

2056 *Ibid*., p. 46.
2057 *Idem*.
2058 Nous faisons référence à la critique portée par Anne Cauquelin à l'usage abusif du terme navigation dans le champ du numérique. *Cf.* Anne Cauquelin, *Le Site et le paysage*, *op. cit.*, p. 56-57.
2059 Georges Vignaux, *Les Jeux des ruses*, *op. cit.*, p. 36.
2060 *Cf.* Pierre Vidal-Naquet, *Le Chasseur noir*, *op. cit.*
2061 *Ibid*., p. 170.
2062 Platon, *Les Lois. Livre VII à XII*, (trad.) Luc Brisson, Jean-François Pradeau, Flammarion, 2006, 823d-824a, p. 74-75.
2063 Dans son étude *Le Chasseur noir et l'origine de l'éphébie athénienne*, Vidal-Naquet précise : « Il faut, bien entendu, devant un tel texte, faire la part de la technique platonicienne de la dichotomie et du moralisme propre à Platon ». In Pierre Vidal-Naquet, *Le Chasseur noir*, *op. cit.*, p. 170.

C'est à pareille chasse noire que se livre tout joueur impliqué dans l'expérience du *survival horror*. Le champ de la ruse délimité par le renard et le poulpe adhère parfaitement aux pratiques associées à ces jeux et induites par leurs *gameplay*. Les composantes ludiques que nous avons précédemment cherché à discriminer et à interroger semblent toutes concourir à placer le joueur dans une posture relevant presque simultanément de ces deux postures. Parce qu'il est fondamentalement plus faible que son adversaire[2064] et qu'il fraye en terrain hostile, le joueur n'a d'autres choix que d'être vif, réactif, capable de retournement (à l'image du renard) mais aussi ondoyant, furtif, capable de contournement (comme le poulpe).

Le lieu de la chasse et du combat régulier est l'*agros* (*ἀγρός*), le champ en bordure des cités[2065]. Mais le lieu de la chasse rusée, celui où peut se jouer le jeu des illusions, est la brousse, l'espace impénétrable, les terres hostiles, arides et sauvages — le territoire du chasseur noir. Il est terrain instable, à l'image du lieu accueillant la course qui oppose Antiloque et Ménélas. Il en est de même pour les espaces vidéoludiques que nous avons abordés. Mais au-delà de leurs conformations anomales et de leur texture sombre et opaque, ces terrains informent sur les activités qu'il est possible d'y mener comme sur l'économie propre à leur usage — sur les attitudes associées à leurs formes.

La *mètis* détermine en profondeur les attitudes ludiques induites par l'expérience vidéoludique horrifique. Au-delà du dépassement de l'horreur (c'est à dire de la peur associée au dégoût), s'impose la nécessité de la ruse, d'une intelligence pratique dont seul l'exercice permet de surpasser les antagonistes déployés par le jeu. Cette intelligence permet de résister au dispositif érigé en piège, voué à la perte du joueur.

C'est dans sa capacité à faire preuve d'une intelligence de débordement, que le joueur peut espérer traverser l'épreuve ludique dans laquelle il est engagé. C'est un combat dont la stratégie est celle de l'ondoiement qu'il s'agit de mener, sous le signe de la versatilité, de l'adaptation et du *perpetuum mobile* — tant ces jeux sont des « systèmes de conflits[2066] » dédiés à la mise en scène de la lutte.

[2064] Parfois même totalement démuni à l'image de ce que proposent *Outlast* ou *Amnesia: Dark Descent*. Il en presque toujours de la sorte dans le *survival horror* canonique, dans lesquels les personnages dirigés par le joueurs sont faibles (*Silent Hill 2*, *Silent Hill 3*, *Clock Tower*, etc.) ou insuffisamment équipés par rapport aux menaces qu'ils affrontent (*Resident Evil, Resident Evil 4*, *ZombiU*).

[2065] *Ibid.*, p. 169.

[2066] *Cf.* Katie Salen, Eric Zimmerman, *Rules of Play*, *op. cit.*, p. 250-251.

À la ruse du dispositif, c'est par une *mètis* encore plus grande que le joueur doit répondre : *mètis* contre *mètis*, car seul le même agit sur le même : « La victoire sur une réalité ondoyante, que ses métamorphoses continues rendent presque insaisissables, ne peut être obtenue que par surcroît de mobilité, une puissance encore plus grande de transformation[2067] ».

C'est un jeu tactique qui se joue ici — le terrain de la tactique étant celui de l'intuition et de l'opportunité alors que la stratégie implique rationalité et calculs objectifs[2068]. Les situations de survie vidéoludiques sont structurellement favorables à l'émergence d'une intelligence pratique vive et duplice. Elles permettent la résistance par la souplesse et la malléabilité. Elles offrent au joueur, dans le faible jeu[2069] laissé par les contraintes qu'elles exercent, la possibilité du tracé d'un parcours cursif, se délinéant de manière conjecturale (par une pratique abductive de l'espace[2070]). Ces situations sont le terrain ambigu permettant l'invention de parades inédites et la découverte d'issues cachées. Dès lors, « l'attitude mentale[2071] » du joueur impliqué dans ces dispositifs ressortit nécessairement à la *mètis*. Les situations qui lui sont proposées ne semblent jouables[2072] que s'il y fait face en adoptant une pensée oblique et rusée ; une pensée toute animale.

La démarche platonicienne faisant de cette intelligence une ruse de l'approximation, une procédure oblique nuisible, tend à gommer ce champ spécifique de l'intelligence dans la pensée occidentale. Vernant et Detienne concluent d'ailleurs *Les Ruses de l'intelligence* par ces lignes :

> Si dans le discours savant tenu sur les Grecs par ceux qui s'en proclamaient les héritiers, le silence a continué si longtemps de se faire autour de l'intelligence rusée, ne serait-ce pas essentiellement pour deux raisons : d'abord, sans doute, parce que, dans la perspective chrétienne, le fossé séparant les hommes des bêtes ne pouvait que se creuser davantage et la raison humaine apparaître plus nettement encore que pour les Anciens séparée des aptitudes animales ; mais n'est-ce pas aussi surtout le signe que la Vérité platonicienne, reléguant dans l'ombre tout un plan de l'intelligence avec ses façons propres de comprendre, n'a jamais réellement cessé de hanter la pensée métaphysique de l'Occident ? [2073]

[2067] Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 28.
[2068] Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien. 1*, *op. cit.*, p. XLVI-XLVII.
[2069] Pensons au commentaire d'Henriot sur les situations catastrophiques ne laissant aucune place à l'initiative et ne pouvant faire jeu : « On ne dira pas qu'une épidémie, une inondation constituent en elles-mêmes des jeux. Si l'on se retient de le dire c'est un peu par crainte de heurter l'opinion, de blesser les sensibilités ; mais avant tout parce que les situations que créent de tels évènements ne laissent pratiquement aucune place à l'initiative de ceux qui s'y trouvent pris ». Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, José Corti, 1989, p. 218.
[2070] *Cf.* Catherine Chomarat-Ruiz, *Précis de paysagétique*, Contrées & Concepts, 2014, p. 150-153, 169.
[2071] *Cf.* Sébastien Genvo, *Le Jeu à son ère numérique. op. cit.*, p. 113.
[2072] *Ibid.*, p. 117.
[2073] Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 306.

Cette pensée ondoyante ne peut adhérer au cadre strict d'une métaphysique du savoir immuable. Dans la pensée platonicienne, cette intelligence tâtonnante et indirecte, conduisant à un savoir conjectural est en tout point opposée à la vérité stable et immuable du savoir philosophique [2074]. En outre, comme l'écrivent Detienne et Vernant : « [L]es modèles fondamentaux de la mètis, dans la texture même de leur sémantique, se constituent dans un domaine où l'intelligence des hommes interfère constamment avec celle des animaux terrestres et aquatiques, affrontés dans les activités de la chasse et de la pêche[2075] ». Il s'agit également dans le modèle de pensée platonicienne, d'établir un partage entre les êtres raisonnables et les vivants sans *logos* (*λόγος*). La *mètis* semble donc doublement condamnable, parce que relevant de la duperie et de l'instinct animal — bien loin de la connaissance raisonnée, nécessairement immuable.

Dans l'*Éthique à Nicomaque*, Aristote considère la prudence (*phrónesis*, *φρόνησις*) — qualité essentielle caractérisant l'être à *mètis* — et établit qu'elle s'exerce sur le terrain de l'action en tant que vertu[2076], assurant l'unité de la théorie et de la pratique, du savoir et de la vertu[2077]. Il la décrit comme outil d'accès à la vérité[2078] et science organisatrice[2079] chez les hommes doués de sagesse. Cependant, Aristote distingue la prudence de l'habileté et ne leur trouve que de simples analogies[2080], détissant ainsi le talent propre aux êtres à *mètis*[2081].

Chez Aristote, le prudent (*phronimos*[2082], *φρόνιμος*), n'est pas le *polúmètis*[2083]. Il ne peut se comporter sans scrupules et utiliser tous les expédients pour atteindre une fin[2084]. Dès lors, son habileté est sujette à caution : « [S]i le but est honnête, cette habileté est digne d'éloge, mais dans

---

[2074] *Cf.* Michèle Porte, *Mémoire pour la science*, *vol. II*, *op. cit.*, p. 177.
[2075] Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 305-306.
[2076] Pierre Aubenque, *La Prudence chez Aristote*, Presses Universitaires de France, 2002, p. 9 : « On aura reconnu dans cette conception d'une vertu qui, pour être intellectuelle, évoque moins les mérites de la contemplation que ceux du savoir opportun et efficace, dans cette modeste réplique, à l'échelle de l'homme, d'une sagesse plus qu'humaine, ce que la tradition latine transmettra à l'Occident chrétien sous le nom de *prudence* ».
[2077] *Ibid.*, p. 184.
[2078] Aristote, *Éthique de Nicomaque*, (trad.) Jean Voilquin, G-F Flammarion, 1965, VI, 6, p. 159.
[2079] *Ibid.*, VI, 7, p. 160.
[2080] *Ibid.*, 1965, VI, 13, p. 169.
[2081] *Idem.* : « Les enfants et les bêtes également sont doués de ces dispositions naturelles ; mais, faute d'entendement, elles paraissent nuisibles ».
[2082] *Cf.* Marie-Christine Granjon, « La Prudence d'Aristote : histoire et pérégrination d'un concept », in *Revue française de science politique*, vol. 49, N°1, 199, p. 138.
[2083] Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 305 : « [L]'analyse aristotélicienne s'inquiète de distinguer la prudence, la *phrónesis*, de l'habileté, de la *deinotès*, en montrant que celle-là ne se réduit ni à l'intuition, ni à la justesse de coup d'œil, mais qu'elle est une espèce d'habileté fondée sur la "délibération en vue d'un bien" (*euboulia*), et par là, différente de la capacité "de faire les choses en fonction d'un but proposé" par quoi se laisse définir l'homme appelé par les Grecs "panurge", c'est-à-dire le madré ou le coquin, l'individu paré de l'inquiétant prestige d'une intelligence trop souple ».
[2084] *Cf.* Marie-Christine Granjon, « La Prudence d'Aristote », art. cit., p. 138.

le cas contraire, elle est une coquinerie[2085] ». L'enjeu de la *phrónesis* est ainsi placé sur le terrain de la morale[2086].

Pourtant, c'est sur le modèle de cette *mètis* toute animale qu'il semble le plus pertinent de saisir — à la suite du chasseur et de la proie — la posture du joueur et dans un deuxième temps, celle déterminant les qualités du dispositif vidéoludique. Les talents de ruse du renard chasseur et du poulpe fugitif, leur intelligence pratique, leur dextérité instinctive, offrent un terrain d'analogie saisissant avec les postures propres à l'entreprise vidéoludique. C'est précisément cette intelligence fluide — mais irréductible à sa part instinctuelle — qui caractérise l'agilité d'esprit (*agchinoia*) comme la capacité du joueur à décider dans l'instant en faisant preuve d'un œil sûr (*eustochia*) — capable de viser juste, tel l'archer grec.

Plus largement, l'espace vidéoludique est dédié à l'exercice d'une *mètis* dédoublée : une *mètis* biface servant le jeu autant que le joueur, permettant au terrain de se faire marécage et piège tout en offrant à celui qui l'arpente de le traverser malgré tout. L'image vidéoludique est douée d'une capacité prodigieuse à s'animer, portée par le flot de sa diffusion, se déployant dans un temps de diffusion fluctuant. Elle est terrain mouvant idéal : « champ de métamorphose[2087] » L'image vidéoludique est connectée à la *mètis* en tant qu'elle ressortit au champ de l'ondoiement, du variable et du bigarré[2088] (du *poikilos*, *ποικίλος*[2089]). Ces qualités sont véritablement décuplées par son opérabilité extrême et, plus encore, par sa navigabilité.

Le ressort même du parcours rusé semble être une capacité à naviguer ressortissant à l'exercice de la *mètis* : une intelligence tactique du déplacement permettant à la fois d'affronter une spatialité mouvante et de se confronter aux écueils que ces espaces abritent — des scories entravantes aux monstres entravés.

2085 Aristote, *Éthique de Nicomaque*, *op. cit.*, VI, 12, p. 169.

2086 Marie-Christine Granjon, « La Prudence d'Aristote », art. cit., p. 138 : « Aristote définit donc la prudence comme la disposition à agir dans son intérêt propre comme dans l'intérêt général, disposition dévolue à quelques dirigeants politiques exemplaires, expérimentés et vertueux, capables d'utiliser les moyens les mieux accordés à des fins moralement fondées ».

2087 Pour reprendre l'expression de Gilbert Lascaux à propos des toiles de Bacon dont les formes sont livrées à la labilité. *Cf.* Gilbert Lascaux, « Bacon et le récit », in *Artstudio*, N°17, été 1990, p. 98.

2088 Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 27 : « Pourquoi la mètis apparaît-elle ainsi multiple (*pantoiè*), bigarrée (*pokilè*), ondoyante (*aiólè*) ? Parce qu'elle a pour champ d'application le monde du mouvant, du multiple, de l'ambigu. Elle porte sur des réalités fluides, qui ne cessent jamais de se modifier et qui réunissent en elles, à chaque moment, des aspects contraires, des forces opposées ».

2089 *Cf. Supra*, p. 398.

4.3 | Du caractère aporétique de la traversée du *pontos* : expérience sensible et rusée de la traversée

Le déploiement de l'image vidéoludique tel que nous l'avons pensé précédemment s'accompagne d'un déploiement des espaces vidéoludiques. À l'ouverture de l'image adhère l'ouverture des espaces (re)présentés. Dès lors, la labilité de l'image se propage à la géographie des jeux, engage leur océanisation, c'est-à-dire « leur sombre et gigantesque entrée en tumulte[2090] ». Ces géographies vidéoludiques ouvrent un horizon étendu paradoxal et instable, jusque dans ses apparences, pareil au paysage forestier décrit pas Conrad dans *Lord Jim*[2091] :

> En dessous de nous s'étendait le pays, sombre sous le soleil, l'immense espace des forêts qui roulaient comme la mer, des fragments de fleuves ondulants et étincelants, les taches grises des villages, çà et là une clairière, comme un îlot de lumière au milieu des vagues noires des cimes des arbres[2092].

Dans le cas des jeux horrifiques, ces espaces sont plus spécifiquement visqueux (« entre le liquide — extrême de la plasticité — et le solide — extrême de la rigidité[2093] »). Ils sont faits d'un fluide épais dont la propriété première est d'être intraversable. À force d'entraves et de viscosité, ces espaces se transforment en de véritables étendues dont les rivages ne se laissent pas voir, ni même atteindre parfois — à l'image du Tartare grec, lieu infernal « de la confusion totale, espace non-orienté, privé de directions fixes et de repères réguliers[2094] ».

Ces espaces-étendues se font récipients abyssaux [2095], véritables masses liquides insaisissables et sans repères : « Le matériel numérique s'apparente ainsi à un lieu sans lieu, semblable à des abîmes d'où émergent les figures, les signes et les informations[2096] ». Ces espaces sont à la fois mouvants et désireux d'engloutir quiconque s'y aventure, pareils à Charybde capable d'engouffrer l'onde noire[2097].

[2090] À propos du dynamisme du paysage plastique chez Hugo. *Cf.* Baldine Saint Girons, *Les Monstres du sublime*, *op. cit.*, p. 121.
[2091] *Cf.* Robert Harrison, *Forêts. Essai sur l'imaginaire occidental*, Flammarion, 1992, p. 202-207.
[2092] Joseph Conrad, *Lord Jim*, Éditions Autrement, 1996, p. 308.
[2093] Note sur la plasticité des états de l'eau partiellement empruntée à Fleisher. *Cf.* Alain Fleisher, « La Vague gelée », in *Plasticité*, *op. cit.*, p. 215.
[2094] Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 278.
[2095] Pour reprendre la formule « le récipient abyssal des débris du déluge » décrivant la mer dans la pensée biblique. *Cf.* Alain Corbin, *Le Territoire du vide*, *op. cit.*, p. 11.
[2096] Paul Sztulman, « Les Explorateurs des abîmes », art. cit., p. 86.
[2097] Homère, *Odyssée*, *op. cit.*, XII, p. 229 : « [C]'est là-dessous qu'on voit la divine Charybde engloutir l'onde noire : elle vomit trois fois par jour, et trois fois, Ô terreur ! elle engouffre ».

Mer[2098] d'Ange Leccia offre la vision d'une surface aqueuse mobile, fascinante et hypnotique. Cette projection vidéo présente une surface plane aux contours qui ne cessent de se dessiner au rythme des reflux de la marée, du dépôt éphémère de l'écume sur une plage filmée depuis le ciel. Le dispositif semble répondre aux propos d'Alain Fleisher : « La vague est peut-être une forme pure en cela que, si son contour est précis […] sa matière est indéfinie, infinie, une matière formée, mise en forme par la surface d'une matière, une matière empruntée et aussitôt abandonnée, parcourue, survolée, par la course d'une forme[2099] ». Mais la surface projetée au spectateur est également inquiétante et sans horizon — d'autant plus inquiétante qu'elle semble infiniment étendue et infiniment mobile.

Ange Leccia, *Mer*, 1991.

L'œuvre vidéo d'Ange Leccia réalise littéralement la mise en géographie d'un espace dynamique qui paraît aporétique tant sa surface semble intraversable en raison de son instabilité, de sa plasticité excessive. En cela, cette œuvre vidéoplastique fait parfaitement écho aux géographies vidéoludiques étendues et parfois insondables. Plus encore, cette vision d'un espace mouvant appelle à la mobilité, à une mise en mouvement ne pouvant se faire qu'au prix de la mise en danger, de la prise de risque. Cette plage évoque sa propre extension, appelle à quitter le rivage pour la haute mer, le *póntos* (*πόντος*) :

> *Póntos*, la mer comme étendue abyssale, chaotique, veuve de routes, comme espace que les Grecs qualifient d'*ápeiròs*, d'*aperitos*, non parce qu'il serait sans limite ou sans borne, mais parce qu'il est l'étendue qu'on ne peut traverser (*peráô*) d'un bout à l'autre, espace infranchissable où tout chemin sitôt tracé s'efface et disparaît de la surface lisse des eaux qui n'est jamais deux fois la même[2100].

Les horizons vidéoludiques liquides, « veu[fs] de routes », que l'on imagine sans peine comme domaines de l'impalpable se laissent définir par l'attitude nécessaire à leur pratique, à leur

[2098] Ange Leccia, *Mer,* 1991, vidéo, boucle de 5 min.
[2099] Alain Fleisher, « La Vague gelée », art. cit., p. 216.
[2100] Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 274-275.

saisie. Il s'agit de faire apparaître de manière conjecturale à l'écran (*onscreen*[2101]) ce qui est présent hors de l'écran (*off-screen*[2102]), dans le flot de la navigation et par dilution progressive du voile occultant l'espace navigable proche — voile se reformant inévitablement dans le sillage du joueur tant ces paysages sont solubles et la portée du regard naturellement limitée[2103]. L'enjeu est encore une fois celui d'un retournement, dans lequel peut se trouver une issue, se tracer un chemin. L'enjeu est celui-là même qui tisse l'expérience du parcours des espaces vidéoludiques.

La *mètis* constitue un outil essentiel de compréhension de ces espaces. Elle seule rend possible la navigation en ces eaux troubles. La navigation, envisagée comme activité de déplacement et d'orientation, est le seul moyen d'exploration et de déploiement de ces espaces[2104]. Malgré leur texture numérique particulièrement conductrice[2105], les jeux vidéo horrifiques prennent la forme paradoxale d'un milieu très peu conducteur[2106]. S'opposant par principe à la libre circulation, ces paysages vidéoludiques horrifiques se plaisent à cultiver une adhérence propre à contraindre le joueur mais s'offrent néanmoins à la navigation virtuelle[2107] — sur un modèle proche de celui des réseaux numériques[2108] mettant en place une « interactivité à distance » se fondant « avant tout sur la pratique du parcours[2109] ».

De même qu'« il n'y a pas de jeu sans joueur[2110] », pour le dire avec Henriot, il n'y a pas de navigation sans navigateur. « Sans des conducteurs capables de "trouver leur route", la route n'existe pas comme telle. Parce que la route est un parcours orienté, elle exige pour s'actualiser

---

[2101] *Cf.* Stephan Günzel, « "Eastern Europe, 2008" Maps and Geopolitics in Video Games », art. cit., p. 172-173.
[2102] À savoir, l'espace au-delà du champ de vision affiché — de l'horizon perceptible dans l'image — et même au-delà du cadre de l'écran. Ce qui est contenu en puissance par le logiciel et en attente de sa mise en image.
[2103] Quand bien même la géographie des lieux parcourus s'inscrit sur une carte à laquelle le joueur peut se référer, à la manière de ce que proposent *Don't Starve* ou *Diablo III* (Blizzard Entertainment/Activision Blizzard, 2012).
[2104] Mark Wolf, « Theorizing Navigable Space in Video Games », in *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*, *op. cit.*, p. 19 : « Navigable space is space through which one must find one's way around, as opposed to a space in which one need to move, or a space in which one's movement is largely predetermined or so severely limited that one does not have the possibility of getting lost. Navigation is more than merely getting from one place to another; it is a cyclical process which involves exploration, the forming of a cognitive map of how spaces are connected, which in turn aids the decision making processes employed by the player to move through those spaces for further exploration ».
[2105] Comme le précise Lev Manovich : « [L]'espace navigable est une forme antérieure à l'ordinateur, même si celui-ci en est devenu le médium idéal ». Lev Manovich, *Le Langage des nouveaux médias*, Les presses du réel, 2010, p. 439.
[2106] *Cf.* Isabelle Rieusset-Lemarié, « Un milieu conducteur », in *Les Cahiers de médiologie n°2*, *op. cit.,* p. 215-223.
[2107] *Ibid.,* p. 221.
[2108] D'autant plus que « [l]a métaphore des autoroutes numériques est pertinente si on ne l'isole pas du contexte ni de la praxis sans laquelle elle ne peut s'actualiser », à l'instar de la pratique vidéoludique ne faisant sens que dans sa pratique même. *Ibid.*, p. 223.
[2109] *Ibid.*, p. 221.
[2110] Jacques Henriot, *Le Jeu*, Presses Universitaires de France, 1969, p. 83 : « Non seulement le jeu pris comme tel renvoie au joueur, mais il n'y a pas de jeu sans joueur. Le joueur implique le jouant. Un travail effectué trouve en lui-même sa suffisance et sa raison d'être : l'œuvre existe par soi, a un sens en soi. Le jeu n'est rien d'autre que ce que fait le joueur quand il joue ».

non seulement une infrastructure matérielle mais une praxis[2111] ». La pratique des dispositifs de contrainte horrifiques repose sur l'exercice même d'une *praxis*[2112] dont l'enjeu principal est la résistance à la contrainte — résistance passant par la capacité du joueur à dépasser le caractère fluide et obscur de ces espaces navigables[2113]. Le champ sémantique très étendu de la *mètis* permet justement de se saisir de la navigation en tant que *praxis* s'exerçant dans le domaine du sans-limite et de l'entrave.

La *mètis* est la condition, l'aptitude, nécessaire à la résistance au milieu. Elle est essentielle au parcours et à la traversée de ces espaces, offrant la possibilité d'y tracer un *póros* :

> *Póros*, qui appartient lui aussi à la famille sémantique de *peráô*, traverser, désigne le stratagème, l'expédient qu'invente la mètis pour s'ouvrir une route ; quant à *Tékmòr*, qui signifie non seulement le but visé, mais le plan, le remède à une situation difficile, c'est une notion construite à la confluence de trois domaines distincts mais complémentaires : la navigation, l'astronomie, la divination[2114].

C'est donc sous le signe du *póros*, puissance de retournement capable d'ouvrir une route sur une mer sans chemins, que nous souhaitons envisager la pratique de la navigation vidéoludique se faisant dans l'ouverture d'un espace répondant à l'économie de l'intraversable, de l'aporétique (*apeiròn*, *ἄπειρον*) — se jouant dans l'affût du moment propice (*kairós*).

La compréhension de l'espace par l'exploration, l'écriture de sa cartographie mentale (*cognitive map*[2115]), nourrit le calcul stratégique qui autorise en retour un approfondissement de la navigation — la capacité à trouver un *póros*, à le façonner. Conducteur non-conducteur, l'espace propre aux jeux horrifiques répond au modèle grec du *peîrar-apeiròn*, au double sens de lien infranchissable et chemin inextricable[2116] : chemin ouvert dans un espace défini comme infranchissable et sans limite ultime, *apeiròn*[2117].

2111 Isabelle Rieusset-Lemarié, « Un milieu conducteur », art. cit., p. 222.
2112 Henriot pose l'hypothèse du jeu comme *praxis* et, inversement, identifie même le jeu comme dimension interne de toute *praxis*. *Cf.* Jacques Henriot, *Le Jeu*, *op. cit.*, p. 103.
2113 Lev Manovich, *Le Langage des nouveaux médias*, *op. cit.*, p. 443 : « [L]'espace navigable est une forme essentielle des nouveaux média. Il constitue déjà une manière répandue d'interagir avec toutes sortes de données, une interface familière des jeux vidéo et des simulateurs de mouvement, mais également l'une des formes qu'est susceptible de prendre toute pratique informatique ».
2114 Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 273.
2115 Mark Wolf, « Theorizing Navigable Space in Video Games », art. cit., p. 19.
2116 Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 277-278.
2117 *Idem*.

L'espace *peîrar-apeiròn* ne semble comporter aucune direction et ne se prêter à aucune traversée, aucun parcours. *Peîrar*[2118] (*πεῖραρ*) lié au verbe « traverser » (*peráô*), s'oppose à *apeiròn* (l'infranchissable). Pourtant, ces espaces puisent leur énergie de cette complémentarité antithétique féconde. Cette construction spatiale permet de tisser un espace complexe rendant possible l'émergence d'une tension véritable, d'une angoisse fondée par la contrainte d'une navigation contrariée et d'une orientation impossible.

La scène (littérale) de navigation dans *Silent Hill 2*, illustre parfaitement et paradoxalement cet achoppement. Ce passage implique une traversée se faisant sans la possibilité de naviguer, à savoir, sans possibilité ni nécessité d'orientation[2119] — renvoyant pleinement à la notion d'« incertitude » au sens qu'en donne Jacques Henriot[2120] : « caractère le plus apparent de toute conduite ludique[2121] ».

Silent Hill 2, Traversée du Lac Toluca (détails, captures).

Ce chemin est véritablement opaque, indistinct mais cependant unique (au sens de unicursal[2122]). Si le dispositif est ici biaisé, du fait de l'impossibilité d'une réelle navigation au sein d'un espace dont il est possible de comprendre la linéarité une fois l'angoisse de la perte dépassée, la scène donne la mesure de ce que les espaces des jeux vidéo horrifiques peuvent produire.

[2118] *Ibid.*, p. 276 : « C'est dans le champ sémantique de *peîrar* que ces questions trouvent leur réponse : un certain type de chemin peut y prendre la forme d'un lien qui enchaine et, réciproquement, l'action de lier y emprunte parfois l'apparence d'une traversée, d'un cheminement ».

[2119] Par ailleurs, le jeu offre au joueur de se perdre en circulant dans la ville de Silent Hill mais également à l'intérieur de nombre de bâtiments labyrinthiques.

[2120] Jacques Henriot, *Le Jeu*, *op. cit.*, p. 76 : « Jouer, ce n'est pas savoir où l'on va, même si l'on a soigneusement préparé son itinéraire et calculé ses effets. C'est se lancer dans une aventure dont on ignore à l'avance quelles pourront être les suites ».

[2121] *Ibid.*, p. 75-76.

[2122] C'est-à-dire n'offrant qu'une marge de manœuvre très réduite aux déplacements du personnage joueur, obligé de rester dans un sillon dont il ne peut s'extraire. Malgré son apparente ouverture, ce type d'espace reprend la structure adoptée par les jeux dits en « couloir ». Tout au plus, ces espaces permettent de circuler dans un périmètre légèrement élargi afin de procurer l'illusion d'une ouverture (à l'image de *Fable*). (*Cf.* Geoff King, Tanya Krzywinska, « Gamescapes: Exploration and Virtual Presence in Game-Worlds », in *Level Up Conference*, University of Utrecht, 2003, p. 110-111). Par ailleurs, les jeux appartenant au genre du *Rail shooter* poussent cette non-navigabilité à l'extrême en proposant un système de jeu reposant sur le défilement forcé de l'image donnant au joueur l'impression de participer à une attraction de fête foraine (*The House of the Dead,* SEGA, 1996).

Quiconque se trouve plongé (au sens que donne Couchot à ce terme dans le cadre de l'exploration de la profondeur tridimensionnelle des images numériques[2123]) dans un espace *peîrar-apeiròn* semble n'avoir aucun moyen d'en jamais sortir ; condamné à y demeurer indéfiniment enclos.

Ces espaces n'offrent aucun *póros* : ni expédient, ni issue. Reste alors à s'en tracer un soi-même, à « s'ouvrir une route » en faisant preuve de ruse. La *mètis* offre seule la possibilité de naviguer à travers l'étendue infinie d'une géographie façonnée sous le signe du *póntos* ; une géographie faite de flux, pensée sur le modèle de flots intraversables — et dans des dimensions parfois océaniques, pour peu que ces espaces soient tridimensionnels et ouverts. C'est bien là l'exercice de navigation impossible qui est demandé au joueur : fréquenter l'infréquentable et traverser l'intraversable. Il s'agit de frayer en ces lieux. Se frayer un chemin et œuvrer au dessin d'un parcours qu'il n'est possible de délinéer qu'à mesure de sa découverte. Il ne s'agit pas de faire l'exercice d'un parcours qui serait balisé ou d'un cheminement guidé[2124].

Il faut en saisir le fil tout en s'orientant, en navigant au gré des flux multiples animant cette géographie cryptique ne se laissant saisir parfois que par à-coups[2125]. Le cheminement dans les espaces vidéoludiques horrifiques relève d'un frayage ne pouvant se faire sans le déploiement d'une ruse appliquée à la navigation, sans une intelligence pratique de l'ouverture spatiale. Il s'agit de spatialiser l'espace et d'aménager ce champ libre — qu'il soit conçu comme trop contraint ou trop libre (de l'espace cellulaire à l'espace ouvert). Il s'agit précisément de frayer dans l'ouvert de l'espace. Comme l'écrit Isabelle Rieusset-Lemarié à propos des œuvres interactives proposant de cheminer en leur sein[2126] :

[2123] Edmond Couchot, *La Technologie dans l'art*, *op. cit.*, p. 191-196.
[2124] Mark Wolf, « Theorizing Navigable Space in Video Games », art. cit., p. 38 : « [*S*]*teering* (which involves avoiding obstacles or staying within the bounds of a pathway) is different than *navigating* (which involves making choices and finding one's way around in a mazelike spatial structure) ».
[2125] Pour des raisons de programmation ou de ressources informatiques, l'espace de jeu est généré et affiché à mesure des avancées du joueur avec parfois des latences nuisibles à l'illusion recherchée. Comme le souligne G. Calleja, même dans des jeux vidéo proposant des espaces continus, le flot de la navigation est parfois rompu par des passages dans des espaces très restreints mais inscrits dans l'univers fictionnel du jeu pour permettre de charger les espaces connexes sans rompre trop brutalement la logique spatiale du jeu. *Cf.* Gordon Calleja, *In-Game, op. cit.*, *p.* 82.
[2126] À propos de l'œuvre web *Cyber-Light Blue* de Sophie Lavaud (2001) permettant au public de naviguer corporellement dans les couches d'un tableau virtuel ». *Cf.* www.sophielavaud.org, consulté le 17 avril 2014.

> L'œuvre vous accueille en son espacement, en son ouverture même. Mais, pour ce faire, elle amène à faire un chemin […]. Dans la perspective interactive, il ne s'agit plus de se faire transporter par l'œuvre. L'interacteur doit lui-même accomplir le chemin. Il doit lui-même accomplir le frayage de l'œuvre[2127].

L'enjeu de la pratique des espaces géographiques vidéoludiques est précisément « d'accomplir le frayage de l'œuvre ». La pratique exploratoire en constitue un des aspects ludiques et expérientiels les plus attrayants[2128]. Il faut tracer, via la pratique interactive, le linéament d'un parcours ne pouvant s'éprouver que dans l'expérience d'un « séjourner » permettant l'instauration de l'ouverture véritable de ces espaces — au risque de rencontrer le monstrueux à la surface de ces océans, tel Ulysse allant de Charybde en Scylla. Comme l'écrivent Vernant et Detienne, les espaces de luttes, aussi limités soient-ils, sont similaires au milieu marin (et réciproquement) et, de là, se doivent d'être ouverts dans l'élan d'un frayage :

> Si l'épreuve athlétique paraît se livrer dans une espèce de champ clos dont les limites sont fixées par les arbitres et dont le parcours est soumis à des règles, toute activité agonistique - que ce soit l'épreuve de vitesse ou la course de chars - se déroule, en réalité, dans un espace homologue d'un certain point de vue à celui de la mer. Avec ses points dangereux, avec ses temps critiques, l'espace agonistique est le lieu où tous les renversements sont possibles, où le chemin fixé par les règles du jeu se double de toutes les voies que la mètis saura s'ouvrir et se frayer[2129].

Mais le frayage, au-delà de sa fonction relative au déplacement et à l'aménagement de l'ouvert est avant tout, étymologiquement, opération plastique. « Frayer », issu du latin « *fricare* » (frotter, polir)[2130] implique l'opération d'un geste répété, d'un mouvement relevant de la gravure, du marquage d'un sillon à force de gestes répétés, d'élans et d'arrêts, d'un ensemble de déplacements. Frayer implique donc l'idée d'une action dont l'enjeu principal est la réalisation d'un tracé à la fois parcours et linéament[2131] — opération foncièrement plastique. Frayer, au sens double du latin *fricare* et de son acception moderne d'« ouvrir la voie », correspond symboliquement et concrètement à la notion de tracé d'un parcours[2132] — devenant pleinement acte poïétique alliant économie de parcours et économie de regard.

[2127] Isabelle Rieusset-Lemarié, « Les Chemins de l'œuvre d'art au-delà de l'utilisabilité (À portée de Net : Quelle proximité ?) », in *LIGEIA, Dossiers sur l'art, Arts et multimédia*, *numéro 45-46-47-48, Juillet-Décembre 2003*, (dir.) Giovanni Lista, Association Ligeia, 2003, p. 207.

[2128] Gordon Calleja, *In-Game, op. cit.*, p. 77 : « What makes travel in virtual worlds appealing is not only the affective power of their aesthetic beauty, but also the performed practice of exploring their technical and topographical boundaries ».

[2129] Marcel Detienne, Jean-Pierre Vernant, *Les Ruses de l'intelligence*, *op. cit.*, p. 222-223.

[2130] *Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire historique de la langue française*, *op. cit.*, t. 1, p. 841.

[2131] Recoupant les enjeux propres à la notion de parcours. *Cf.* Francesco Careri, *Walkscapes*, *op. cit.*, p. 27-28.

[2132] À la manière de Barney faisant du parcours athlétique de *The Order* un acte de génération dans la résistance permettant de saisir comme de constituer l'œuvre même, au gré du frayage de l'espace.

Frayer, faire chemin dans l'ouvert, est avant tout opérer une déclosion (au sens de Nancy). La déclosion implique celle d'éclosion, de création d'un monde se faisant dans un renversement de ce qui est enclos. Il en est du frayage du joueur dans les mondes vidéoludiques comme de celui des poissons traçant un sillon dans le lit des rivières pour y déposer leurs œufs et les féconder[2133]. Le frayage, même chaotique, désordonné et conjectural, est acte de génération. Il est acte de déploiement d'un monde existant, acte de déclosion. Si frayer désigne le fait de tracer son chemin, ce verbe implique également d'en écarter les obstacles, d'y aplanir les difficultés rencontrées[2134], de « [d]ébroussailler pour faire place à l'espacement d'une clairière ou d'un chemin[2135] ».

Le frayage implique donc une action se faisant dans la résistance aux obstacles. Dès lors, cette action entre dans le champ de la navigation rusée. Il implique la possibilité d'une traversée se faisant malgré le danger, la perte ou la mauvaise rencontre, dans des lieux parsemés d'écueils et capables de donner naissance aux monstres et aux conflits. Le frayage se constitue en double alternative : il est parcours fait dans la résistance à l'entrave (malgré le danger de l'achoppement) mais aussi acte de délinéament d'un parcours dans le *póntos* (malgré le danger de la dérive). Le frayage est, en définitive, exercice créatif (rusé) de circulation, qu'il s'agisse de résister au dynamisme d'un resserrement ou d'un épanchement, aux flux et reflux agitant des espaces ondoyants et instables, bardés d'écueils.

Alors, aux joueurs de faire preuve de *mètis*, à l'image du poulpe ou du renard, afin de trouver un expédient offrant de naviguer en ces eaux et d'opérer une navigation sombre pareille aux chasses noires rusées se faisant sous le signe de l'« errance nocturne[2136] ». Aux joueurs de savoir frayer malgré les monstres dans l'immensité obscure du *póntos*.

2133 Cette image halieutique est confirmée par la construction étymologique du verbe frayer qui depuis le XII[ème] siècle désigne le fait de « "disposer ses œufs" en parlant de la femelle du poisson qui frotte son ventre contre le sable pour faciliter l'émission […] ; par extension (v. 1560) le verbe signifie "féconder des œufs" en parlant du mâle ». *Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire historique de la langue française*, *op. cit.*, t. 1, p. 841.

2134 *Ibid.*, t. 1, p. 841.

2135 Isabelle Rieusset-Lemarié, « Les Chemins de l'œuvre d'art au-delà de l'utilisabilité », art. cit., p. 207.

2136 Olivier Schefer, *Variations nocturnes*, *op. cit.*, p. 99 : « Il existe dans le cinéma, comme dans la littérature et les arts visuels, diverses modalités de l'*errance nocturne*. Toutes entretiennent des liens, plus ou moins avoués, avec le cauchemar et un état de crise associés au sommeil : somnambulisme et vision extatique, mais aussi retour des morts-vivants, zombies, vampires, spectres, goules ».

CONCLUSION

1. | ICONOLOGIE VIDÉOLUDIQUE : LE JEU DES MONSTRES

Dans leur association aux dispositifs d'images comme de contrainte, les monstres se font plus que jamais signes. Dominés par leur fonction de monstration, ils sont ceux par qui il est possible de voir, ceux qui montrent. Les monstres, tels que figurés dans le corpus élargi que nous avons parcouru, sont les acteurs essentiels d'une économie de regard partagée entre perception et interprétation. Mais le jeu des monstres est celui d'une confrontation oblique. Ils rendent possible un régime de perception ne pouvant s'apprécier qu'à une juste distance et dans l'application de procédures nécessitant une certaine dépense. S'y joue un accès indirect à un au-delà de l'image ne pouvant se faire qu'au prix d'un effort de résistance, d'un effort de lecture des images qu'ils forment — et qui les portent.

Dans le prolongement de notre réflexion, il paraît pertinent de nous interroger sur la conclusion d'Erwin Panofsky à son essai sur l'*Allégorie de la Prudence* de Titien :

> Dans une œuvre d'art, la "forme" ne peut se dissocier du "contenu" : la répartition du coloris et des lignes, de la lumière et des ombres, des volumes et des plans, toute délicieuse qu'elle est en tant que spectacle visuel, doit aussi être comprise comme investie d'une signification plus que visuelle[2137].

Panofsky invite à dépasser une certaine limitation de la perception dans l'analyse d'une œuvre, à tout le moins à dépasser la stricte lecture du perçu. C'est l'exercice d'un regard capable de ne pas négliger la signification d'une œuvre qui est encouragé. L'iconologue invite à ne pas se limiter au caractère « délicieux » des atours formels des images.

Dans la perspective qui est la nôtre, ce qu'énonce Panofsky peut être lu à la lumière des plaisirs négatifs. Il est souhaitable de fréquenter avec les mêmes exigences d'analyse et d'interprétation, une œuvre dont la teneur serait inverse à celle du spectacle qu'évoque Panofsky. Bien sûr, l'auteur ne parle pas ici du sujet de l'œuvre mais de ses constituants, sa part formelle pré-iconographique et non, celle strictement iconographique. Cependant, dans la perspective d'un élargissement de ce regard à la part figurative des œuvres, cet effort de déchiffrage du « contenu » à travers la « forme » — ne pouvant se faire ni contre, ni sans la forme — apparaît comme

[2137] Erwin Panofsky, « L'Allégorie de la Prudence. Un symbole religieux de l'Égypte hellénistique dans un tableau de Titien », in *L'Œuvre d'art et ses significations. Essais sur les arts visuels*, (trad.) Marthe Teyssèdre, Bernard Teyssèdre, Gallimard, 1969, p. 344.

véritablement essentiel dans l'appréhension d'un « spectacle visuel » qui serait *delightful* plus que délicieux.

Sans refuser aux images le pouvoir qu'elles détiennent, c'est-à-dire nier le caractère redoutable du figuré et prétendre exercer un regard intransitif sur une iconographie aux atours volontairement peu engageants, il s'agit de mettre en place des stratégies de regard. L'exercice d'un regard capable d'embrasser les œuvres comme d'en discriminer et d'en interroger chaque élément afin d'en dégager le « contenu », apparaît comme nécessaire à la compréhension d'images pensées pour troubler la vision.

Cette qualité de regard est d'autant plus primordiale que ces images touchent à l'inconfrontable et, sans pour autant s'y réduire, offrent le terrain d'une expérience faisant de la résistance au perçu un enjeu essentiel. Dans l'optique d'un dépassement du caractère déroutant de l'image, il paraît nécessaire d'adopter une démarche à la fois synthétique et analytique dont la force est d'être conduite sans buter à la surface de l'œuvre. Il s'agit de tisser des réseaux de signification autour et à partir de l'œuvre et d'en déterminer la portée.

Par une approche iconologique, c'est donc l'exigence d'un regard procédant d'une interpénétration créative qui se fait jour : la compréhension de chaque œuvre étant irréductible à ses seuls contours, elle passe également par un regard vers les corpus qu'elle convoque dans son sillage, avec lesquels elle entre en résonance. La visée interartiale ayant présidé à l'ouverture de notre corpus à des champs artistiques et culturels très divers permet d'interroger un ensemble transversal d'œuvres dont le contour dessine celui de notre problématique, faisant se croiser plusieurs arts visuels (sans marquer la différence entre *low art* et *high art*[2138]). Ce corpus élargi est ainsi pensé à l'aune d'un décloisonnement permettant de donner libre cours à une intericonicité fertile.

Par le biais d'une iconologie comparative dans laquelle la comparaison a valeur méthodologique, il est possible de porter sur ces œuvres un regard nourri par un effet de rémanence dont la source est autant l'œuvre que le regardeur. Les images se répondent, se font écho et s'interpénètrent. Il ne s'agit pas d'un simple effet de renvois thématiques, symboliques et structurels, mais d'un jeu plus profond sur les significations et les impensés qui animent ces œuvres. Sur le modèle de l'intertextualité pensée par Kristeva[2139], se joue le jeu d'un éclairage qui

[2138] *Cf.* Florence Chantoury-Lacombe, *Peindre les maux*, Hermann Éditeurs, 2010, p. 41.
[2139] Bernard Lamizet, Article « Intericonicité », art. cit., p. 150 : « C'est en 1967 que Julia Kristeva imagine le concept d'"intertextualité", qui étudie l'ensemble des textes en relation avec un texte donné. Sur ce modèle, l'intericonicité

est à la fois spéculaire et réciproque. Les œuvres sont ainsi supports et outils heuristiques d'interprétation. Alors, par le monstre, qu'il soit peint, dépeint, sculpté, filmé ou modélisé, s'ouvre un accès toujours plus profond aux monstres, un éclaircissement dont le ressort est la connexité des images.

Par le monstre posé comme contrainte, c'est également l'ambivalence d'un regard dont la focale serait double qui est valorisée. Par le jeu de l'accommodation dynamique et constante d'un regard dont le principe touche à une capacité de lecture multiscalaire et simultanée, c'est la mise en œuvre de la réversibilité du dispositif qui est rendue possible. Dans leur fonctionnement, les dispositifs que nous avons analysés offrent les outils de leur propre désamorçage, concourant à l'effondrement de leur puissance de contrainte, à tout le moins, à la possibilité de sa modulation et, de là, à leur fréquentation. Ces dispositifs offrent à qui accepte de s'y confronter, la possibilité de se saisir de leurs constituants par le jeu, en particulier, d'une économie de regard singulière.

2. | Par-delà l'horizon du monstrueux

L'image vidéoludique, en tant qu'elle contraint l'action du regard (selon des modalités surdéterminées par l'expérience ludique horrifique), pousse paradoxalement au dépassement de son caractère mimétique. C'est dans le jeu combiné des différents constituants de l'image et des phénomènes qu'elle est à même de faire advenir de manière dynamique (phénomènes lumineux, colorés, autonomisation des détails, etc.), que l'image vidéoludique amorce sa mise en perspective : son ouverture à une lecture analytique se faisant à plusieurs niveaux. L'image est ici véritablement dispositif, prédisposant à sa propre déconstruction : « machine à montrer qui se montre comme telle[2140] ».

C'est le caractère profondément plastique de l'image vidéoludique qui se manifeste dès lors. Dans ce mouvement, s'opère un glissement du regard de l'iconique au plastique ; balancement qui permet de se protéger, dans le temps de l'accommodation du regard, du pouvoir du figuré — mouvement dont nous avons mesuré l'incidence. Irréductible à sa part iconique, l'image vidéoludique telle que nous l'avons abordée tend vers le modèle d'une image relevant

étudie quelles images peuvent être en relation avec une image donnée, qu'elles y fassent référence parce qu'elles existent dans l'histoire de l'art ou dans la culture populaire, dans l'imaginaire collectif, celui de l'auteur et/ou celui du lecteur ».

[2140] *Cf.* Claude Rutault, « Dé-finition/méthode », art. cit.

d'une « *mimesis* non-mimétique[2141] ». Par l'exacerbation paradoxale de sa matérialité plastique, c'est l'effet de réel recherché qui est amoindri et avec lui, l'horreur des substances libérées par les corps monstrueux figurés.

Par cette prise de distance, c'est le lien même de l'image vidéoludique à la simulation qui s'en trouve bouleversé. L'image vidéoludique reste impossible à réduire à ce qu'elle montre malgré tous les artifices et tous les philtres qu'elle s'emploie à distiller. Nonobstant sa capacité à être façonnée (presque modelée) pour simuler une présence, l'image vidéoludique tend à s'autonomiser toujours plus, à s'affirmer comme autoréférentielle. Cette rupture avec le figuré est surdéterminée par le principe volumique de ces images. Au constat d'un conflit se jouant sur le terrain de leur perception bidimensionnelle, et mettant en jeu leur part plastique, s'adjoint la constatation de leur caractère volumique, dont la capacité à se faire lieu en dénonce le statut d'image-objet[2142] — offrant la possibilité d'un regard incorporé mobile.

Le ressort des images-objets est leur capacité à incorporer bien plus qu'à simuler. Elles se présentent comme lieux dont il est possible d'éprouver la réalité volumique, distincte de la volumétrie des objets qui y sont modélisés. L'image ne se donne plus comme lieu de simulacre, ne se présente plus comme indice d'un réel dont elle serait le double. Il n'y a, dès lors, pas tant imitation que construction d'un espace qu'il est possible d'appréhender dans sa réalité propre plutôt que pour les rapports de ressemblance qui semblent le gouverner.

Il importe de ne pas le limiter à sa part visible et, à l'inverse, de se confronter à son caractère volumique et plus précisément, environnemental : sa capacité à faire monde. L'image n'est pas simplement espace mais lieu où séjourner. Il est lieu à parcourir dans l'exercice d'une marche médiatisée, convoquant nécessairement une économie de regard dont l'intensité est modulée par le tracé du parcours même, dans le flux de la navigation.

En ce sens, la double possibilité d'un regard incorporé et de l'expérience directe de sa mobilité participe de cette prise de distance par rapport au figuré — telle qu'amorcée par la prégnance de la part plastique de l'image vidéoludique, fonctionnant comme véritable « rappel à l'œuvre[2143] ». Par ce cheminement du regard appelé à véritablement s'introduire dans l'image et à y

---

[2141] *Cf.* Pierre Sauvanet, « Le Monstrueux *est* l'humain (à partir de quelques sculptures hyperréalistes de Ron Mueck) », in *Le Monstrueux et l'Humain, op. cit.*, p. 401.
[2142] *Cf. Supra*, p. 294-296.
[2143] Comme Steinberg parle d'« appel à l'art » dans le cadre de la peinture illusionniste, « remettant l'art en question tout en y ramenant ». *Cf.* Leo Steinberg, « Other Criteria », in *Regards sur l'art américain des années soixante* (ouvrage collectif), Éditions Territoires, 1979, p. 41.

exercer son acuité de l'intérieur, s'opère une dé-figuration. Le figuré se voit déconstruit dans un mouvement ressortissant à la décomposition plus qu'à la distorsion. Dans cette mise à l'épreuve du visible, l'image permet l'avènement de sa décondensation (dans un procès évoquant à rebours celui décrit par Louis Marin dans la perspective d'une lecture sémiologique des images pensée à l'aune du concept psychanalytique de condensation[2144]). Elle autorise l'abandon d'une large part de ce qu'elle contient, décompilant et séparant ses constituants comme ses fonctions, toujours dans le temps de l'accommodation du regard. Le figuré est relégué à un niveau de perception qu'il est possible d'ignorer le temps d'un contact fertile avec l'image.

Cette prise de distance, permettant de déconstruire le figuré pour éviter d'être confronté à sa teneur, est de courte durée. Tout comme les postures de chasseur et de proie sont réversibles dans les jeux vidéo horrifiques, le regard est soumis à l'économie du basculement le plus soudain. Il ne peut, dans la traversée des *loci horribilis* proposés, se fixer éternellement au-delà du figuré. Il reste impossible d'exercer durablement un regard intransitif sur ces images dont le caractère horrifique — à savoir, manifestant leur capacité à générer des affects extrêmes — ne peut être nié. Comme le rapport au dégoût nous en a donné le modèle, le regard sur ces images est pris dans une dynamique relevant du balancement, d'un ajustement focal continuel et pulsatile.

C'est dans l'appréhension dynamique de ces images que se dessinent les contours de l'expérience vidéoludique horrifique. La mobilité du regard (interne) offerte par l'interactivité vidéoludique rend possible une résistance active à l'entrave. Il en va du rapport du joueur aux contraintes ludiques comme de son rapport au figuré, c'est-à-dire à la mise en image de ces contraintes sous la forme de monstres et d'espaces monstrueux. La relation qu'il entretient ressortit à une dynamique de l'achoppement, de la friction — dont il est essentiel de souligner la fécondité.

[2144] Louis Marin, *Études sémiologiques*, Éditions Klincksieck, 1971, p. 36-37 : « L'étoffe que tisse le tisserand est, comme l'indique l'étymologie, le texte figuratif dont les figures sont les nœuds, offrant au déchiffrement, leur polysémie active, productrice de sens nombreux. Dans cette perspective, chaque figure du tableau est ainsi la condensation d'une série de paradigmes : chaque figure ne prend sens que dans cette surdétermination qu'elle reçoit du champs associatif. Mais du même coup, est révélée la raison ou le sens de la labilité de la figure dans l'étendue de la lecture. Elle prend sa source dans la surdétermination qui pèse sur chaque figure, dans la multiplicité des sens qui l'affectent et qu'elle évoque et manifeste en les actualisant. Et par là sans cesse se modifiera dans le syntagme pictural, la position de la figure. Ainsi donc, la lecture ne peut jamais faire du tableau, un panorama de sens, une synopsis de significations. La lecture n'est pas statique, mais une dynamique, un système ouvert de forces en constante et perpétuelle recomposition : autre façon de préciser la définition du tableau comme symbole indiciel ».

Dans le sillage des monstres, les dispositifs de contrainte se font écho et s'éclairent mutuellement. Aux dispositifs répondent d'autres dispositifs qui, s'ils ne partagent pas nécessairement la même teneur, partagent une singulière capacité à éveiller des forces, qu'elles soient de résistance ou de coercition. Dans ce jeu de renvois, se dessinent les contours de dispositifs ambivalents, irréductibles au modèle déterministe du « dispositif piège[2145] » forgé sur le modèle analysé par Foucault — au gré d'une réduction de sa portée sémantique.

Tout au long de notre thèse, l'œuvre de Matthew Barney s'est constituée en modèle ayant valeur d'écho iconographique mais également conceptuel, dont l'intérêt est précisément de mettre en lumière l'impossible réduction des dispositifs de contrainte à un modèle refusant toute autonomie à qui accepte d'y être confronté. Par l'exemplarité de sa construction, offrant le modèle de créations dont la lecture est nécessairement multiscalaire et dont l'appréhension dynamique tient à son caractère vidéo (articulée à l'expérience étendue de la performance), l'œuvre de Barney permet de délimiter le terrain complexe et mouvant de dispositifs voués à la résistance — recoupant en cela nombre de prérogatives vidéoludiques.

Elle nous a permis de souligner que, par la résistance à l'entrave et la friction avec les obstacles, dans la résistance aux forces contraires, se fonde un contact fertile : un contact à même de mettre en branle des processus de génération. Ce qu'elle montre, c'est la génération d'images par la résistance à l'image — leur métabolisation hypertrophique, pour le dire dans la langue de Barney.

Dès lors, il apparaît que ce qu'une œuvre comme *Drawing Restraint 7* partage avec les créations vidéoludiques horrifiques est irréductible à la teneur de son iconographie. Il s'agit bien plus de sa capacité paradoxale à faire signe par l'enclos vers l'ouvert : sa capacité à engager l'exercice volontaire d'une certaine liberté par la restriction et la contrainte.

Ce que nous avons relevé, c'est que les dispositifs de contrainte vidéoludiques s'ouvrent malgré tout à la possibilité du surgissement de l'imprévisible, à l'improvisation des acteurs qui

[2145] *Cf.* Isabelle Rieusset-Lemarié, Article « Dispositif ouvert », art. cit., p. 74 : « Pour Foucault et Agamben, les dispositifs piègent, emprisonnent, conditionnent les sujets en déterminant leurs comportements (définition juste mais partielle ne s'intéressant qu'aux dispositifs fermés comme la prison ou l'asile). L'usage contemporain devenu neutre, voire positif, de la notion de « dispositif artistique » requerrait une conceptualisation alternative de la notion de « dispositif ouvert », par opposition au modèle du « dispositif piège ».

évoluent en leur sein. De là, il apparaît qu'ils font signe vers les « dispositifs ouverts[2146] ». Mais cette ouverture se fait sous le mode restreint de l'exploitation tactique des dispositifs, c'est-à-dire de la tentative de mise en échec des dispositifs par l'adoption d'un comportement rusé. Les dispositifs de contrainte vidéoludiques jouent à plein leur rôle de dispositif en prédisposant à l'adoption d'un comportement relevant de la *mètis*. Seule une pensée oblique à même de se saisir d'opportunités fugaces permet de dépasser le caractère coercitif de ces dispositifs, de déborder les obstacles. C'est justement dans le jeu laissé par les obstacles que peut se mettre en place une économie reposant sur la saisie de l'occasion propice (du *kairós*) et dont le gain est l'autonomie des acteurs capables de cet effort — dans l'application d'une « anti-discipline[2147] ».

La proximité paradoxale des enjeux propres aux dispositifs fermés et aux dispositifs ouverts repose sur la part commune à leurs modalités d'expérience. Comme nous l'avons vu dans le troisième temps de notre recherche, la déclosion des espaces de contraintes rend tout particulièrement visible le principe de déplacement au sein de ces espaces relevant de la mise en parcours. Au cheminement à tâtons dans des espaces clos et étroits succède le tracé d'un parcours sans contrainte apparente, au gré d'une dérive dont *Proteus* nous a fourni le modèle.

Tout comme *BioShock* adopte volontairement une distance critique et s'emploie à déconstruire les codes vidéoludiques afin d'en révéler les enjeux, *Proteus* démonte indirectement les codes du jeu vidéo horrifique et livre, dans l'enclos amène de sa surface jouable, les clefs d'une pratique libre et autonome des dispositifs bâtie à rebours des exigences propres aux dispositifs de contrainte.

Mais le décloisonnement massif des espaces et leur dilution s'accompagne d'un effacement des lignes à parcourir, d'une illimitation des horizons faisant de l'espace un terrain impossible à circonscrire. Par l'ouverture se mettent en place de nouvelles modalités de contrainte. Par l'accès à une liberté quasi-totale de circulation se pose le problème d'une liberté dont il faut savoir s'emparer. Aux forces coercitives vouées à l'achoppement mais permettant leur dépassement dans le jeu de leur confrontation, se substitue le trouble d'un milieu se refusant à contraindre et où, paradoxalement, la liberté même se fait contrainte.

À nouveau, l'exercice d'une pensée rusée offre la possibilité d'une résistance au milieu ouvert, rendue possible par la pratique du frayage, c'est-à-dire par l'opération volontaire d'une

[2146] *Idem* : « Analogiquement aux jugements, ces dispositifs réfléchissants, ouverts à l'imprévisible, s'opposent aux dispositifs déterminants (subsumant l'irruption d'un fait singulier sous des règles connues). Contrairement aux dispositifs fermés limitant la liberté, les dispositifs ouverts favorisent l'autonomie et le gestus des acteurs ».
[2147] *Cf.* Michel de Certeau, *L'Invention du quotidien. 1*, *op. cit.*, p. XL.

déclosion se faisant dans la résistance aux obstacles. Se joue l'exercice d'un tracé à la fois parcours et linéament à même de se constituer comme fil d'Ariane dans un labyrinthe ouvert.

L'obscurité et la non-lisibilité, que partagent les milieux ouverts (car trop grands) ou fermés (car trop clos), prédisposent à la mise en place de stratégies permettant de dépasser les forces exercées par les dispositifs dont ils sont la manifestation — que la pression soit intense ou nulle, que le jeu laissé par les entraves soit infime ou trop large. Ici se joue la proximité entre les dispositifs fermés et ouverts.

Le ressort de ces dispositifs n'est donc pas tant la confrontation (l'*agôn*) que la résistance. En raison de toutes leurs spécificités et, particulièrement, de leur remise en question de la relation ludique agonistique, les jeux vidéo horrifiques permettent le déploiement de forces dont l'intensité est symétrique à la force de coercition émanant du jeu. En ce sens, les différents types de dispositifs que nous avons confrontés ont en commun de permettre la constitution, chez qui s'y expose, d'une force capable de rivaliser avec les forces qu'ils manifestent.

Malgré des modalités distinctes, ils appellent à l'adoption de postures de résistances dont l'économie a trait à l'exercice d'une stratégie de contournement ou de retournement offrant d'apprendre à délinéer de manière autonome le parcours qu'impose la traversée de ces dispositifs.

4. | PAR-DELÀ LE JEU

Plus qu'inféodée à la *mimesis* — possibilité surdéterminée par sa capacité de défiguration et l'affirmation de son caractère d' image-objet —, l'image vidéoludique horrifique semble se faire image *méthéxis* (*μέθεξις*[2148]). Elle est un support iconographique capable de traduire des forces (c'est-à-dire se faire transformateur d'énergie[2149]) et permettant un échange empathique dont le principe est fondé par une coprésence : « De même que la *mimesis* exprime l'existence de ce qui eimité, présenté, la *méthéxis* exprime la coexistence avec quelque chose[2150] ».

[2148] Hans-Georg Gadamer, *L'Idée du bien comme enjeu platonico-aristotélicien*, (trad.) Pascal David, Dominique Saatdjian, Librairie J. Vrin, 1994, p. 21 : « [L]e terme est, semble-t-il, un néologisme forgé par Platon pour désigner la « participation » du particulier au général, formulation dont la problématique est développée notamment par le *Parménide* ».
[2149] *Cf.* Florence Chantoury-Lacombe, *Peindre les maux*, Hermann Éditeurs, 2010, p. 139.
[2150] Hans-Georg Gadamer, *L'Idée du bien comme enjeu platonico-aristotélicien*, *op. cit.*, p. 21.

En incluant l'espace du spectateur, l'image affirme sa présence contagieuse et convoque une puissance fondée par le rapport entre les signes et les forces qui la sous-tendent ; forces dont l'émergence ne peut se faire que par la participation du joueur, dans l'élan de sa résistance au dispositif. Comme le note Florence Chantoury-Lacombe dans son analyse des peintures « pathographiques » (dont la teneur fait écho à celle des représentations monstrueuses vidéoludiques), dans la perspective d'une image *méthéxis,* « [l'œuvre] met en figure des forces, elle appelle une participation ou une contagion par laquelle l'image nous saisit. […]. L'image *methexis* est un réservoir de forces qui appelle une participation du spectateur, et dont le dispositif figuratif articule cette modalité[2151] ».

En raison de la teneur de cette contagion, de l'échange proposé et des forces manifestées, les dispositifs de contrainte vidéoludiques (horrifiques) semblent échapper à leur simple dimension de divertissement. À la lumière des plaisirs négatifs qui fondent l'expérience ludique horrifique, la visée de ces jeux semble ne pas se limiter au *ludus*. Les exigences qu'ils manifestent, le recours à des affects puissants comme les forces qu'ils permettent de libérer, leur confère une dimension irréductible au jeu ou à l'expression d'un goût malsain pour le pathétique[2152].

Comme le signale l'intuition d'une image vidéoludique ressortissant à une « image-force[2153] », c'est-à-dire en lien avec la *méthéxis*, ce qui se joue dans cette pratique ludique extrême et relativement marginale[2154], c'est la valorisation du pouvoir des images. S'y affirme leur force affective et leur puissance d'illusion, dans le mouvement paradoxal de la confrontation directe au figuré et de sa défiguration — mouvement révélant que la puissance de ces images dépasse en richesse et en intensité la force de simulation qui leur est habituellement attribuée. S'y affirme aussi leur capacité à exercer une action, « non pas agir, ou faire, mais en avoir la puissance, avoir cette force de faire ou d'agir[2155] » — de déployer les effets de sa manifestation[2156].

[2151] Florence Chantoury-Lacombe, *Peindre les maux*, *op. cit.*, p. 179.

[2152] Tout comme Olivia Chevalier-Chandeigne l'écrit pour le cinéma d'horreur : « Nous ne croyons pas, en effet, que le film d'horreur soit réservé seulement aux pervers, afin de satisfaire leur instinct malsain de jouir de la souffrance des autres, et aux abrutis, qui, à l'instar des bêtes au sein des hordes, libèrent leur agressivité par procuration, et pensons que ces deux catégories manquent quelque chose en se limitant à leur "motivation", puisqu'elles passent à côté d'un genre multidimensionnel ». Olivia Chevalier-Chandeigne, *La Philosophie du cinéma d'horreur. Effroi, éthique et beauté*, Ellipses Édition, 2014, p. 147.

[2153] *Cf.* Florence Chantoury-Lacombe, *Peindre les maux*, *op. cit.*, p. 177.

[2154] À l'instar des productions cinématographiques de genre, les jeux vidéo horrifiques touchent un public limité (voire très limité). Ils affichent des chiffres de vente modestes en comparaisons des classiques vidéoludiques appartenant à des genres plus populaires (tir, action, plateforme, simulations sportives, etc.). Seuls quelques jeux évènements reçurent un accueil exceptionnel (comme le premier opus de la série *Resident Evil*).

[2155] Louis Marin, *Des pouvoirs de l'image*, Éditions du Seuil, 1993, p. 13.

C'est également la valorisation de la force nécessaire à la confrontation de l'inconfrontable qui est en œuvre à travers ces jeux vidéo. C'est le lien de cette force à l'exercice d'une certaine liberté qui est souligné par la pratique médiatisée de la contrainte. Ce qu'offrent ces dispositifs vidéoludiques, c'est la possibilité de mettre en œuvre l'expérience du maintien de nos affects sous « la domination de notre liberté[2157] » — renvoyant ainsi au caractère d' « image agissante[2158] » de l'image vidéoludique. L'expérience des affects radicalisés, dans le cadre d'une pratique engageant une certaine réalité du virtuel opérant à l'aune de la virtualité du réel, permet, comme l'écrit Bachelard de la littérature angoissante dans *La Poétique de la rêverie*, d'en éprouver la force selon un procédé relevant d'une homéopathie salutaire :

> La meilleure preuve de la spécificité du livre, c'est qu'il est à la fois une réalité du virtuel et une virtualité du réel. Nous sommes placés, lisant un roman, dans une autre vie qui nous fait souffrir, espérer, compatir, mais tout de même avec l'impression complexe que notre angoisse reste sous la domination de notre liberté, que notre angoisse n'est pas radicale. Tout livre angoissant peut alors donner une technique de réduction de l'angoisse. Un livre angoissant offre aux angoissés une homéopathie de l'angoisse[2159].

Par le jeu des monstres et leur mise à l'épreuve en tant qu'obstacles (dont la puissance est surdéterminée par leur caractère tératologique), par l'acceptation de la confrontation aux contraintes comme aux affects radicalisés, s'engage un processus qui ressortit plus clairement à la conjuration qu'à la catharsis (*κάθαρσις*) — dans son acception psycho-physiologique de purgation libératrice des passions[2160]. Se dessine en filigrane une fonction que l'on pourrait dire apotropaïque[2161] et dont le gain n'est pas tant une purge, qu'une sensibilisation par la

---

[2156] *Ibid.*, p. 14 : « Pouvoir de l'image ? Effet-représentation au double sens […] de présentation de l'absent […] et d'auto-présentation instituant le sujet de regard dans l'affect et le sens, l'image est à la fois l'instrumentalisation de la force, le moyen de la puissance et sa fondation en pouvoir ».

[2157] Gaston Bachelard, *La Poétique de la rêverie*, Presses Universitaires de France, 2013, p. 22.

[2158] *Cf.* Florence Chantoury-Lacombe, *Peindre les maux*, *op. cit.*, p. 178.

[2159] Gaston Bachelard, *La Poétique de la rêverie*, *op. cit.*, p. 22.

[2160] Evangelos. P. Papanoutsos, *La Catharsis des passions d'après Aristote*, Collection de L'Institut Français d'Athènes, 1953, p. 7 : « Le mot catharsis que l'on rencontre souvent dans les écrits d'Aristote, est presque toujours employé par lui dans le sens consacré par l'ancienne tradition médicale hellénique, datant d'Hippocrate, c'est-à-dire dans un sens physiologique. Ce mot signifie la libération naturelle ou artificielle du corps — au moyen de remèdes — de sa cacochymie, de ses humeurs nocives […]. Ainsi donc, d'après les partisans de cette théorie, le sens de la catharsis aristotélicienne n'est ni religieux, ni moral ; le terme ne signifie pas la purification par l'expiation (*lustratio seu expiatio*) ou le relèvement moral, la libération de l'âme de ses dispositions et de ses tendances vicieuses, mais il se rapporte à un effet pratique, d'ordre médical ».

[2161] Conjuratoire, qui détourne, dont la fonction est d'écarter le mauvais sort. *Cf.* Alain Rey et Coll., *Dictionnaire culturel en langue française*, *op. cit.*, t. 1, p. 407.

fréquentation : une mise à distance paradoxale par le contact médiatisé dont le gain serait la prédisposition à une « disposition libre »[2162].

Regarder l'irregardable et fréquenter l'infréquentable sans terreur, même via un jeu consenti d'illusions, ouvre à la possibilité de l'apprivoisement de l'expérience de l'effroi dans un élan qui s'avère à même d'informer quant à la réalité de ces affects. L'horreur vidéoludique se fait philtre séduisant à même d'initier un processus dont il reste à étudier la capacité à éduquer les émotions[2163] au-delà même du temps de jeu mais qui, à ne pas s'y tromper, donne au moment de leur expression valeur de moment sensible.

Voilà ce que les jeux vidéo horrifiques, dispositifs de contrainte fertiles, nous proposent en guise de dédommagement[2164] pour avoir rudoyé notre sensibilité : apprendre à porter un regard sensible et sans terreur sur un terrible que l'on sait être de l'ordre du simulacre, dans l'espoir de se prémunir contre la survenue d'un effroi bien réel.

[2162] *Cf.* Christian Berner, « De Kant à Schiller. Remarques sur l'accomplissement des Lumières dans les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* », in *Une Philosophie cosmopolite. Hommage à Jean Ferrari*, (dir.) M. Perrot et J.-J. Wunenburger, EUD, 2001, p. 105-116.

[2163] Sur la possibilité d'éduquer les émotions par les arts, *cf.* Noël Carroll, « Arts, émotions et Évolution », *Nouvelle Revue d'esthétique, n°11/2012 Esthétique des jeux vidéo*, (dir.) Stello Bonhomme, Carole Talon-Hugon, Presses Universitaires de France, 2013, p. 109-129.

[2164] Friedrich von Schiller, « Du Pathétique », [1793], in *Du Sublime*, *op. cit.*, p. 72 : « [L]e goût véritable exclut toutes les affections extrêmes qui ne font que *torturer* la sensibilité, sans dédommager l'esprit de cette torture ».

A |

- **AARSETH** Espen, « Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games », in *Space Time Play. Computer Games, Architecture And Urbanism : the Next Level*, (dir.) Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Matthias Böttger, Berlin : Birkhäuser Verlag AG, 2007.

- **ADORNO** Theodor W., **HORKHEIMER** Max., *La Dialectique de la raison*, Paris : Gallimard, 1983.

- **AGAMBEN** Giorgio, *Homo sacer, Le Pouvoir souverain et la vie nue*, Paris : Seuil, 1997.
- **AGAMBEN** Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?,* Paris : Éditions Payots & Rivages, 2007.

- **ALBERTI** Leon Battista, *De la Peinture*, Paris : Macula Dédale, [1435], 1992.

- **ALCALDE** Maxence, *L'Artiste opportuniste : Entre posture et transgression*, Paris : L'Harmattan, 2011.

- **ALONSO GARCIA** Ana, « "*L'Horreur à domicile"*. Le rétrécissement de l'espace dans les récits de la décadence », in *Regards sur le locus horribilis, Manifestations littéraires des espaces hostiles*, (dir.) Esperenza Bermejo Larrae, Zaragoza : Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2012.

- **ALVES** Douglas, *Game Story, une histoire du jeu vidéo*, (dir.) Jean-Baptiste Clais, Paris : Éditions de la Rmn-Grand Palais, 2011.

- **AMATO** Etienne Armand, « Interactivité d'accomplissement et de réception dans un jeu tridimensionnel : de l'image actée à l'image interagie », in *L'Image actée. Scénarisation numériques*, (dir.) Pierre Barboza, Jean-Louis Weissberg, Paris : L'Harmattan, 2006.

- **ANCET** Pierre, *Phénoménologie des corps monstrueux*, Paris : Presses Universitaires de France, 2006.
- **ANCET** Pierre, « Le Théâtre de la monstruosité. Exhibitions et mises en scène fin XIX^e^-début XX^e^ siècle », in *Discours, image, dispositif. Penser la représentation II*, (dir.) Philippe Ortel, Paris : L'Harmattan, 2008.
- **ANCET** Pierre, « Le Statut du monstre dans la tératologie d'Etienne et Isidore Geoffroy Saint-Hilaire », in *Monstre et imaginaire social*, (dir.) Anna Caiozzo, Anne-Emmanuelle Demartini, Paris : Creaphis éditions, 2008.
- **ANCET** Pierre, « Angoisses rationnelles et perceptions des corps monstrueux », in *Beautés monstres. Curiosités, prodiges et phénomènes*, (dir.) Sophie Harent, Martial Guédron, Musée des Beaux-Arts, Nancy, Paris : Somogy éditions d'art, 2009.
- **ANCET** Pierre, « L'Ombre du corps monstrueux », in *La Figure du monstre. Phénoménologie de la monstruosité dans l'imaginaire contemporain*, (dir.) Didier Manuel, Nancy : Presses Universitaires de Nancy, 2009.
- **ANCET** Pierre, « Brève histoire des idées et représentations des monstres hybrides entre l'homme et l'animal », in *Homme et animal, la question des frontières*, (dir.) V. Camos, F. Cézilly, P. Guenancia, J-P Sylvestre, Paris : Éditions Quae, 2009.

- **ANDRIEU** Bernard, « Mobilités virtuelles du corps vivant », in *Anges et chimères du virtuel, Figures de l'art 6*, (dir.) Bernard Lafargue, Pau : Presses de l'Université de Pau et des pays de l'Adour, 2002.
- **ANDRIEU** Bernard, « Sentir son immersion corporelle », in *Le Corps sensible*, (dir.) Steven Bernas, Paris : L'Harmattan, 2013.

- **ANGEL** Maria, « Physiology and Fabrication : The Art of Making Visible », in *Images of the Corpse : From the Renaissance to Cyberspace*, (dir.) Elizabeth Klaver, Madison, WI : The University of Wisconsin Press, 2004.

- **ANTHENAISE** Claude (d'), *Bêtes Off*, Paris : Éditions du Patrimoine, Centre des monuments nationaux, 2011.
- **ANTHENAISE** Claude (d'), « Je t'aime donc je te tue », in *Cibles*, (dir.) Annie Le Brun, Gilbert Titeux, Paris : Le Promeneur, 2013.

- **ANZIEU** Didier, *Créer-Détruire,* Paris : Dunod, 2012.

- **ARASSE** Daniel, « Le Corps fictif de Sébastien et le coup d'œil d'Antonello », in *Le Corps et ses fictions*, (dir.) Claude Reichler, Paris : Les Éditions de minuit, 1983.
- **ARASSE** Daniel, *Le Détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris : Flammarion, 1996.

- **ARASSE** Daniel, *On n'y voit rien. Descriptions*, Paris : Éditions Denoël, 2000.
- **ARASSE** Daniel, « La Chair, la grâce, le sublime », in *Histoire du corps. 1. De la Renaissance aux Lumières*, (dir.) Georges Vigarello, Paris : Seuil, 2005.

- **ARDENNE** Paul, « Artistes, prenez et couvrez, ou ouvrez, *ad libitum* : ceci est mon corps », in *Ouvrir Couvrir*, (dir.) Jessica Vaturi, Lagrasse : Éditions Verdier, 2004.
- **ARDENNE** Paul, « Irrévérence et dégradation : une mise en perspective culturelle », in *Les Images honteuses*, (dir.) Murielle Gagnebin, Jena Milly, Seyssel : Éditions Champ Vallon, 2006.

- **ARIÈS** Philippe, *L'Homme devant la mort. 2. La mort ensauvagée*, Paris : Seuil, 1977.

- **ARISTOTE**, *Éthique à Nicomaque*, (trad.) Jean Voilquin, Paris : Flammarion, 1965.
- **ARISTOTE**, *De L'Âme*, (trad.) Richard Bodéüs, Paris : Flammarion, 1993.
- **ARISTOTE**, *Physique*, (trad.) Pierre Pellegrin, Paris : Flammarion, 2002.
- **ARISTOTE**, *Poétique*, (trad.) Gérard Lambin, Paris : L'Harmattan, 2008.
- **ARISTOTE**, *Le Mouvement des animaux*, (trad.) Pierre Morel, Paris : Flammarion, 2013.
- **ARISTOTE**, *Éthique à Eudème*, (trad.) Catherine Dalimier, Paris : Flammarion, 2013.

- **ASSOUN** Paul-Laurent, « Lire La Mettrie », in Offroy de La Mettrie, *L'Homme-Machine*, Paris : Éditions Denoël/Gonthier, 1981.
- **ASSOUN** Paul-Laurent, « Préface », in Céline Masson, *La Fabrique de la Poupée chez Hans Bellmer : le « faire-oeuvre perversif », une étude clinique de l'objet*, Paris : L'Harmattan, 2000.

- **ASTRUC** Frédéric, « Préface », in *Représenter l'horreur*, (dir.) Frédéric Astruc, Aix-en-Provence : Éditions Rouge Profond, 2015.
- **ASTRUC** Frédéric, « Zoya, Image(s)-creuset », in *Représenter l'horreur*, (dir.) Frédéric Astruc, Aix-en-Provence : Éditions Rouge profond, 2015.

- **AUBENQUE** Pierre, *La Prudence chez Aristote*, Paris : Presses Universitaires de France, 2002.

- **AUDOIN-ROUZEAU** Stéphane, « Massacres. Le corps et la guerre », in *Histoire du corps. 3. Les mutations du regard. Le XX^e siècle*, (dir.) Jean-Jacques Courtine, Paris : Seuil, 2006.

- **AUKRUST** Kjerstin, « *J'ouvre mon estomac.* Agrippa d'Aubigné et le corps macabre », in *Corps sanglants, souffrants et macabres, XVI^e-XVII^e siècle*, (dir.) Charlotte Bouteille-Meister, Kjerstin Aukrust, Paris : Presses Sorbonne nouvelle, 2010.

- **AUMONT** Jacques, **BERGALA** Alain, **MARIE** Michel, **VERNET** Marc, *Esthétique du film*, Paris : Armand Colin, 2008.
- **AUMONT** Jacques, *L'Image*, Paris : Armand Colin, 2011.

- **AZIOSMANOFF** Florent, *Living Art. L'art numérique*, Paris : CNRS Éditions, 2010.

B |

- **BABBI** Anna Maria, « La Descente d'Énée aux Enfers dans le récit médiéval », in *Regards sur le locus horribilis. Manifestations littéraires des espaces hostiles*, (dir.) Maria Esperanza Bermejo Larea, Zaragoza : Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2012.

- **BACHELARD** Gaston, *La Poétique de l'espace,* Paris : Presses Universitaires de France, 1957.
- **BACHELARD** Gaston, *La Poétique de la rêverie,* Paris : Presses Universitaires de France, 1960.

- **BACON** Francis, *La Nouvelle Atlantide*, Paris : Flammarion, [1624-1627], 1997.

- **BAECQUE** Antoine (de), « Écrans. Le corps au cinéma », *Histoire du corps. 3. Les mutations du regard. Le XX^e siècle*, (dir.) Jean-Jacques Courtine, Paris : Seuil, 2006.

- **BAIGORRI BALLARIN** Laura, « GAME as CRITIC as ART 3.0 », in *Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture*, (dir.) Manthos Santorineos, Athens : FOURNOS Centre for the Digital Culture, 2006.

- **BAKHTINE** Mikhaïl, *L'Œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, Paris : Gallimard, 1982.

- **BAL** Mieke, « Ann Veronica Janssens, Labo de lumière », in Ann Veronica Janssens, *Une Image différente dans chaque œil*, Bruxelles : Les Éditions de La Lettre volée, Espace 251 Nord, 1999.

- **BALTRUSAITIS** Jurgis, *Le Moyen-Âge fantastique. Antiquités et exotismes dans l'art gothique*, Paris : Flammarion, 1981-1993.

- **BARKER** Francis, *The Tremendous Private Body: Essays on Subjection*, Ann Arbor, MI : The University of Michigan Press, 1995.

- **BARNEY** Matthew, *Matthew Barney, Drawing Restraint, Vol V 1987-2007*, (dir.) Neville Wakefield, Serpentine Gallery, Kunsthalle Wien, Köln : Verlag Der Buchhandlung Walther König, 2007.
- **BARNEY** Matthew, « Adams Phillips and Matthew Barney, A Conversation », in *Matthew Barney. Prayer Sheet with the Wound and the Nail*, Basel: Schwabe Verlag, 2010.

- **BARRÈS** Patrick, *Le Cinéma d'animation. Un cinéma d'expériences plastiques*, Paris : L'Harmattan, 2006,

- **BARTHES** Roland, *Mythologies*, Paris : Seuil, 1957.

- **BASTIDE** Roger, *Revue de l'enseignement philosophique*, Bulletin de l'Association des Professeurs de Philosophie de l'Enseignement public, 10ème Année, Paris : APPEP, 1960.

- **BASTIEN** Pascal, « Le Droit d'être cruel : l'exercice de la cruauté dans l'ancien droit français (l'exemple de Paris au XVIIe siècle) », in *Corps sanglants, souffrants et macabres, XVIe-XVIIe siècle*, (dir.) Charlotte Bouteille-Meister, Kjerstin Aukrust, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2010.

- **BATAILLE** Georges, *L'Érotisme*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1957.

- **BAUDELAIRE** Charles, *Le Peintre de la vie moderne*, Paris : Mille et une nuits, 2010.
- **BAUDELAIRE** Charles, *Du Vin et du haschish comparés comme moyens de multiplication de l'individualité*, Paris : Mille et une nuits, 2001.

- **BAUDIN** Henri, « Les Monstres dans la science fiction », in *Circé, Cahiers de Recherche sur l'imaginaire, Le Monstre (3)*, (dir.) Jean Burgos, Paris : Éditions Lettres Modernes, 1975.

- **BAUDIN** Katia, **GRENIER** Catherine, « Biographie », in *Robert Morris*, (dir.) Catherine Grenier, Paris : Éditions du Centre Pompidou, Éditions Lettres Modernes, 1995.

- **BAUDELOT** Philippe, « La Technique, base de la dramaturgie », in *Corps numérique en scène*, (dir.) Dominique Roland, Bruxelles : Les Éditions de La Lettre volée/Centre des arts d'Enghien-les-bains, 2008.

- **BAXANDALL** Michael, *Formes de l'intention : sur l'explication historique des tableaux*, Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon, 1991.

- **BAYCHELIER** Guillaume, « Le Parcours à l'œuvre - Temps, espace et déplacement dans l'œuvre de Matthew Barney », in *Marges, Revue d'art contemporain - n°19/2014*, *Les Temps de l'art*, Saint-Denis : Presses Universitaires de Vincennes, 2014.
- **BAYCHELIER** Guillaume, « Des Plaisirs de la chair vidéoludique. Plasticité des corps monstrueux et image numérique », in *Interfaces numériques, Vol. 3 - n°1/2014, Du plaisir dans les environnements numériques*, (dir.) Isabelle Rieusset-Lemarié, Olivier Robert, Cachan : Lavoisier, 2014.
- **BAYCHELIER** Guillaume, « Jeux vidéo horrifiques et artialisation des émotions extrêmes », in *Nouvelle Revue d'esthétique*, *2014/2, n° 14*, « L'Artialisation des émotions », (dir.) Carole Talon-Hugon, Paris : Presses Universitaires de France, 2015.

- **BEAUMELLE** Agnès (de la), *La Collection du Musée National d'Art Moderne*, (dir.) Agnès de la Beaumelle, Nadine Pouillon, Paris : Éditions du Centre Pompidou, 1999.
- **BEAUMELLE** Agnès (de la), « Hans Bellmer : les jeux de la poupée, les enjeux du dessin », in *Hans Bellmer, anatomie du désir*, (dir.) Agnès de la Beaumelle, Paris : Centre Nation d'Art et de la Culture Georges Pompidou, Gallimard/Centre Pompidou, 2006.

- **BEAUNE** Jean-Claude, « Sur la route et les traces de Geoffroy Saint-Hilaire », in *La Vie et la mort des monstres*, (dir.) Jean-Claude Beaune, Seyssel : Éditions Champ Vallon, 2004.

- **BEC** Louis, « Life Art », in *Signs of Life, Bio Art and Beyond*, (dir.) Eduardo Kac, Cambridge, Massachusetts, London, England : The MIT Press, 2007.

- **BELLMER** Hans, « Poupée, variations sur le montage d'une mineure articulée », *Minotaure 6 (Hiver, 1934-35)*, Genève, Paris : A. Skira, 1935.

- **BELLOUR** Raymond, *La Querelle des dispositifs. Cinéma - installations, expositions*, Paris : P.O.L éditeur, 2012.

- **BELLTING** Hans, *Pour une anthropologie des images*, Paris : Éditions Gallimard, 2004.

- **BENAYOUN** Maurice, « Membrane et tunnels », in *L'Art à l'époque du virtuel*, Collection Arts 8, (dir.) Christine Buci-Glucksmann, Paris : L'Harmattan, 2003.

- **BENJAMIN** Walter, *Charles Baudelaire*, Paris : Éditions Payot, 1979.
- **BENJAMIN** Walter, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris : Éditions Allia, 2003.
- **BENJAMIN** Walter, *Paris, capitale du XIXe siècle*, Paris : Éditions Allia, 2012.
- **BENJAMIN** Walter, *Critique de la violence*, Paris : Éditions Payot & Rivages, 2012.

- **BERGER** René, *L'Art vidéo et autres essais (1971-1997)*, (dir.) François Bovier, Adeena Mey, Dijon : Les presses du réel, JRP|Ringier Kunst Verlag AG, 2014.

- **BERARD** Claude, « Le Corps bestial (les métamorphoses de l'homme idéal au siècle de Périclès) », in *Le Corps et ses fictions*, (dir.) Claude Reichler, Paris : Les Éditions de minuit, 1983.

- **BERMEJO** Larea Maria Esperanza, « Présentation », in *Regards sur le locus horribilis. Manifestations littéraires des espaces hostiles*, (dir.) Maria Esperanza Bermejo Larea, Zaragoza : Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2012.

- **BERNARD** Catherine, « *A History of the World in 10 ½ Chapters* de Julian Barnes et *le Radeau de la Méduse* : l'image comme métaphore incongrue », in *Récit/tableaux*, (dir.) Jean-Pierre Guillerm, Villeneuve d'Ascq : Presses Universitaires du Septentrion, 1994.

- **BERNAS** Steven, *Les Archaïsmes violents et l'image*, Paris : L'Harmattan, 2006.
- **BERNAS** Steven, « La Légitimation du pornographique et l'artialisation de l'obscène », in *Obscène, Obscénités*, (dir.) Steven Bernas et Jamil Dakhlia, Paris : L'Harmattan, 2006.

- **BERNER** Christian, « De Kant à Schiller. Remarques sur l'accomplissement des Lumières dans les *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme* », in *Une Philosophie cosmopolite. Hommage à Jean Ferrari*, (dir.) Maryvonne Perrot, Jean-Jacques Wunenburger, Dijon : Centre Gaston Bachelard de Recherches sur l'Imaginaire et la Rationalité, Université de Bourgogne, 2001.

- **BERTOZZI** Marco, « Chasseurs d'indices. Quelques réflexions sur les formes de rationalité et les ruses de l'intelligence », in *L'Interprétation des indices. Enquête sur le paradigme indiciaire avec Carlo Ginzburg*, (dir.) Denis Thouard, Villeneuve d'Ascq : Les Presses Universitaires du Septentrion, 2007.

- **BERTRAND** Dominique, « Aux Origines du voyage à Cythère : Le Songe de Poliphile », in *Mythe et récit poétique*, (dir.) Véronique Gély-Ghedira, Clermont-Ferrand : Association des Publications de la Faculté de Lettres et Sciences Humaines de Clermont-Ferrand, 1998.

- **BERTRAND** Anne, « Labyrinthe I », in *From Mnemosyne to Clio : The Mirror to the Labyrinth (1998-1999-2000)*, (dir.) Robert Morris, Paris : Édition du Seuil, Milano : Skira editore, 2000.

- **BERTRAND DORLÉAC** Laurence, *L'Ordre sauvage. Violence, dépense et sacré dans les arts des années 1950-1960*, Paris : Gallimard, 2004

- **BEYAERT-GESLIN** Anne, « Crénelage, capiton et métadiscours (où l'image numérique résiste à la ressemblance) », in *Protée, vol. 32, n°2*, Chicoutimi : Université du Québec, 2004.

- **BEYAERT-GESLIN** Anne, « De la Texture à la matière », in *Protée, vol. 36, n°2*, Chicoutimi : Université du Québec, 2008.

- **BÉZIAT** Julien, *La Carte à l'œuvre. Cartographie, imaginaire, création*, Bordeaux : Presses Universitaires de Bordeaux, 2014.

- **BIANCHI** Olivia, *Hegel et la peinture*, Paris : L'Harmattan, 2003.

- **BIET** Christian, « La Souffrance scénique du martyr au début du XVII^e^ siècle », in *Corps sanglants, souffrants et macabres, XVI^e^-XVII^e^ siècle*, (dir.) Charlotte Bouteille-Meister, Kjerstin Aukrust, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2010.

- **BIRNBAUM** Daniel, « That's the Only Now I Get : Time, Space and Experience in the Work of Doug Aitken, in *Doug Aitken*, (dir.) Daniel Birnbaum, Amanda Sharp, Jörh Heiser, London : Phaidon Press Limited, 2001.

- **BISCHOFF** Georges, « Le Moyen Âge entre deux rires. Du monstre encyclopédique à l'humaine monstruosité », in *Rire avec les monstres. Caricatures, étrangeté et fantasmagories*. Actes du colloque (dir.) Sophie Harent, Martial Guédron, Nancy : Co-édition Association Emmanuel Héré et La Librairie des Musées, 2012.

- **BITBOL-HESPÉRIES** Annie, « Descartes, Harvey et la tradition », *Descartes et son œuvre aujourd'hui*, Ouvrage collectif, Bruxelles : Pierre Mardaga, 1998.

- **BLANCHET** Alexis, *Des Pixels à Hollywood, Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Paris : Éditions Pix'n Love, 2010.

- **BLANCHOT** Maurice, *L'Écriture du désastre*, Paris : Gallimard, 1980.

- **BLÉBANER** Daniel, *Anish Kapoor, Marsyas et Memory*, Bruxelles : Éditions La Lettre volée, 2013.

- **BLUM** Claude, *La Représentation de la mort dans la littérature française de la Renaissance*, T. 1, Paris : Champion, 1989.

- **BLUME** Anna, « Zoe Leonard interviewed by Anna Blume », in *Zoe Leonard*, Vienne : Wiener Secession, 1997.

- **BOILLAT** Alain, **KRICHANE** Selim « Les Arpenteurs de mondes filmiques et vidéoludiques. Seuils et parcours dans la série *The Elder Scrolls* », in *Pouvoirs des jeux vidéo. Des pratiques aux discours*, Gollion : Infolio éditions, 2014.

- **BOISSIER** Jean-Louis, *La Relation comme forme. L'interactivité en art*, Dijon : Les presses du réel, 2008.
- **BOISSIER** Jean-Louis, « Jouable », in *Jouable. Art, jeu et interactivité*, Ouvrage collectif, Genève : Haute École d'art appliquées HES, Paris : École nationale supérieure des arts décoratifs, Ciren/Université Paris 8, 2004.

- **BONHOMME** Stello, « L'Image performée », in *Nouvelle Revue d'esthétique, n°11/2012 Esthétique des jeux vidéo*, (dir.) Stello Bonhomme, Carole Talon-Hugon, Paris : Presses Universitaires de France, 2013.

- **BONNET** Alain, « Affres et tourments. Le genre féroce au Salon à la fin du XIX^e^ siècle », in *Visages de l'effroi. Violence et fantastique de David à Delacroix*, (dir.) Anne-Claire Juramie, Paris : Lienart éditions, 2015.

- **BONNET** Éric, « Rêves et figures emblématiques. *Une semaine de bonté ou les sept éléments capitaux* », in *Max Ernst, L'imagier des poètes*, (dir.) Julia Drost, Ursula Moureau-Martini, Nicolas Devigne, Paris : Presses Universitaires Paris-Sorbonne, 2008.

- **BONY** Alain, « Du Discours du jardin au silence du sublime : le proche et le lointain dans l'esthétique paysagère d'Addison », in *XVII—XVIII. Bulletin de la société d'études anglo-américaines des XVIIe et XVIIIe siècles. N°52*, Clermont-Ferrand, 2001.

- **BORREL** Pascale, « "Hasard programmés". Quelques aspects d'une logique de production », in *Nouvelle Revue d'esthétique n°9/2012, Poétiques de la contrainte dans l'art contemporain*, (dir.) Laurence Corbel, Paris : Presses Universitaires de France, 2012.

- **BOYER** Elsa, « Cut-scenes : L'image entrecoupée », in *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, (dir.) Elsa Boyer, Madeleine Aktypi, Elie During, Erwan Higuinen, Emmanuel Siety, Paul Sztulman, Paris : Bayard, 2012.

- **BOYER** Elsa, *Le Conflit des perceptions*, Paris : Édition MF, 2015.

- **BOZZETTO** Roger, *Du Fantastique iconique. Pour une approche des effets du fantastique en peinture*, Paris : E.C. Éditions, 2001.

- **BRIAND** Denis, « Systèmes et contraintes dans la production artistique, "a perfunctory affair" », in *Nouvelle Revue d'esthétique n°9/2012, Poétiques de la contrainte dans l'art contemporain*, (dir.) Laurence Corbel, Paris : Presses Universitaires de France, 2012.

- **BRITTNACHER** Hans Richard, « "Écrasez l'infâme !" À propos d'une histoire culturelle des figures monstrueuses », in *Le Monstrueux et l'Humain, Eidôlon n° 100*, (dir.) Danièle James-Raoul, Peter Kuon, Bordeaux : Presses Universitaires de Bordeaux, 2012.

- **BRULOTTE** Gaëtan, *Œuvre de chair, figures du discours érotique*, L'Harmattan, Québec : Les Presses de l'Université Laval, 1998.

- **BUBB** Martine, « Le Numérique est-il un appareil ? », in *Images numériques ?* (dir.) Caroline Renard, Aix-en-Provence : Presses Universitaires de Provence, 2014.

- **BUCI-GLUCKSMANN** Christine, « Temps et modèles du virtuel », in *L'Art à l'époque du virtuel*, Collection Arts 8, (dir.) Christine Buci-Glucksmann, Paris : L'Harmattan, 2003.

- **BULLOT** Erik, « Photogénie plastique », in *Plasticité*, (dir.) Catherine Malabou, Paris : Éditions Léo Scheer, 2000.

- **BURA** Stéphane, « La Machine et le code », in *La Fabrique des jeux vidéo. Au cœur du gameplay*, (dir.) Olivier Lejade, Mathieu Triclot, Paris : Éditions de la Martinière, 2013.

- **BUREAUD** Annick, **MAGNAN** Nathalie, *Connexions : art, réseaux, media*, textes réunis par Annick Bureaud, Nathalie Magnan, Paris : École nationale supérieure des beaux-arts, 2002.

- **BURGOS** Jean, « Le Monstre, même et autre », in *Circé, Cahiers de Recherche sur l'imaginaire, Le Monstre (1) présence du monstre mythe et réalité*, (dir.) Jean Burgos, Paris : Éditions Lettres Modernes, 1976.

- **BURKE** Edmund, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau,* Paris : Librairie philosophique J. Vrin, [1757], 2009.

C |

- **CAILLOIS** Roger, *L'Homme et le sacré*, Paris : Gallimard, 1950.
- **CAILLOIS** Roger, *Au Cœur du fantastique,* Paris : Corti, 1965.
- **CAILLOIS** Roger, *Les Jeux et les hommes*, Paris : Gallimard, 1967.

- **CAIOZZO** Anna, **DEMARTINI** Anne-Emmanuelle, « L'Histoire des monstres : Question de méthode », in *Monstre et imaginaire social*, (dir.) Anna Caiozzo, Anne-Emmanuelle Demartini, Paris : Creaphis éditions, 2008.

- **CALLEJA** Gordon, « (Re)incorporation: Game Immersion and Involvement Revised », in *Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture*, (dir.) Manthos Santorineos, Athens : FOURNOS Centre for the Digital Culture, 2006.
- **CALLEJA** Gordon, *In-Game, from Immersion to Incorporation*, Cambridge, Massachusetts, London, England : The MIT Press, 2011.

- **CAMES** Gérard, *Allégories et symboles dans l'Hortus Deliciarum*, Leiden : E. J. Brill, 1971.

- **CANGUILHEM** Georges, *L'Homme de Vésale dans le monde de Copernic*, Paris : Les Empêcheurs de penser en rond, 1991.
- **CANGUILHEM** Georges, *La Connaissance de la vie*, Paris : Librairie philosophique J. Vrin, 2009.
- **CANGUILHEM** Georges, *Le Normal et le pathologique*, Paris : Presses Universitaires de France, 2013.

- **CARDON** Peggy, « La Mutation fantasmée : le cas Cronenberg », in *Critique, 2006/6-7 (n°709-710)*, *Mutants*, (dir.) Thierry Hoquet, Paris : Les Éditions de Minuit, 2006.

- **CARERI** Francesco, *Walkscapes*, *la marche comme pratique esthétique*, Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon, 2013.

- **CARROLL** Noël, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, New-York, London : Routledge, Chapman and Hall, Inc., 1990.
- **CARROLL** Noël, « Quatre concepts de l'expérience esthétique », in *Esthétique contemporaine. Art, représentation et fiction*, (dir.) Jean-Pierre Cometti, Jacques Morizot, Roger Pouivet, Paris : Librairie philosophique J. Vrin, 2005.
- **CARROLL** Noël, « Arts, émotion et Évolution », in *Nouvelle Revue d'esthétique, n°11/2012 Esthétique des jeux vidéo*, (dir.) Stello Bonhomme, Carole Talon-Hugon, Paris : Presses Universitaires de France, 2013.
- **CARROLL** Noël, *La Philosophie des films*, Paris : Librairie Philosophique J. Vrin, 2015.

- **CASSOU-NOGUÈS** Pierre, *Mon zombie et moi. La philosophie comme fiction*, Paris : Seuil, 2010.
- **CASSOU-NOGUÈS** Pierre, *Les Rêves cybernétiques de Norbert Wiener*, Paris : Seuil, 2014.

- **CAUQUELIN** Anne, *Le Site et le paysage*, Paris : Presses Universitaires de France, 2002.
- **CAUQUELIN** Anne, *L'Invention du paysage*, Paris : Presses Universitaires de France, 2000.

- **CAVERIBÈRE** Marjorie, « Entre art et non-art : où sont les arts de masse ? », in *Les Arts de masse en question*, (dir.) Jean-Pierre Cometti, Bruxelles : Les Éditions de La Lettre volée, 2007.

- **CÉARD** Jean, *La Nature et ses prodiges*, Paris : Librairie Droz, 1996.
- **CÉARD** Jean, « L'Énigme des monstres. Aperçus sur l'histoire culturelle et scientifique de la monstruosité », in *Imaginaire & Inconscient, 2004/1 no 13*, (dir.) Jacques Arènes, Le Bouscat : L'Esprit du temps, 2004.

- **CERTEAU** Michel (de), *L'Invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Paris : Éditions Gallimard, 1990.

- **CHANTOURY-LACOMBE** Florence, *Peindre les maux*, Paris : Hermann Éditeurs, 2010.

- **CHARBONNIER** Louise, *Cadre et regard. Généalogie d'un dispositif*, Paris : L'Harmattan, 2007.

- **CHAREYRE-MEJAN** Alain, *Le Réel et le fantastique*, Paris : L'Harmattan, 1998.

- **CHASTEL** André, *Fables, formes, figures,* T.2, Paris : Flammarion, 1978.

- **CHATEAU** Dominique, *Arts Plastiques. Archéologie d'une notion*, Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon, 1999.
- **CHATEAU** Dominique, « Note sur l'écart (autour de la métaphore) », *Figure, figural*, (dir.) François Aubral, Dominique Chateau, Paris : L'Harmattan, 1999.
- **CHATEAU** Dominique, *Sémiotique et esthétique de l'image. Théorie de l'iconicité*, Paris : L'Harmattan, 2007.
- **CHATEAU** Dominique, *Philosophie d'une art moderne : le cinéma*, Paris : L'Harmattan, 2009.

- **CHENIQUE** Bruno, « Géricault dans le laboratoire du docteur Frankenstein », in *Visages de l'effroi. Violence et fantastique de David à Delacroix*, (dir.) Anne-Claire Juramie, Paris : Lienart éditions, 2015.

- **CHEVALIER-CHANDEIGNE** Olivia, *La Philosophie du cinéma d'horreur. Effroi, éthique et beauté*, Paris : Ellipses Édition, 2014.

- **CHIK** Caroline, *L'Image paradoxale. Fixité et mouvement*, Villeneuve d'Ascq : Presses Universitaires du Septentrion, 2001.

- **CHOMARAT-RUIZ** Catherine, **HOYET** Nadia, **RÉMY** Élisabeth, « Les Matériaux de l'innovation urbaine », in *Nature urbaine en projet*, (dir) Catherine Chomarat-Ruiz, Paris : Archibooks + Sautereau éditeur, 2014.
- **CHOMARAT-RUIZ** Catherine, « Initier au mensonge d'une mort héroïque, à l'impossibilité du deuil... L'ambition des labyrinthes dans les parcs français, au tournant du XVIIIe siècle », in *Le jardin comme labyrinthe du monde. Permanence et métamorphoses d'un imaginaire de la Renaissance à nos jours*, Paris : Musée du Louvre éditions, Presses Universitaires Paris-Sorbonne, 2008.
- **CHOMARAT-RUIZ** Catherine, *Précis de paysagétique*, Valenciennes : Contrées & Concepts, 2014.

- **CLAIR** Jean, « L'Adorable leurre… », in *L'Art vivant, n°36, Hyperréalisme 1*, *février 1973*, Paris : Maeght Éditeur, 1973.
- **CLAIR** Jean, « Jean-Olivier Hucleux », in *L'Art vivant, n°36, Hyperréalisme 1*, *février 1973*, Paris : Maeght Éditeur, 1973.
- **CLAIR** Jean, *Méduse. Contribution à une anthropologie des arts du visuel*, Paris : Gallimard, 1989.

- **CLAIR** Jean, « *Aut Deus aut daemon*. La mélancolie et la folie louvière », in *Mélancolie, génie et folie en Occident*, (dir.) Jean Clair, Paris : Réunion des musées nationaux/Gallimard, 2005.
- **CLAIR** Jean, *Crime & châtiments*, (dir.) Jean Clair, Gallimard, Paris : Musée d'Orsay, 2010.
- **CLAIR** Jean, *Hubris. La fabrique du monstre dans l'art moderne. Homoncules, Géants et Acéphales*, Paris : Éditions Gallimard, 2012.
- **CLAIR** Jean, « L'Homme moderne, ou la naissance de l'homoncule », in *Figures du corps. Une leçon d'anatomie à l'École des Beaux-Arts*, (dir.) Philippe Comar, Paris : Beaux-Arts de Paris les Éditions, 2012.

- **CLARET** Jean-Louis, « Des Dangers de représenter "au vif" le spectacle sanglant », in *Corps sanglants, souffrants et macabres, XVI^e^-XVII^e^ siècle*, (dir.) Charlotte Bouteille-Meister, Kjerstin Aukrust, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2010.

- **CLARK** Kenneth, *Le Nu*, Paris : Hachette, 1987.

- **COGNÉE** Philippe, *Carcasses*, Genève : MAMCO, 2006.

- **COLONNA** Francesco, *Le Songe de Poliphile*, éd. de Gilles Polizzi, Paris : Imprimerie nationale Éditions, 1994.

- **COLSON** Raphaël, *Retro Futur !*, Lyon : Les moutons électriques, 2012.

- **COMETTI** Jean-Pierre**, MORIZOT** Jacques, **POUIVET** Roger, *Questions d'esthétique*, Paris : Presses Universitaires de France, 2000.
- **COMETTI** Jean-Pierre, « Jeux de langage, art numérique et interactivité », in *Jouable. Art, jeu et interactivité*, Genève : Haute École d'art appliquées HES, École nationale supérieure des arts décoratifs, Paris : Ciren/Université Paris 8, 2004.

- **CONSTANTINI** Michel, *L'Image du sujet*, Paris : L'Harmattan, 2002.

- **COPPA** Alessandra, « Cyber-Places. Digital Spaces in the Architecture of Video Games », in *Art and Videogames, Neoludica 2011-1966*, (dir.) Debora Ferrari, Luca Traini, Milano : Skira Editore, 2011.

- **CORBIN** Alain, *Le Territoire du vide. L'Occident et le désir du rivage*, Paris : Éditions Flammarion, 1990.
- **CORBIN** Alain, « Douleurs, souffrance et misères du corps », *Histoire du corps. 2. De la Révolution à la Grande Guerre*, (dir.) Alain Corbin, Paris : Éditions de Seuil, 2006.

- **CORBEL** Laurence, « Les Œuvres au risque de la contrainte », in *Nouvelle Revue d'esthétique n°9/2012, Poétiques de la contrainte dans l'art contemporain*, (dir.) Laurence Corbel, Paris : Presses Universitaires de France, 2012.

- **COSSIN** Isabelle, « Motion capture — Jeu vidéo — Machinima : "une nouvelle manière d'être au monde ?" », in *Arts immersifs, dispositifs & expériences, Figures de l'art 26*, (dir.) Bernard Andrieu, Pau : Presses de l'Université de Pau et des pays de l'Adour, 2014.

- **COSTA** Véronique, « Le XVIIIe siècle et les sculptures du vivant, ses féeries anatomiques, annonciatrices du corps mutant », in *Les Imaginaires du corps en mutation, Du corps enchanté au corps en chantier*, (dir.) Claude Fintz, Paris : L'Harmattan, 2008.

- **COTENTIN** Régis, « Les Nouveaux masques de la vanité », in *Vanité. Mort, que me veux-tu ?*, (dir.) Alain Tapié, Paris : Éditions de La Martinière, 2010.
- **COTENTIN** Régis, « Le Tragique de Babel», in *Babel*, (dir.) Régis Cotentin, Alain Tapié, Tourcoing : Éditions Invenit, 2012.

- **COUCHOT** Edmond, *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon, 1998.
- **COUCHOT** Edmond, **HILLAIRE** Norbert, *L'Art numérique*, Paris : Éditions Flammarion, 2003.
- **COUCHOT** Edmond, « De la Communication à la commutation », in *LIGEIA, Dossiers sur l'art, Arts et multimédia*, *numéro 45-46-47-48, Juillet-Décembre 2003*, (dir.) Giovanni Lista, Paris : Association Ligeia, 2003.

- **COUDERC** Sylvie, « Art domestique et vie appareillée », in *L'Art au temps des appareils,* (dir.) Pierre-Damien Huyghes, Paris : L'Harmattan, 2005.

- **COULOMBE** Maxime, *Imaginer le posthumain. Sociologie de l'art et archéologie d'un vertige*, Québec : Les Presses de l'Université Laval, 2009.
- **COULOMBE** Maxime, *Le Monde sans fin des jeux vidéo*, Paris : Presses Universitaires de France, 2010.
- **COULOMBE** Maxime, *Petite philosophie du zombie ou comment penser par l'horreur*, Paris : Presses Universitaires de France, 2012.

- **COUREAU** Didier, *Flux cinématographiques, cinématographie des flux*, Paris : L'Harmattan, 2010.

- **COUROUCLI** Maria, « Du Cynégétique à l'abominable », in *L'Homme, 174|Octobre-Décembre 2005*, (dir.) Françoise Héritier, Paris : École des Hautes Études en Sciences Sociales, 2005.

- **COURTINE** Jean-Jacques, « De Barnum à Disney », in *Les Cahiers de médiologie n°1, La Querelle du spectacle*, (dir.) Régis Debray, Paris : Gallimard, 1996.
- **COURTINE** Jean-Jacques, « Le Corps anormal. Histoire et anthropologie culturelles de la difformité », *Histoire du corps. 3. Les mutations du regard. Le XX^e siècle*, (dir.) Jean-Jacques Courtine, Paris : Seuil, 2006.

- **COURVILLE NICOL** Valérie (de), *Le Soupçon gothique : l'intériorisation de la peur en Occident*, Québec : Les Presses de l'Université Laval, 2004.

- **COUSSIEU** Wilfred, « La Mort dans les fictions vidéoludiques. Analyse d'un imaginaire thanatique contemporain », in *La Mort dans les jeux vidéo, Études sur la mort, Revue de la Société de Thanatologie, 2011 - n°*139, (dir.) Marie-Frédérique Bacqué, Le Bouscat : L'Esprit du Temps, 2011.

- **CREISSELS** Anne, *Prêter son corps au mythe – Le Féminin et l'art contemporain*, Paris : Éditions du Félin, 2009.

- **CRISTOFOL** Jean, « Le Flux et l'image », in *Images numériques ?* (dir.) Caroline Renard, Aix-en-Provence : Presses Universitaires de Provence, 2014.

- **CROSS** Susan, « Bruce Nauman, Theaters of Experience », in *Bruce Nauman, Theaters of Experience*, Ostfildern : Guggenheim Museum Publications/ Hatje Cantz Verlag, 2003.

- **CUIR** Raphaël, « Dissèque-toi toi-même, portrait de l'artiste en "Silène" posthumain », in *Ouvrir Couvrir*, (dir.) Jessica Vaturi, Lagrasse : Éditions Verdier, 2004.

- **CUNIN** Dominique, « Le Contrat de relation des dispositifs interactifs », in *Recherche & Création. Art, technologie, pédagogie, innovation*, (dir.) Samuel Bianchini, Nancy : Énsa Nancy, Les Éditions du Parc, 2004.

D |

- **DANTO** Arthur C., « Art dangereux », in *Eretica. La transcendance et le profane dans l'art contemporain*, (dir.) Demetrio Paparoni, Milano : Skira editore, 2007.

- **DAVILA** Thierry, *Marcher, créer. Déplacements, flâneries, dérives dans l'art de la fin du XXe siècle*, Paris : Éditions du Regard, 2002.
- **DAVILA** Thierry, « Esthétique et clinique : brève introduction à l'art médecin », in *L'Art médecine*, (dir.) Maurice Fréchuret, Thierry Davilla, Paris : Réunion des musées nationaux, 2009.

- **DALIMIER** Catherine, « Introduction », in Aristote, *Éthique à Eudème*, (trad.) Catherine Dalimier, Paris : Flammarion, 2013.

- **DAMIEN** Robert, « La Monstruosité politique ou le troisième corps de l'autorité », in *La Vie et la mort des monstres*, (dir.) Jean-Claude Beaune, Seyssel : Éditions Champ Vallon, 2004.

- **DAMISCH** Hubert, *L'Origine de la perspective*, Paris : Flammarion, 1987-1993-2012.

- **DÉAN** Philippe, *Diderot devant l'image,* Paris : L'Harmattan, 2000.

- **DÉOTTE** Jean-Louis, « Révolution des appareils (notes pour un projet) », in *L'Art au temps des appareils,* (dir.) Pierre-Damien Huyghes, Paris : L'Harmattan, 2005.

- **DEGLER** Frank, « Silent Hill 2. Space as Maze », in *Space Time Play. Computer Games, Architecture And Urbanism: the Next Level*, (dir.) Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Matthias Böttger, Berlin : Birkhäuser Verlag AG, 2007.

- **DEGUY** Michel, « Le Grand dire. Pour contribuer à une relecture du pseudo-Longin », in *Du Sublime*, ouvrage collectif, Paris : Belin, 1998.

- **DELAGE DE LUGET** Marion, « La Fragmentation, ce monstrueux. Étude sur le décloisonnement disciplinaire dans l'œuvre de David Lynch », in *Philosophie et cinéma,* (dir.) Jean-Louis Déotte, Paris : L'Harmattan, 2011.

- **DELALEX** Hélène, « Qui fait l'Ange fait la bête. Les planches anatomiques de Gautier d'Agoty », in *Beautés intérieures. L'animal à corps ouvert*, (dir.) Christophe Deguerce, Hélène Delalex, Paris : Réunion des musées nationaux - Grand Palais, 2012.
- **DELALEX** Hélène, « De Rembrandt à Damien Hirst. L'écorché métaphysique », in *Beautés intérieures. L'animal à corps ouvert*, (dir.) Christophe Deguerce, Hélène Delalex, Paris : Réunion des musées nationaux - Grand Palais, 2012.

- **DELAPORTE** Marie-Laure, « Matthew Barney et Herman Kolgen : de la projection à l'immersion totalisante », (dir.) Catherine Bouko, Steven Bernas, C*orps et immersion*, Paris, Paris : L'Harmattan, 2012.

- **DELATTRE** Charles, « Protée insaisissable. Entre mythe et fiction », in *Protée en trompe l'œil. Genèse et survivances d'un mythe, d'Homère à Bouchardon*, (dir.) Anne Rolet, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2009.

- **DELEUZE** Gilles, *Cinema 1, L'image-mouvement*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1983.
- **DELEUZE** Gilles, *Cinema 2, L'image-temps*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1985.
- **DELEUZE** Gilles, *Foucault*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1986/2004.
- **DELEUZE** Gilles, « Post-scriptum sur les sociétés de contrôle », in *Pourparlers*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1990.
- **DELEUZE** Gilles, *Francis Bacon, Logique de la sensation*, Paris : Seuil, 2002.
- **DELEUZE** Gilles, « Les Intercesseurs », in *Pourparlers*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1990.

- **DEMATS** Paul, *Fabula. Trois études de mythographie antique et médiévale*, Paris : Librairie Droz, 1973.

- **DEMONT PAUL**, « La Mélancolie de l'Antiquité : de la maladie au tempérament », in *Mélancolie, génie et folie en Occident*, (dir.) Jean Clair, Paris : Réunion des musées nationaux/Gallimard, 2005.

- **DÉMORIS** René, « La Nature morte chez Chardin », *Revue d'esthétique n°4*, Klincksieck, 1969.
- **DÉMORIS** René, *Chardin, la chair et l'objet*, Paris : Éditions Olbia, 1999.

- **DENNISON** Lisa, « A House Is Not a Home : The Sculpture of Rachel Whiteread », in *Rachel Witheread : Transient Spaces*, New-York : Guggenheim Museum Publications, 2001.

- **DERRIDA** Jacques, « La Pharmacie de Platon », in *La Dissémination*, Paris : Seuil, 1972.

- **DESCARTES** René, L*es Passions de l'âme*, Paris : Flammarion, [1649], 1996.
- **DESCARTES** René, *Méditations métaphysiques*, Paris : Flammarion, [1641], 2009.
- **DESCARTES** René, *Discours de la méthode*, Paris : Flammarion, [1637], 2000.

- **DESHAYES** Olivier, *Le Corps déchu dans la peinture française du XIX*^{ème} *siècle*, Paris : L'Harmattan, 2004.

- **DESSERRE** Jean-françois, « Le Cri du mou », in *Représenter l'horreur*, (dir.) Frédéric Astruc, Aix-en-Provence : Éditions Rouge Profond, 2015.

- **DETIENNE** Marcel, **VERNANT** Jean-Pierre, *Les Ruses de l'intelligence, la mètis des Grecs*, Paris : Flammarion, 1974.

- **DIDEROT** Denis, *Essais sur la peinture Salons de 1759, 1761, 1763*, Paris : Hermann, 1984.
- **DIDEROT** Denis, *Héros et Martyrs. Salons de 1769, 1771, 1775, 1781*, Paris : Hermann, 1995.

- **DIDI-HUBERMAN** Georges, *La Peinture incarnée*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1985.
- **DIDI-HUBERMAN** Georges, « La Couleur de la chair ou le paradoxe de Tertullien », in *Le Champ visuel, Nouvelle revue de psychanalyse (n°35), printemps 1987*, (dir.) Jean-Bertrand Pontalis, Gallimard, 1987.

- **DIDI-HUBERMAN** Georges, *Devant l'image : question posée aux fins d'une histoire de l'art*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1990.
- **DIDI-HUBERMAN** Georges, *Fra Angelico. Dissemblance et Figuration*, Paris : Flammarion, 1995.
- **DIDI-HUBERMAN** Georges, *Ouvrir Venus, Nudité, rêve, cruauté, L'image ouvrante 1*, Paris : Gallimard, 1999.
- **DIDI-HUBERMAN** Georges, « Plasticité du devenir et fractures dans l'histoire », in *Plasticité*, (dir.) Catherine Malabou, Paris : Éditions Léo Scheer, 2000.
- **DIDI-HUBERMAN** Georges, *L'Homme qui marchait dans la couleur*, Paris : Les Éditions de Minuit, 2001.
- **DIDI-HUBERMAN** Georges, *L'Image survivante. Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Paris : Les Éditions de Minuit, 2002.
- **DIDI-HUBERMAN** Georges, *L'Image ouverte. Motifs de l'incarnation dans les arts visuels*, Paris : Gallimard, 2007.

- **DOUGLAS** Mary, *De la Souillure. Essais sur les notions de pollution et de tabou,* Paris : Éditions la Découverte, 2005.

- **DOYLE** Richard, « The Transgenic Involution », in *Signs of Life, Bio Art and Beyond*, (dir.) Eduardo Kac, Cambridge, Massachusetts, London, England : The MIT Press, 2007.
- **DRAGONI** Annick, « Télévision, Vidéoclub, VHS », in *Images numériques ?* (dir.) Caroline Renard, Aix-en-Provence : Presses Universitaires de Provence, 2014.

- **DUBOIS** Claude-Gilbert, « L'Individu dans la société et dans l'histoire », in *L'Époque de la Renaissance, Tome IV, Crises et essors nouveaux (1560-1610)*, (dir.) Tibor Klaniczay, Eva Kushner, André Stegmann, Amsterdam/Philadelphia : John Benjamins B.V./Association Internationale de Littérature Comparée, 2000.

- **DUBOIS** Matthieu, *Figuration contemporaine de la poésie amoureuse : Du mouvement et de l'immobilité de Douve d'Yves Bonnefoy*, Paris : L'Harmattan, 2011.

- **DUBOIS** Philippe, « Des Ruses d'Éros », in *Érotique, Esthétique*, (dir.) François Aubral, Michel Makarius, Paris : L'Harmattan, 2001.

- **DUCOS** Blaise, « Les Corps les uns contre les autres. Rubens et la question de l'anatomie : Michel-Ange, De Vries, Petel », *L'Europe de Rubens*, (dir.) Blaise Duclos, Paris : Éditions Hazan, Lens : Musée du Louvre-Lens, 2013.

- **DUFOUR** Éric, *Le Cinéma d'horreur et ses figures,* Paris : Presses Universitaires de France, 2006.

- **DUFOURNET** Jean, *Adam de la Halle à la recherche de lui-même, ou le Jeu dramatique de la Feuillée*, Paris : Société d'édition d'enseignement supérieur, 1974.
- **DUFOURNET** Jean, « Introduction », in Adam de la Halle, *Le Jeu de la Feuillée*, Paris : Flammarion, [1276], 1989.

- **DURAND** Gilbert, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris : Dunod, 1993.

- **DURING** Elie, *Faux raccords, la coexistence des images*, Arles : Actes Sud/Villa Arson, 2010.
- **DURING** Elie, « Éloge du style vectoriel », in *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, (dir.) Elsa Boyer, Madeleine Aktypi, Elie During, Erwan Higuinen, Emmanuel Siety, Paul Sztulman, Paris : Bayard, 2012.
- **DURING** Elie, « Comment faire muter un alien », in *Métaphysique d'Alien*, (dir.) Jean-Clet Martin, Paris : Éditions Léo Scheer, 2014.

- **DUROT-BOUCÉ** Elizabeth, *Le Lierre et la chauve-souris. Réveils gothiques. Émergences du roman noir anglais. 1764-1824*, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2004.
- **DUROT-BOUCÉ** Elizabeth, « La Vision gothique noire. Fascination et effroi », in *Rêve de monuments*, (dir.) Christian Corvisier, Éditions du patrimoine, Paris : Centre des monuments nationaux, 2012.

E |

- **EBLE** Bruno, *Le Miroir sans Reflet. Considérations autour de l'œuvre de Bruce Nauman*, Paris : L'Harmattan, 2001.
- **EBLE** Bruno, *Barnett Newman et l'art roman : l'infini du visible*, Paris : L'Harmattan, 2011.

- **ECO** Umberto, *Semiotics and the Philosophy of Language*, Bloomington, IN : Indiana University Press, 1984.
- **ECO** Umberto, *Lector in fabula. Le rôle du lecteur*, Paris : Éditions Grasset & Fasquelle, 1985.
- **ECO** Umberto, *De l'Arbre au Labyrinthe*, Paris : Grasset, 2010.
- **ECO** Umberto, *Sémiotique et philosophie du langage*, Paris : Presses Universitaires de France, 1988-2011.
- **ECO** Umberto, *Histoire de la beauté*, (dir.) Umberto Eco, Paris : Flammarion, 2004-2010.

- **ECO** Umberto, *Histoire de la laideur*, (dir.) Umberto Eco, Paris : Flammarion, 2007.

- **EISENSTEIN** Sergueï, *Walt Disney*, Strasbourg : Circé, 2013.

- **ELVERDAM** Christian, **AARSETH** Espen, « Game Classification and Game Design. Construction Through Critical Analysis », in *Games and Culture Volume 2 Number 1 January 2007*, Thousand Oaks, CA : Sage Publications, 2007.

- **EPSTEIN** Jean, *L'Intelligence d'une machine, Le Cinéma du Diable et autres écrits*, *Écrits complets Volume V, 1945-1851*, (dir.) Nicole Brenez, Joël Daire, Cyril Neyrat, Bruxelles : Les presses de réel, 2014.

- **ERGINO** Nathalie, **PONTÉGNIE** Anne, **JANSSENS** Ann Veronica, *Ann Veronica Janssens 8'26"*, Paris : ENSBA/MAC, 2004

- **ERNST** Max, « Max Ernst. Notes pour une biographie », in *Max Ernst, Catalogue de l'exposition, Galerie nationales du Grand Palais, 16 mai-18 août 1975*, Paris : Musée national d'art moderne, 1975.

F |

- **FABRE** Côme, « Le Romantisme noir à l'heure symboliste : la perversité de Dame Nature », in *L'Ange du Bizarre. Le Romantisme noir de Goya à Max Ernst*, Ostfildern : Hatje Cantz Verlag, 2013.
-
- **FÀBREGAS** Xavier, « Illusion et réalisme dans le théâtre d'ombres », in *Théâtres d'ombres. Tradition et modernité*, (dir.) Statis Damianakos, Paris : L'Harmattan, 1986.

- **FALGUIÈRES** Patricia, « Mécanique de la marche », in *Les Figures de la marche*, Paris : RMN, 2000.
- **FALGUIÈRES** Patricia, *Les Chambres de merveilles*, Paris : Bayard, 2003.
- **FALGUIÈRES** Patricia, « Espèces infimes, génération spontanée et pensée du type au XVIe siècle », in Ernst KRIS, *Le Style rustique*, Paris : Éditions Macula, 2005.

- **FALLICA** Salvatore, « Storytelling, Eros & Thanatos. Pioneers in Exploration to Break the Chains of Slave Art », in *Art and Videogames, Neoludica 2011-1966*, (dir.) Debora Ferrari, Luca Traini, Milano : Skira editore, 2011.

- **FAURE** Fabien, « "Je déteste l'art dans la nature" : à propos des *sanctuaires* d'herman de vries », in *Esthétique de la nature*, (dir.) Dominique Chateau, Herman Parret, Pere Salabert, Paris : Publications de la Sorbonne, 2007.

- **FERNANDEZ-VARA** Clara, « Labyrinth and Maze, Video Game Navigation Challenges », in *Space Time Play. Computer Games, Architecture And Urbanism: the Next Level*, (dir.) Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Matthias Böttger, Berlin : Birkhäuser Verlag AG, 2007.

- **FEUILLET** Michel, *Le Carnaval*, Paris : Les Éditions du Cerf, 1991.

- **FLECK** Robert, « L'Actionnisme viennois », in *Hors Limites, l'art et la vie 1952-1994*, (dir.) Jean de Loisy, Paris : Éditions du Centre Georges Pompidou, 1994.

- **FLEISHER** Alain, « La Vague gelée », in *Plasticité*, (dir.) Catherine Malabou, Paris : Éditions Léo Scheer, 2000.

- **FOCILLON** Henri, *G. B. Piranesi*, Gollion : Infolio Éditions, 2001.

- **FORERO-MENDOZA** Sabine, *Le Temps des ruines. Le Goût des ruines et les formes de la conscience historique à la Renaissance*, Seyssel : Éditions Champ Vallon, 2002.
- **FORERO-MENDOZA** Sabine, « La Chimère de Descartes ou le monstre dans les limites de la simple raison », in *Le Monstrueux et l'Humain, Eidôlon n° 100*, (dir.) Danièle James-Raoul, Peter Kuon, Bordeaux : Presses Universitaires de Bordeaux, 2012.

- **FOUCAULT** Michel, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris : Gallimard, 1975.
- **FOUCAULT** Michel, *Dits et Écrits 1954-1988*, T. II, 1970-1975, Paris : Gallimard, 1994.
- **FOUCAULT** Michel, *Il faut défendre la société. Cours au Collège de France (1975-1976),* Paris : Gallimard/Seuil, 1997.
- **FOUCAULT** Michel, « Les Corps utopiques », in *Les Corps utopiques, les hétérotopiques*, Fécamp : Nouvelles Éditions Lignes, 2009.
- **FOUCAULT** Michel, *Dits et écrits*, *1954-1988*, T.2, *1970-1975*, Paris : Gallimard, 2013.

- **FRANCASTEL** Pierre, *Art et technique*, Paris : Éditions de Minuit, 1956.
- **FRANCASTEL** Pierre, *Études de sociologie de l'art*, Paris : Éditions Denoël, 1970.

- **FRANGNE** Pierre-Henry, **MOUËLLIC** Gilles, **VIART** Christophe, *Filmer l'acte de création*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2009.

- **FRASCA** Gonzalo, « Arcade Dansante », in *Playtime Videogame Mythologies*, Gollion : Infolio Éditions, Maison d'Ailleurs, 2012.

- **FRÉCHURET** Maurice, *Les Années 1970 : l'art en cause*, Bordeaux : capcMusée d'art contemporain de Bordeaux/Réunion des musées nationaux, 2003.
- **FRÉCHURET** Maurice, « Art et médecine : de l'iconographie du soin à l'art comme thérapie », in *L'Art médecine*, (dir.) Maurice Fréchuret, Thierry Davilla, Paris : Réunion des musées nationaux, 2009.

- **FREEDBERG** David, *Le Pouvoir des images*, Brionne : Gérard Monfort Éditeur, 1989.

- **FREELAND** Cynthia, « Piercing to Our Inaccessible, Inmost Parts. The Sublime in the Work of Bill Viola », in *The Art of Bill Viola*, London : Thames & Hudson Ltd, 2004.

- **FRÉSIA** Martine, « "Membra Disjecta" et composition chimérique des coprs », in *Chimères*, (dir.) Didier Ottinger, Arles : Actes Sud, 2003.

- **FREUD** Sigmund, *L'Interprétation des rêves*, Paris : Presses Universitaires de France, 1967.
- **FREUD** Sigmund, *L'Inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris : Gallimard, Paris, 1985.
- **FREUD** Sigmund, *Trois essais sur la théorie sexuelle*, (trad.) Philippe Koeppel, Paris : Gallimard, 1987.

- **FRIED** Michael, *La Place du spectateur. Esthétique et origines de la peinture moderne*, Paris : Gallimard, 1990.

G |

- **GADAMER** Hans-Georg, *L'Idée du bien comme enjeu platonico-aristotélicien*, (trad.) Pascal David, Dominique Saatdjian, Paris : Librairie J. Vrin, 1994.

- **GAGNEBIN** Murielle, *Fascination de la laideur. L'en-deçà psychanalytyique du laid*, Seyssel : Éditions Champ Vallon, 1994.
- **GAGNEBIN** Murielle**,** « L'Esthétique comme clinique de l'excès », *Critères et enjeux du jugement de goût. Critique et éloge de la critique, Figures de L'art n°2, 1994/1996,* Saint-Pierre-du-Mont : SPEC, 1996.
- **GAGNEBIN** Murielle, « L'Œuvre, maître du spectateur : Sombres équivoques », in *Les Images honteuses*, (dir.) Murielle Gagnebin, Jena Milly, Seyssel : Éditions Champ Vallon, 2006.

- **GAILLARD** Aurélia, *Le Corps des statues, le vivant et son simulacre à l'âge classique (de Descartes à Diderot)*, Paris : Honoré Champion, 2003.

- **GAUT** Berys, « "Art" as a Cluster Concept », in *Theories of Art Today*, (dir.) Noël Carroll, Madison, WI : The University of Wisconsin Press, 2000.

- **GAYON** Jean, « Les Monstres prometteurs : évolution et tératologie », in *Qu'est-ce qu'un monstre ?*, (dir.) Annie Ibrahim, Paris : Presses Universitaires de France, 2005.

- **GÉAL** Pierre, « Le Corps mutilé dans l'œuvre de Goya », in *Voir le corps de l'Espagne d'aujourd'hui*, (dir.) Bernard Bessière, Jean-Michel Mendiboure, Manage : Éditions Lansman, 2003.

- **GENETTE** Gérard, *Figure III*, Paris : Seuil, 1972.

- **GENVO** Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris : L'Harmattan, 2003.
- **GENVO** Sébastien, « L'Expression vidéoludique », in *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, (dir.) Sébastien Genvo Paris : L'Harmattan, 2006.
- **GENVO** Sébastien, *Le Jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris : L'Harmattan, 2009.
- **GENVO** Sébastien, « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique : pour une théorie de la jouabilité », in *Revue des sciences sociales, n°45/2011, Jeux et enjeux*, (dir.) David Le Breton, Patrick Schmoll, Strasbourg : Faculté des Sciences Sociales de l'Université de Strasbourg, Laboratoire UdS/CNRS « Dynamiques Européennes », 2011.

- **GENVO** Sébastien, « Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation », in *Nouvelle Revue d'esthétique*, *n°11/2012*, *Esthétique des jeux vidéo*, (dir.) Stello Bonhomme, Carole Talon-Hugon, Paris : Presses Universitaires de France, 2013.

- **GEOFFROY SAINT-HILAIRE** Isidore, *Histoire générale et particulière des anomalies de l'organisation chez l'Homme ou les animaux ou Traité de tératologie*, T. I, II, III, Paris : Baillière, 1832-1836.

- **GEORGES** Fanny, « L'Immersion fictionnelle dans le jeu vidéo », in *Nouvelle Revue d'esthétique, n°11/2012 Esthétique des jeux vidéo*, (dir.) Stello Bonhomme, Carole Talon-Hugon, Paris : Presses Universitaires de France, 2013.

- **GÉRARD** Pierre-Antoine, Guitienne Lucile, Péru Laurent, « Muséums et collections tératologiques », in *La Figure du monstre. Phénoménologie de la monstruosité dans l'imaginaire contemporain,* (dir.) Didier Manuel, Nancy : Presses Universitaires de Nancy, 2009.

- **GIDE** André, « L'Évolution du théâtre », in *Nouveaux Prétextes*, Paris : Éditions du Mercure de France, 2014.

- **GILLES** Annie, « Un Regard sémiologique sur le théâtre d'ombre contemporain en Occident », in *Théâtres d'ombres. Tradition et modernité*, (dir.) Statis Damianakos, Paris : L'Harmattan, 1986.

- **GILSON** Etienne, *La Société de masse et sa culture*, Paris : Librairie philosophique J. Vrin, 2006

- **GINGOLD** Chaim, « Pac-Man, A Maze With Multiple Meanings », in *Space Time Play. Computer Games, Architecture And Urbanism: the Next Level*, (dir.) Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Matthias Böttger, Berlin : Birkhäuser Verlag AG, 2007.

- **GIRARD** René, *La Violence et le sacré*, Paris : Éditions Grasset et Fasquelle, 1972.

- **GLON** Emmanuelle, « Une Image 3D est-elle réaliste ? Vision stéréoscopique et réalisme perceptif », in *Images numériques ?* (dir.) Caroline Renard, Aix-en-Provence : Presses Universitaires de Provence, 2014.

- **GOLDBERG** Itzhak, « Le Visage abstrait », in *Figure, Figural*, (dir.) François Aubral, Dominique Chateau, Paris : L'Harmattan, 1999.

- **GOFFETTE** Jérôme, « Le Corps saisi de l'intérieur, de Claude Bernard au *Voyage Fantastique* de Richard Fleischer », in *Les Imaginaires du corps en mutation, Du corps enchanté au corps en chantier*, (dir.) Claude Fintz, Paris : L'Harmattan, 2008.

- **GOMBRICH** Ernst H., *L'Art et l'illusion. Psychologie de la représentation picturale*, Paris : Gallimard, 1996.
- **GOMBRICH** Ernst H., *Ombres portées, leur représentation dans l'art occidental*, Paris : Gallimard, 1996.

- **GOODMAN** Nelson, « L'Art en action », in *Esthétique contemporaine. Art, représentation et fiction*, (dir.) Jean-Pierre Cometti, Jacques Morizot et Roger Pouivet, Librairie philosophique J. Vrin, Paris, 2005.

- **GOURMELEN** Laurent, « Protée tel qu'en lui-même : les métamorphoses de la parole poétique (*Odyssée*, IV, 351-586) », *Protée en trompe l'œil. Genèse et survivances d'un mythe, d'Homère à Bouchardon*, (dir.) Anne Rolet, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2009.

- **GRANJON** Marie-Christine, « La Prudence d'Aristote : histoire et pérégrination d'un concept », in *Revue française de science politique*, *vol. 49, 1999/1,* Paris, 1999.

- **GRAU** Olivier, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Massachusetts, London, England : The MIT Press, 2003.

- **GREENBERG** Clement, « Abstraction post-picturale », in *Regards sur l'art américain des années soixante, Anthologie critique*, (trad. et introduction) de Claude Gintz, Paris : Éditions Territoires, 1979.

- **GRENIER** Catherine, « Robert Morris et la mélancolie. La face sombre de l'œuvre », in *Robert Morris*, (dir.) Catherine Grenier, Paris : Éditions du Centre Pompidou, 1995.
- **GRENIER** Catherine, *Dépression et subversion. Les racines de l'avant garde*, Paris : Éditions du Centre Pompidou, 2004.

- **GRIM** Olivier R., *Du Monstre à l'enfant. Anthropologie et psychanalyse de l'infirmité*, Éditions du CTNERHI, Paris, 2000.

- **GRIM** Olivier R., *Mythes, monstres et cinéma*, Grenoble : Presses universitaires de Grenoble, 2008.

- **GRODAL** Torben, « Video Games and the Pleasure of Control », in *Media Entertainment: The Psychology of Its Appeal*, (dir.) Dolf Zillman, Peter Vorderer, Mahwah, NJ : Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers, 2000.

- **GRÜNBERG** Tristan, *David Cronenberg*, Paris : Éditions des Cahiers du cinéma, 2000, 2002.
- **GRÜNBERG** Tristan, « Ces Images qui rougissent… Couleurs de honte du Caravage à Fassbinder », in *Les Images honteuses*, (dir.) Murielle Gagnebin, Jena Milly, Seyssel : Éditions Champ Vallon, 2006.

- **GUÉDRON** Martial, *La Plaie et le couteau. La Sensibilité de Théodore Géricault (1791-1824)*, Paris : Éditions Kimé, 1997.
- **GUÉDRON** Martial, « Le Monstre en théorie », in *Beautés monstres. Curiosités, prodiges et phénomènes*, (dir.) Sophie Harent, Martial Guédron, Paris : Somogy éditions d'art, 2009.
- **GUÉDRON** Martial, *Monstres, merveilles et créatures fantastiques*, (dir.) Martial Guédron, Paris : Éditions Hazan, 2011.
- **GUÉDRON** Martial, « Contre l'incertitude : l'utopie d'une science de l'expression pour les artistes », in *Figures du corps. Une leçon d'anatomie à l'École des Beaux-Arts*, (dir.) Philippe Comar, Paris : Beaux-Arts de Paris les Éditions, 2012.

- **GUÉRIN** Michel, *La Peinture effarée. Rembrandt et l'autoportrait*, Chatou : Les Éditions de la transparence, 2011.

- **GUIBET** Lafaye Caroline, *L'Esthétique de Hegel*, Paris : L'Harmattan, 2003.

- **GÜNZEL** Stephan, « "Eastern Europe, 2008" Maps and Geopolitics in Video Games », in *Space Time Play. Computer Games, Architecture And Urbanism: the Next Level*, (dir.) Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Matthias Böttger, Berlin : Birkhäuser Verlag AG, 2007.

H |

- **HABERMAS** Jürgen, *La Technique et la science comme « idéologie »*, Paris : Gallimard, 1973.

- **HALLEY** Peter, *La Crise de la géométrie et autres essais*, *1981-1987*, Paris : École nationale supérieure des Beaux-Arts, 1992.

- **HARRISON** Robert, *Forêts. Essai sur l'imaginaire occidental*, Paris : Flammarion, 1992.

- **HAUS** Any-Claire, « L'Invisible hanté. Baldung Grien - Cranach l'Ancien », in *L'Europe des esprits ou la fascination de l'occulte, 1750-1950*, (dir.) Serge Fauchereau, Joëlle Pijaudier-Cabot, Strasbourg : Éditions des Musées de Strasbourg, 2011.

- **HAVELANGE** Carl, *De L'Œil et du monde. Une histoire du regard au seuil de la modernité*, Paris : Fayard, 1998.

- **HEGEL** Georg Wilhelm Friedrich, *Esthétique*, *Textes choisis*, Paris : Presses Universitaires de France, 1953-1998.

- **HEIDEGGER** Marin, *Remarques sur art - scultpure - espace*, Paris : Éditions Payot & Rivages, Paris, 2009.

- **HENNION** Antoine, **LATOUR** Bruno, « Comment devenir célèbre en accumulant toutes les erreurs à la fois… Benjamin, l'œuvre d'art, l'aura et la technique », in *Mapping Benjamin: The Work of Art in the Digital Age*, (dir.) H.U. Gumbrecht, M. Marrinan, Palo Alto, CA : Stanford University Press, 1995.

- **HENNIG** Mareike, « Ce que tu as vu dans l'obscurité… Le Romantisme noir dans la peinture allemande jusqu'en 1850 », in *L'Ange du Bizarre. Le Romantisme noir de Goya à Max Ernst*, Ostfildern : Hatje Cantz Verlag, 2013.

- **HENRIET** Eric B., *L'Uchronie*, Paris : Klincksieck, 2009.

- **HENRIOT** Jacques, *Le Jeu*, Paris : Presses Universitaires de France, 1969.
- **HENRIOT** Jacques, *Sous couleur de jouer*, Paris : José Corti, 1989.

- **HERDER** Johann Gottfried, *La Plastique*, (trad.) Pierre Pénisson, Paris : Les Éditions du Cerf, [1878], 2010.

- **HEUDIN** Jean-Claude, *Les Créatures artificielles. Des Automates aux mondes virtuels*, Paris : Odile Jacob, 2008.

- **HERSANT** Isabelle, « Le Tir de Chris Burden, regard d'Orphée et meurtre de Caïn », in *ETC n°71 : Fables et fabulations 2*, (dir.) Isabelle Lelarge, Montréal : ETC Media, 2005.

- **HERSANT** Yves, « L'acédie et ses enfants », in *Mélancolie, génie et folie en Occident*, (dir.) Jean Clair, Paris : Réunion des musées nationaux/Gallimard, 2005.

- **HIVER** Marc, *Adorno et les industries culturelles*, *Communication, musiques et cinéma*, Paris : L'Harmattan, 2010.

- **HOQUET** Thierry, « Adieu les monstres, vivent les mutants », in *Critique, 2006/6-7 (n°709-710)*, *Mutants*, (dir.) Thierry Hoquet, Paris : Les Éditions de Minuit, 2006.
- **HOQUET** Thierry, « Bricolage. Les biotechnologies ou l'espérance de la mutation », in *Critique, 2006/6-7 (n°709-710)*, *Mutants*, (dir.) Thierry Hoquet, Paris : Les Éditions de Minuit, 2006.
- **HOQUET** Thierry, *Cyborg Philosophie*, Paris : Seuil, 2011.

- **HOTTOIS** Gilbert, « La Technoscience : de l'origine du mot à son usage actuel », in *Regards sur les technosciences*, (dir.) Jean-Yves Goffi, Paris : Librairie philosophique J. Vrin, 2006.

- **HUIZINGA** Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard, 1951.

- **HUREL** Cyril, « La Raie. Comme un œil crevé », in *Le Temps des appareils, Plastik n°3*, *Automne 2003*, (dir.) Richard Conte, Paris : CERAP/Presses de la Sorbonne, 2003.

- **HUYGHE** Pierre-Damien, « La Condition photographique de l'art », in *L'Art au temps des appareils,* (dir.) Pierre-Damien Huyghes, Paris : L'Harmattan, 2005.

- **HUYSSEN** Andreas, « La Vamp et la machine : technologie et sexualité dans *Metropolis* de Fritz Lang », in *Champ de l'audiovisuel n°15 Janvier 2001* : *Loin de Paris, cinémas et sociétés : Textes et contextes,* (dir.) Noël Burch, Paris : L'Harmattan, 2001.

- **HUYSMANS** Joris-Karl, *Félicien Rops suivi de Le Monstre*, Angoulême : Éditions Marguerite Waknine, 2014.

I |

- **IBRAHIM** Annie, « Introduction », in *Qu'est-ce qu'un montre ?*, (dir.) Annie Ibrahim, Paris : Presses Universitaires de France, 2005.
- **IBRAHIM** Annie, « La Monstruosité du naturel à l'artificiel », in *L'Être humain, l'animal et la technique*. (dir.) Marie-Hélène Parizeau, Georges Chapouthier, Québec : Les Presses de l'Université Laval, 2007.

- **INGHAM** Karen, « The Anatomy Lesson of Professor Moxham », in *Anatomy Live: Performance and the Operating Theater*, (dir.) Maaike Bleeker, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2008.

J |

- **JACOB** François, *La Logique du vivant*, Paris : Gallimard, 1971.

- **JAQUET** Chantal, *Le Corps*, Paris : Presses Universitaires de France, 2001.

- **JAMES** Alison, « Pour un modèle diagrammatique de la contrainte : l'écriture oulipienne de Georges Perec », in *Cahiers de l'AIEF, 2006, N°58*, Paris : *Association internationale des études françaises,* 2006.

- **JAMESON** Fredric, « La Lecture sans l'interprétation. Le postmodernisme et le texte vidéo », in *Communications, 48*, *1998*, (dir.) Raymond Bellour, Anne-Marie Duguet, Paris : École des Hautes Études en Sciences Sociales, 1988.
- **JAMESON** Fredric, *Archéologies du futur. Le désir nommé utopie*, Paris : Max Milo Éditions, 2007.
- **JAMESON** Fredric, *Penser avec la science fiction. Archéologie du futur. Le désir nommé utopie*, T. 2, Paris : Max Milo Éditions, 2008.

- **JAMES-RAOUL** Danièle, **KERN** Manfred, **KUON** Peter, « Préface », in *Le Monstrueux et l'Humain, Eidôlon n° 100*, (dir.) Danièle James-Raoul, Peter Kuon, Bordeaux : Presses Universitaires de Bordeaux, 2012.

- **JANDROK** Thierry, « Transfinitude et mort dans les FPS », in *La Mort dans les jeux vidéo, Études sur la mort, Revue de la Société de Thanatologie, 2011 - n°*139, (dir.) Marie-Frédérique Bacqué, Le Bouscat : L'Esprit du Temps, 2011.

- **JANKÉLÉVITCH** Vladimir, « La Décadence », *Revue de Métaphysique et de Morale*, n°4, 1950,
- **JANKÉLÉVITCH** Vladimir, *Le Sérieux de l'intention, Traité des vertus I*, Paris : Flammarion, 1983.

- **JAULIN** Annick, « Aristote et la pathologie politique », in *Qu'est-ce qu'un monstre ?*, (dir.) Annie Ibrahim, Paris : Presses Universitaires de France, 2005.

- **JEANNERET** Michel, *Perpetuum mobile. Métamorphose des corps et œuvres de Vinci à Montaigne*, Paris : Macula, 1997.

- **JENKINS** Henry, « Game Design as Narrative Architecture », in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, (dir.) Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan, Cambridge, Massachusetts, London, England : The MIT Press, 2004.

- **JIMENEZ** Marc, *Adorno et la modernité. Vers une esthétique négative*, Paris : Éditions Klincksieck, 1986.

- **JOLIVAT** Bernard, *Les Jeux vidéo*, Paris : Presses Universitaires de France, 1994.

- **JOLIVEAU** Thierry, « Les Lieux réels dans le jeu vidéo », in *Espace et temps des jeux vidéo*, (dir.) Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat, Samuel Coavoux, Paris : Éditions Questions Théoriques, 2012.

- **JOLY** Morwena, « De l'Étude à l'œuvre : la naissance d'une anatomie artistique française », in *Figures du corps. Une leçon d'anatomie à l'École des Beaux-Arts*, (dir.) Philippe Comar, Paris : Beaux-Arts de Paris les Éditions, 2012.

- **JONAS** Hans, *Le Principe responsabilité. Une éthique pour la civilisation technologique*, Paris : Les Éditions du Cerf, 1990.

- **JOURDAN** Eric, « Entre chien et loup », in *Anthologie de la peur*, Paris : Seuil, 1989.

- **JUUL** Jesper, *Half-Real, Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Massachusetts, London, England : The MIT Press, 2005.
- **JUUL** Jesper, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, Massachusetts, London, England : The MIT Press, 2010.
- **JUUL** Jesper, *The Art of Failure, An Essay on the Pain of Playing Video Games*, Cambridge, Massachusetts, London, England : The MIT Press, 2013.

K |

- **KAC** Eduardo, *Telepresence & Bio Art, Networking Humans, Rabbits & Robots*, Ann Arbor, MI : The University of Michigan Press, 2005.

- **KAISER** Gert, *Vénus et la Mort: Un grand thème de l'histoire culturelle de l'Europe*, Paris : Maison de la science de l'homme, 1999.

- **KAMPMANN WALTHER** Bo, « La Représentation de l'espace dans les jeux vidéo : généalogie, classification, et réflexions », in *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, (dir.) Mélanie Roustan, Paris : L'Harmattan, 2003.

- **KANELOPOULOS** Charles, « Travail et technique chez les grecs. L'approche de J-P Vernant », *Techniques & Culture 54*-55, *Cultures matérielles*, *vol. 1*, (dir.) Gil Bartholeyns, Nicolas Govoroff, Frédéric Joulian, Paris : Maison de la science de l'homme, 2010.

- **KANT** Emmanuel, *Critique de la faculté de juger*, (trad.) Alain Renaut, Paris : Aubier, [1790], 1995.
- **KANT** Emmanuel, *Observations sur le sentiment du beau et du sublime*, Paris : Librairie philosophique J. Vrin, [1764], 2008.

- **KAPROW** Allan, *L'Art et la vie confondu*, Paris : Édition du Centre Pompidou, 1996.

- **KEFALLONITIS** Stavroula, « Protée, figure amphibie de l'historiographie grecque », in *Protée en trompe l'œil. Genèse et survivances d'un mythe, d'Homère à Bouchardon*, (dir.) Anne Rolet, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2009.

- **KERTESS** Klaus, « F(r)iction », in *Matthew Barney Drawing Restraint 7*, Ostfildern : Hatje Cantz Verlag, 1995.

- **KIERKEGAARD** Sören, *Le Concept de l'angoisse*, Paris : Gallimard, [1844], 1949.

- **KIHM** Christophe, « Du Pop Art à la Pop théologie », in *Les Arts de masse en question*, (dir.) Jean-Pierre Cometti, Bruxelles : Éditions La Lettre volée, 2007.

- **KING** Geoff, **KRZYWINSKA** Tanya, « Gamescapes : Exploration and Virtual Presence in Game-Worlds », in *Level Up Conference*, Utrecht : University of Utrecht, 2003.

- **KIRKLAND** Ewan, « Storytelling in Survival Horror Video Games », in *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, (dir.) Bernard Perron, Jefferson, NC, London : Mc Farland & Company, Inc. Publishers, 2009.
- **KIRKLAND** Ewan, « Horror Videogames and the Uncanny », in *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, London : Brunel University, 2009.
- **KIRKLAND** Ewan, « Maternal Engulfment in Horror Videogames », in *Critical Issues. Video Games Cultures and Future Interactive Entertainment*, (dir.) Daniel Riha, Freeland : Inter-Disciplinary Press, 2010.

- **KIRKPATRICK** Graeme, *Aesthetic Theory and the Video Game*, Manchester : Manchester University Press, 2011.

- **KLÉBANER** Daniel, *Anish Kapoor. Marsyays et Memory*, Bruxelles : Les Éditions de La Lettre volée, 2013.

- **KLEIN** Alexandre, « Le Monstre dans les dictionnaires médicaux du XIX^{ème} siècle : essai de généalogie de la tératologie », in *La Figure du monstre. Phénoménologie de la monstruosité dans l'imaginaire contemporain,* (dir.) Didier Manuel, Nancy : Presses Universitaires de Nancy, 2009.

- **KLINE** Stephen, **DYER-WITHEFORD** Nick, **DE PEUTER** Greig, *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marlketing,* Montreal & Kingston, London, Ithaca : McGill-Queen's University Press, 2003.

- **KRAUS** Gérard, « Case Study : *Bioshock* (2007) », in *Digital Cultures. Understanding New Media*, (dir.) Glen Creeber et Royston Martin, Columbus, OH : Open University Press, McGraw-Hill Education, 2009.

- **KRAUSS** Rosalind, « La Problématique corps/esprit : Robert Morris en séries », in *Robert Morris*, (dir.) Catherine Grenier, Paris : Éditions du Centre Pompidou, 1995.
- **KRAUSS** Rosalind, « Le Destin de l'informe », in *L'Informe : mode d'emploi*, (dir.) Rosalind Krauss, Yve-Alain Blois, Paris : Éditions du Centre Georges Pompidou, 1996.
- **KRAUSS** Rosalind, *Passages, une histoire de la sculpture de Rodin à Smithson*, Paris : Éditions Macula, 1997.

- **KRISTEVA** Irena, *Pascal Quignard : la fascination du fragmentaire*, Paris : L'Harmattan, 2008.

- **KRISTEVA** Julia, *Pouvoirs de l'horreur*, Paris : Seuil, 1980.

- **KOULINSKY** Audrey, « La Joie dans les coins ou comment habiter la contrainte », in *Absalon*, (dir.) Audrey Koulinsky, Paris : Éditions Dilecta, 2014.

- **KUON** Peter, « Du Recyclage des monstres mythologiques à l'invention d'un monstrueux chrétien : La Divine Comédie de Dante Alighieri », in *Le Monstrueux et l'Humain, Eidôlon n° 100*, (dir.) Danièle James-Raoul, Peter Kuon, Bordeaux : Presses Universitaires de Bordeaux, 2012.

L |

- **LACAN** Jacques, *Le Séminaire II. Le moi dans la théorie de Freud et dans la technique de la psychanalyse* (1954-1955), Paris : Seuil, 1978.

- **LACHAUD** Jean-Marc, « La Poupée : un objet/sujet si troublant… », in *Figures de l'art, revue d'études esthétiques, Nude or Naked — érotiques ou pornographies de l'art, n°4 - 1999*, (dir.) Bernard Lafargue, St Pierre du Mont : Presses de l'Université de Pau et des pays de l'Adour, 1999.
- **LACHAUD** Jean-Marc, *Pour une critique partisane : Quelques preuves à l'appui*, Paris : L'Harmattan, 2010.

- **LAFARGUE** Bernard, « Artistes-mutants. A l'aube du XXIe siècle (Matthew Barney, Stelarc, Orlan) », in *Corps, art et société. Chimères et utopies*, (dir.) Lydie Pearl, Paris : L'Harmattan, 1998.
- **LAFARGUE** Bernard, « Envisager les œuvres d'art comme des figures », in *Figure, Figural*, (dir.) François Aubral, Dominique Chateau, Paris : L'Harmattan, 1999.
- **LAFARGUE** Bernard, « Pornographie de l'érotique, Érotisme de la pornographie », in *Nude or Naked ? Érotiques et pornographie de l'art*, *Figure de l'art, n°4 - 1999*, (dir.) Bernard Lafargue, St Pierre du Mont : Presses de l'Université de Pau et des pays de l'Adour, 1999.
- **LAFARGUE** Bernard, « L'Opacité maïeutique des images trafiquées de Shu-Min Lin, Shih-Fen Liu, Bill Viola et Paul Sermon », in *Revue D'esthétique 41/02, Les Images trafiquées*, (dir.) Murielle Gagnebin, Paris : Éditions Jean-Michel Place, 2002.
- **LAFARGUE** Bernard, « Dans l'œil de la bête », in *Figures de l'art, revue d'études esthétiques, Animaux d'artistes*, *n°8* - 2004, (dir.) Bernard Lafargue, Pau : Presses de l'Université de Pau et des pays de l'Adour, 2004.

- **LAFON** Jacques, *Esthétique de l'image de synthèse. La trace de l'ange*, Paris : L'Harmattan, 1999.
- **LAFON** Jacques, « Indiquer *probablement* », in *L'Art au temps des appareils,* (dir.) Pierre-Damien Huyghes, Paris : L'Harmattan, 2005.

- **LAFONTAINE** Céline, *L'Empire cybernétique. Des machines à penser à la pensée machine*, Paris : Seuil, 2004.

- **LAGEIRA** Jacintho, « Cavités et parois des corps – sur la vision tactile », in *Mona Hatoum : installations*, ouvrage collectif, Paris : Centre Georges Pompidou, 1994.
- **LAGEIRA** Jacintho, « Un Geste inoubliable », in *Ouvrir Couvrir*, (dir.) Jessica Vaturi, Lagrasse : Éditions Verdier, 2004.

- **LALO** Charles, *L'Expression de la vie dans l'art*, Paris : Librairie Félix Alcan, 1933.

- **LA METTRIE** Offroy (de), *L'Homme-Machine*, Paris : Éditions Denoël/Gonthier, [1748], 1981.

- **LAMIZET** Bernard, Article « Intericonicité », in *100 notions pour l'art numérique*, (dir.) Marc Veyrat, Paris : Les Éditions de l'immatériel, 2015.

- **LAPEYRE** Michel, « Le Goût de "L'inquiétante étrangeté" », *Critères et enjeux du jugement de goût. Critique et éloge de la critique, Figures de L'art n°2, 1994/1996,* (dir.) Bernard Lafargue, Saint-Pierre-du-Mont : SPEC, 1996.

- **LASCAULT** Gilbert, « Bacon et le récit », in *Artstudio*, *N°17, été 1990*, Paris, 1990.
- **LASCAULT** Gilbert, *Le Monstre dans l'art occidental. Un problème esthétique*, Paris : Klincksieck, 2004.

- **LASSALLE** Hélène, « Les Pénétrables de Jesús Rafael Soto », *Vie des Arts, vol. 28, n° 113, décembre 1983, janvier-février 1984*, *L'art au Vénézuela*, (dir.) Andrée Paradis, Claude Beaulieu, Jules Bazin (directeur de la rédaction), Montréal : La Société La Vie des Arts, 1984.

- **LATOUR** Bruno, *La Science en action*, Paris : Gallimard, 1995.

- **LAUXEROIS** Jean, « Adorno à « l'époque » du cinéma », in *L'Art au temps des appareils*, (dir.) Pierre-Damien Huyghe, Paris : L'Harmattan, 2005.

- **LAVAUD** Sophie, « L'Implication du corps dans les scénographies interactives », in *LIGEIA, Dossiers sur l'art, Arts et multimédia*, *numéro 45-46-47-48, Juillet-Décembre 2003*, (dir.) Giovanni Lista, Paris : Association Ligeia, 2003.
- **LAVAUD** Sophie, « Du plaisir de l'immersion dans les environnements numériques », in *Interfaces numériques, Vol. 3 - n°1/2014, Du plaisir dans les environnements numériques*, (dir.) Isabelle Rieusset-Lemarié, Olivier Robert, Cachan : Lavoisier, 2014.

- **LAVRADOR** Judicaël, *Éloge du doute*, (dir.) Fabrice Bousteau, Issy-les-Moulineaux : Beaux Arts Éditions, 2011.

- **LE BIHAN** Olivier, « À chacune le sien : Images et interprétations de la Chimère de l'Antiquité à la fin du XVIIIème », in *Corps, art et société, Chimères et utopies*, (dir.) Lydie Pearl, Paris : L'Harmattan, 1998.

- **LE BOT** Marc « Les Appareils du réalisme », in *L'Art vivant, n°36, Hyperréalisme 1*, *février 1973*, Paris : Maeght Éditeur, 1973.

- **LE BRETON** David, *L'Adieu au corps*, Paris : Éditions Métaillé, 1999.
- **LE BRETON** David, *Des Visages, essai d'anthropologie*, Paris : Éditions Métaillé, 2003.
- **LE BRETON** David, *Anthropologie du corps et modernité*, Paris : Presses Universitaires de France, 1990-2011.
- **LE BRETON** David, *Marcher. Éloge des chemins de la lenteur*, Paris : Éditions Métaillé, 2012.
- **LE BRETON** David, *Anthropologie de la douleur*, Paris : Éditions Métaillé, 2012.

- **LE BRUN** Annie, *Les Châteaux de la subversion*, Paris : Éditions Jean-Jacques Pauvert, 1982.
- **LE BRUN** Annie, *Perspective dépravée. Entre catastrophe réelle et catastrophe imaginaire*, Paris : Éditions du Sandre, 2011.
- **LE BRUN** Annie, *Les Arcs-en-ciel du noir : Victor Hugo*, Paris : Gallimard, 2012.
- **LE BRUN** Annie, « À Cibles abattues », in *Cibles*, (dir.) Annie Le Brun, Gilbert Titeux, Paris : Le Promeneur, 2013.

- **LECLERCQ-MARX** Jacqueline, « Protée au Moyen Age : Une survie aléatoire et ambiguë », in *Protée en trompe l'œil. Genèse et survivances d'un mythe, d'Homère à Bouchardon*, (dir.) Anne Rolet, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2009.

- **LECOURT** Dominique, *Prométhée, Faust, Frankenstein. Fondements imaginaires de l'éthique*, Paris : Synthélabo Groupe, 1996.

- **LEED** Erich J., *The Mind of the Traveler: From Gilgamesh to Global Tourism*, New-York : Basic Books, 1991.

- **LEMEUX-FRAITOT** Sidonie, « Violence et convenance », in *Visages de l'effroi. Violence et fantastique de David à Delacroix*, (dir.) Anne-Claire Juramie, Paris : Lienart éditions, 2015.

- **LENTZSCH** Franziska, « Moments du sublime. Füssli et le romantisme noir dans l'art anglais », in *L'Ange du Bizarre. Le Romantisme noir de Goya à Max Ernst*, (dir.) Côme Fabre, Felix Krämer, Ostfildern : Hatje Cantz Verlag, 2013.

- **LE SCANFF** Yvon, *Le Paysage Romantique et l'expérience du sublime*, Seyssel : Éditions Champ Vallon, 2007.
- **LE SCANFF** Yvon, « Fonction narrative et signification esthétique du château en ruine dans *Rêve d'enfer* de Flaubert », in *Châteaux romantiques, Eidôlon n° 71*, (dir.) Pascale Auraix-Jonchière, Gérard Peylet, Bordeaux : Presses Universitaires de Bordeaux, 2005.

- **LESSING** Gotthold Ephraim, *Laocoon*, Paris : Hermann, 1990.

- **LETOURNEUX** Matthieu, « La Question du genre dans les jeux vidéo », in *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, (dir.) Sébastien Genvo, Paris : L'Harmattan, 2006.

- **LETURCQ** Armelle, « Une Esthétique de la crudité », in *Les Cahiers du GRIF, Hors-Série n°1, 1996. Chair et viande*, Paris : Descartes et Cie, 1996.

- **LEVY** Jean-Marc, *Médecins et malades dans la peinture européenne du XVII^e siècle*, T. 1, Paris : L'Harmattan, 2007.

- **LÉVY** Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris : Éditions la Découverte, 1998.

- **LÉVI-STRAUSS** Claude, *La Pensée sauvage*, Paris : Plon, 1969.

- **LEXA-CHOMARD** Annette, *Lucien Cuénot : l'intuition naturaliste*, Paris : L'Harmattan, 2004.

- **LIANDRAT-GUIGUES** Suzanne, *Esthétique du mouvement* cinématographique, Paris : Éditions Klincksieck, 2005.

- **LICHTENSTEIN** Jacqueline, *La Couleur éloquente*, Paris : Flammarion, 1999.

- **LIORET** Alain, *Émergence de nouvelles esthétiques du mouvement*, Paris : L'Harmattan, 2004.

- **LISSARAGUE** Nicolas, « La Texture de la réalité. Lumière, chevelure et réalisme en infographie », in *Revue D'esthétique 41/02, Les Images trafiquées*, (dir.) Murielle Gagnebin, Paris : Éditions Jean-Michel Place, 2002.

- **LOISY** Jean (de), « Malgré la nuit », in *Traces du sacré*, (dir.) Mark Alizart, Paris : Éditions du Centre Pompidou, 2008.

- **LOJKINE** Stéphane, « La Main tendue, le regard démasqué : théâtralité et peinture de Poussin à Greuze », Actes du colloque international *Théâtralité et Genres littéraires*, Reims, 1994, (dir.) Anne Larue, Poitiers : Publications de la Licorne, 1996.
- **LOJKINE** Stéphane, *Image et subversion*, Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon, 2005.

- **LONGIN**, *Du Sublime*, (trad.) Jackie Pigeaud, Paris : Éditions Payot & Rivages, 1993.

- **LONTRADE** Agnès, « De l'Érotisme du plaisir esthétique », in *Érotique, Esthétique*, (dir.) François Aubral, Michel Makarius, Paris : L'Harmattan, 2001.
- **LONTRADE** Agnès, *Le Plaisir esthétique. Naissance d'une notion*, Paris : L'Harmattan, 2004.

- **LOVECRAFT** Howard Philips, « Épouvante et surnaturel en littérature (*Supernatural Horror in Literature, 1927*) », in *Œuvres*, T. II, Paris : Robert Laffont Bouquins, 1991.

- **LUCIANI** Gérard, « Les Monstres dans "la Divine Comédie" », in *Circé, Cahiers de Recherche sur l'imaginaire, Le Monstre (2)*, (dir.) Jean Burgos, Paris : Éditions Lettres Modernes, 1976.

- **LUSSAC** Olivier, *Happening & Fluxus : Polyexpressivité et pratique concrète des arts*, Paris : L'Harmattan, 2004.
- **LUSSAC** Olivier, « L'Immersion : singularité de l'espace artistique contemporain ? », in *Arts immersifs, dispositifs & expériences, Figures de l'art 26*, (dir.) Bernard Andrieu, Pau, Presses de l'Université de Pau et des pays de l'Adour, 2014.

- **LYOTARD** Jean-François, « Esquisse d'une économie de l'hyperréalisme », in *L'Art vivant, n°36, Hyperréalisme 1, février 1973*, Paris : Maeght Éditeur, 1973.
- **LYOTARD** Jean-François, *Le postmoderne expliqué aux enfants*, Paris : Galilée, 1988.

M |

- **MABILLON** Vincent, « Les Contours impermanents de la bulle ludique : positions du joueur de *Game Boy* et appropriation du *game design* », in *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, (dir.) Sébastien Genvo, Paris : L'Harmattan, 2005.

- **MCIVER LOPES** Dominic, *A philosophy of Computer Art*, New-York, London : Routledge, 2010.

- **MAKARIUS** Michel, *Ruines. Représentations dans l'art de la Renaissance à nos jours*, Paris : Flammarion, 2004-2011.

- **MALABOU** Catherine, « Ouverture : Le vœu de plasticité », in *Plasticité*, (dir.) Catherine Malabou, Paris : Éditions Léo Scheer, 2000.
- **MALABOU** Catherine, « Les Régénérés ; cellules souches, thérapie génique, clonage », in *Critique, 2006/6-7 (n°709-710)*, *Mutants*, (dir.) Thierry Hoquet, Paris : Les Éditions de Minuit, 2006.

- **MALER** Henri*, Congédier l'utopie ? : l'utopie selon Karl Marx*, Paris : L'Harmattan, 1994.
- **MALER** Henri, « L'Utopie, entre Chimère et stratégie », in *Corps, art et société. Chimères et utopies*, (dir.) Lydie Pearl, Paris : L'Harmattan, 1998.

- **MANDRESSI** Rafael, *Le Regard de l'anatomiste. Dissections et invention du corps en Occident*, Éditions du Seuil, Paris, 2003.
- **MANDRESSI** Rafael, « Dissections et anatomie », in *Histoire du corps. 1. De la Renaissance aux Lumières*, (dir.) Georges Vigarello, Paris : Éditions de Seuil, 2005.

- **MANIGLIER** Patrice, *La Perspective du diable. Figurations de l'espace et philosophie de la Renaissance à Rosemary's Baby*, Arles : Actes Sud/Villa Arson, 2010.

- **MANOVICH** Lev, *Le Langage des nouveaux médias*, Dijon : Les presses du réel, 2010.

- **MANUEL** Didier, « La Figure du monstre », in *La Figure du monstre. Phénoménologie de la monstruosité dans l'imaginaire contemporain* », (dir.) Didier Manuel, Nancy : Presses universitaires de Nancy, 2009.

- **MARCADÉ** Bernard, « La Monadologie d'Absalon », in *Absalon*, (dir.) Jean-Pierre Bordaz, Bernard Marcadé, Idit Porat, Paris : Édition de l'Association Française d'Action Artistique, 1992.

- **MARGAT** Claire, « Les Deux visages de l'érotisme », in *Érotique, Esthétique*, (dir.) François Aubral, Michel Makarius, Paris : L'Harmattan, 2001.

- **MARIGNY** Jean, *Vampires. De la légende au mythe moderne*, Paris : Éditions de la Martinière, 2011.

- **MARIN** Louis, *Études sémiologiques*, Paris : Éditions Klincksieck, 1971
- **MARIN** Louis, *Utopiques : Jeux d'espaces*, Paris : Les Éditions de minuit, 1973.
- **MARIN** Louis, « La Pratique-fiction utopie. À propos de la cinquième promenade des Rêveries du Promeneur solitaire de J.-J. Rousseau », in *Utopie, marxisme, selon Ernst Bloch : un système de l'inconstructible*, (dir.) Gérard Raulet, Paris : Payot, 1976.
- **MARIN** Louis, « *Locus classicus sublimis* : l' "orage" dans le paysage poussinien », *L'Esprit créateur, 1985, vol. 25, n° 1,* Baltimore, MD : Johns Hopkins University Press, 1985.
- **MARIN** Louis, « Sur une tour de Babel dans un tableau de Poussin », in *Du Sublime*, ouvrage collectif, Paris : Belin, 1988.
- **MARIN** Louis, *Des pouvoirs de l'image*, Paris : Éditions du Seuil, 1993.
- **MARIN** Louis, *De la Représentation*, Paris : Seuil/Gallimard, 1994.
- **MARIN** Louis, « L'Effet Sharawadgi ou le jardin de Julie : notes sur un jardin et un texte (Lettre XI, 4e partie, La Nouvelle Héloïse) », *Traverses*, *1976*, *n°5-6 : Jardins contre nature*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1976.
- **MARIN** Louis, *Détruire la peinture*, Paris : Éditions Flammarion, 1997.
- **MARIN** Louis, Article « Représentation narrative », *Encyclopaedia Universalis*, T. 19, London : Encyclopædia Britannica Inc., 2002,

- **MARTINEZ** Aurélie, *Images du corps monstrueux*, Paris : L'Harmattan, 2011.
- **MARTINEZ** Aurélie, « La Monstruosité et le sensible. Une histoire des choses cachées sous la peau », in *Le Corps sensible*, (dir.) Steven Bernas, Paris : L'Harmattan, 2013.
-
- **MARTINEZ** Michelle, **MANOLOVITZ** Tyler, « Pornography of Gaming », in *Critical Issues. Video Games Cultures and Future Interactive Entertainment*, (dir.) Daniel Riha, Freeland : Inter-Disciplinary Press, 2010.

- **MARZANO** Michela, *Visages de la peur*, Paris : Presses Universitaires de France, 2009.
- **MARZANO** Michela, *Penser le corps*, Paris : Presses Universitaires de France, 2012.

- **MASSON** Céline, *La Fabrique de la Poupée chez Hans Bellmer : le « faire-oeuvre perversif », une étude clinique de l'objet*, Paris : L'Harmattan, 2000.
- **MASSON** Céline, *L'Angoisse et la création. Essai sur la matière*, Paris : L'Harmattan, 2001.

- **MASSUET** Jean-Baptiste, « Capture de mouvement contre prises de vues réelles. De l'empirisme du point de vue photographique à l'idéalisme numérique du corps cinématographié », in *Images numériques ?* (dir.) Caroline Renard, Aix-en-Provence : Presses Universitaires de Provence, 2014.

- **MAUCO** Olivier, *Jeux vidéo : Hors de contrôle ? Industrie, politique, morale*, Paris : Éditions Questions Théoriques, 2014.

- **MAURIAL** Sandrine, « Les *Virtus* de l'image ou les puissance du pixel », in *Figures de l'art 11, Les Pouvoirs des images*, (dir.) Sylviane Leprun, Pau : Presses de l'Université de Pau et des pays de l'Adour, 2006.

- **MEISEL** Louis K., *Photorealism*, New-York : Harry N. Abrams, Inc. Publishers, 1980.

- **MELLIER** Denis, « Le Sadisme dans le cinéma contemporain : Terreur en huis clos », in *La Peur et ses miroirs*, (dir.) Michel Viegnes, Paris : Éditions Imago, 2009.

- **MELOT** Michel, « La Fabrique du monstrueux », in *Beautés monstres. Curiosités, prodiges et phénomènes*, (dir.) Sophie Harent, Martial Guédron, Paris : Somogy éditions d'art, 2009.

- **METZ** Christian, « Le Film de fiction et son spectateur », in *Communications, 23, 1975. Psychanalyse et cinéma*, (dir.) Raymond Bellour, Thierry Kuntzel, Christian Metz, Paris : École des Hautes Études en Sciences Sociales, 1975.

- **MICHAUD** Yves, *Critères esthétiques et jugements de* goût, Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon, 1999.

- **MICHEL** Régis, *Posséder et détruire, Stratégies sexuelles dans l'art d'Occident*, (dir.) Michel Régis, Paris : Éditions de la Réunion des musées nationaux, 2000.

- **MILLET** Catherine, *L'Art contemporain en France*, Paris : Flammarion, 1994.

- **MISSA** Jean-Noël, « L'Homme recombiné : les enjeux éthiques et philosophiques de la modification génétique du génome humain », in *Regards sur les technosciences*, (dir.) Jean-Yves Goffi, Paris : Librairie philosophique J. Vrin, 2006.

- **MOHR** Manfred, « Artist Statement », in *Manfred Mohr Divisibility Generative Drawings 1980-1981*, Montréal : Galerie Gilles Gheerbrant, 1981.

- **MORE** Thomas, *L'Utopie*, Paris : Flammarion, [1516], 1987.

- **MOREL** Philippe, « Quelques considérations sur les chimères de la Renaissance », in *Chimères*, (dir.) Didier Ottinger, Arles : Actes Sud, 2003.

- **MORELLET** François, *Mais comment taire mes commentaires*, Paris : École nationale supérieur des beaux-arts, 1999.

- **MORET** Philippe, *Tradition et modernité de l'aphorisme, Cioran, Reverdy, Scutenaire, Jourdan, Chazal,* Paris : Droz, 1997.

- **MORIZOT** Jacques, « Les Arts plastiques, l'art de masse et l'art contemporain », in *Les Arts de masse en question,* (dir.) Jean-Pierre Cometti, Bruxelles : Les Éditions de La Lettre volée, 2007.

- **MORRIS** Robert, « Labyrinthe III. Anthologie d'écrits et propos de Robert Morris réunie par Anne Bertrand », in Robert Morris, *From Mnemosyne to Clio : The Mirror to the Labyrinth (1998-1999-2000)*, Milano : Skira editore, 2000.

- **MOULIN** Anne-Marie, « Le Corps face à la médecine », *Histoire du corps. 3. Les mutations du regard. Le XX^e siècle*, (dir.) Jean-Jacques Courtine, Paris : Éditions du Seuil, 2006.

- **MUEHL** Otto, *lettres à erika (1960-1970)*, (trad.) Françoise Hirtz, Dijon : Les Presses du réel, 2004.

- **MURPHY** Robert, *Vivre à corps perdu*, Paris : Presses Pocket, 1993.

- **MURRAY** Janet, *Hamlet in the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, Massachusetts, London, England : The MIT Press, 1998.

N |

- **NANCY** Jean-Luc, « L'Offrande du sublime », in *Du Sublime*, ouvrage collectif, Paris : Belin, 1998.
- **NANCY** Jean-Luc, *La Déclosion, (Déconstruction du christianisme 1)*, Paris : Éditions Galilée, 2005.

- **NATKIN** Stéphane, *Jeux vidéo et médias du XXI^e siècle. Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Paris : Vuibert, 2004.

- **NEUMAIER** Otto, « Space, Time, Video, Viola », in *The Art of Bill Viola*, London : Thames & Hudson Ltd, 2004.

- **NEYRAT** Frédéric, « L'Alien des Aliens. Ripley et la Fonction-Étrangère », in *Métaphysique d'Alien*, (dir.) Jean-Clet Martin, Paris : Éditions Léo Scheer, 2014.

- **NIEDENTHAL** Simon, « Patterns of Obscurity : Gothic Setting and Light in Resident Evil 4 and Silent Hill 2 », in *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, (dir.) Bernard Perron, Jefferson NC, London : Mc Farland & Company, Inc. Publishers, 2009.

- **NIETZSCHE** Friedrich, *Le Gai Savoir*, *« la gaya scienza »*, (trad.) Pierre Klossowski, Paris : Gallimard, [1882], 1982.

- **NOËL** Bernard, *Géricault*, Paris : Flammarion, 1991.

- **NOVA** Nicolas, *Joypads ! Le design des manettes*, Lyon : Les moutons électriques, 2013.

- **NOVA** Nicolas, « De l'Espace dans les joypads : que nous racontent les interfaces de navigation dans les jeux vidéo ? », in *Pouvoirs des jeux vidéo. Des pratiques aux discours*, Gollion : Infolio éditions, 2014.

O |

- **OBRIST** Hans Ulrich, *Matthew Barney*, *The Conversation Series 27*, Köln : Verlag des Buchhandlung Walther König, 2013.

- **O'ROURKE** Karen, *Walking and Mapping. Artists as cartographers*, Cambridge, Massachussetts, London, England : The MIT Press, 2013.

- **ORIOL-BOYER** Claudette, « Les Monstres de la mythologie grecque - Réflexion sur la dynamique de l'ambigu », in *Circé, Cahiers de Recherche sur l'imaginaire, Le Monstre (1)*, (dir.) Jean Burgos, Paris : Éditions Lettres Modernes, 1975.

- **ORTEL** Philippe, « Vers une poétique des dispositifs », in *Discours, image, dispositif. Penser la représentation II*, (dir.) Philippe Ortel, Paris : L'Harmattan, 2008.

- **OTTINGER** Didier, « Quand reverdit l'acacia (surréalisme et inspiration chimérique) », in *Chimères*, (dir.) Didier Ottinger, Arles : Actes Sud, 2003.

- **OTTO** Rudolph, *Le Sacré*, Paris : Éditions Payot & Rivages, 2001.

P |

- **PACIFICI** Paola, « Chairs mortifiées. Connaissances anatomiques et esthétique de la souffrance dans la représentation des martyrs au XVI^e^ et au XVII^e^ siècle », in *Corps sanglants, souffrants et macabres, XVI^e^-XVII^e^ siècle*, (dir.) Charlotte Bouteille-Meister, Kjerstin Aukrust, Paris : Presses Sorbonne Nouvelle, 2010.

- **PAIVA MORAIS ANA**, « Lieux et non-lieux de la parole : La guerre des langues dans les fabliaux », in *Locus in Fabula : la topique de l'espace dans les fictions françaises d'Ancien Régime*, (dir.) Nathalie Ferrand, *La République des Lettres ; 19*, Leuven : Éditions Peeters, 2004.

- **PANOFSKY** Erwin, *Essais d'iconologie*, *Thèmes humanistes dans l'art de la Renaissance*, Paris : Édition Gallimard, 1967.
- **PANOFSKY** Erwin, *L'Œuvre d'art et ses significations*, Paris : Gallimard, 1969.
- **PANOFSKY** Erwin, *La Perspective comme forme symbolique*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1975.
- **PANOFSKY** Erwin, « Style et matière du septième art », in *Trois Essais sur le Style*, Paris : Gallimard, 1996.

- **PAPANOUTSOS** Evangelos. P., *La Catharsis des passions d'après Aristote*, Athènes : Collection de L'Institut Français d'Athènes, 1953.

- **PAPARONI** Demetrio, « Piété et Rébellion», in *Eretica. La transcendance et le profane dans l'art contemporain*, (dir.) Demetrio Paparoni, Milano : Skira editore, 2007.

- **PARÉ** Ambroise, *Des Monstres et prodiges*, Genève : Éditions Slatkine, [1573], 1996.

- **PARÉ** Sébastien, « Formes et figures du monstrueux fin de siècle : une esthétique tératologique », in *Le Monstrueux et l'Humain, Eidôlon n° 100*, (dir.) Danièle James-Raoul, Peter Kuon, Bordeaux : Presses Universitaires de Bordeaux, 2012.

- **PARRET** Herman, « Nature et art : Alberti, Herder, Smithson », in *Esthétique de la nature*, (dir.) Dominique Chateau, Herman Parret, Pere Salabert, Paris : Publications de la Sorbonne, 2007.
- **PARRET** Herman, « The Ugly as the Beyond of the Sublime », in *Histories of the Sublime*, (dir.) Christophe Madelein, Jurgen Pieters, Bart Vandenabeele, Cambridge : Cambridge University Press, 2009.

- **PARFAIT** Françoise, *Vidéo : un art contemporain*, Paris : Éditions du Regard, 2001.

- **PASTOUREAU** Michel, *Noir. Histoire d'une couleur,* Paris : Seuil, 2008.

- **PATERAKIS** Manolis, « The Videogame As an Architectural Tool », in *Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture*, (dir.) Manthos Santorineos, Athens : FOURNOS Centre for the Digital Culture, 2006.

- **PEARL** Lydie, « Considérations sur des beaux monstres ou la crise d'amour », in *Corps, art et société. Chimères et utopies*, (dir.) Lydie Pearl, Paris : L'Harmattan, 1998.

- **PERÉNY** Etienne, *Images interactives et jeu vidéo. De l'interface iconique à l'avatar numérique*, Paris : Éditions Questions théoriques, 2013.

- **PERRON** Bernard, « Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games », *COSIGN 2004* (dir.) Andy Clarke, Split : Art Academy, University of Split, 2004.
- **PERRON** Bernard, « The Heuristic Circle of Gameplay: the Case of Survival Horror », in *Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture*, (dir.) Manthos Santorineos, Athens : FOURNOS Centre for the Digital Culture, 2006.
- **PERRON** Bernard, « Gaming After Dark », in *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, (dir.) Bernard Perron, Jefferson NC, London : Mc Farland & Company, Inc. Publishers, 2009.
- **PERRON** Bernard, « The Survival Horror: The Extended Body Genre », in *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, (dir.) Bernard Perron, Jefferson NC, London : Mc Farland & Company, Inc. Publishers, 2009.
- **PERRON** Bernard, *Silent Hill, The Terror Engine*, Ann Arbor, MI : The University of Michigan Press, 2012.
- **PERRON** Bernard, « Le Survival Horror. Un genre vidéoludique idéal pour une étude genrée », in *Genre et jeux vidéo,* (dir.) Fanny Lignon, Toulouse : Presses universitaires du Midi, 2015.
- **PERRON** Bernard, *Silent Hill. Le Moteur de la terreur*, Paris : Questions théoriques, 2016.

- **PLATON**, *Timée*, (trad.) Luc Brisson, Paris : Flammarion, 1992-2001.
- **PLATON**, *Les Lois. Livre VII à XII*, (trad.) Luc Brisson, Jean-François Pradeau, Paris : Flammarion, 2006.

- **PIERRE** Arnauld, « De l'Instabilité. Perception visuelle/corporelle de l'espace dans l'environnement cinétique », in *Les Cahiers du Musée national d'art moderne*, *n° 78, Hiver 2001-2002*, (dir.) Jean-Pierre Criqui, Paris : Éditions du Centre Pompidou, 2002.

- **PINSART** Marie-Geneviève, *Hans Jonas et la liberté : dimensions théologiques, ontologiques, éthiques et politique*, Paris : Librairie philosophique J. Vrin, 2002.

- **POIRIER** Anne et Patrick, *Domus aurea. Fascination des ruines*, Paris : Presses de la Connaissance, 1977.

- **POLIZZI** Gilles, « *Le Songe de Poliphile* : Rénovation et métamorphose du genre littéraire », in *Le Songe à la Renaissance : colloque international de Cannes, 29-31 mai 1987*, (dir.) Françoise Charpentier, Saint-Etienne : Publications de l'Université de Saint-Etienne, 1990.
- **POLIZZI** Gilles, « Le Songe de Poliphile ou l'invention du désordre », in *Ordre et désordre dans la civilisation de la Renaissance : actes du colloque, Nice, septembre 1993*, (dir.) Gabriel-André Pérouse, Saint-Etienne : Publications de l'Université de Saint-Etienne, 1996.

- **POPPER** Frank, *Art, action, participation. L'artiste et la créativité aujourd'hui*, Paris : Éditions Klincksieck, 1985.
- **POPPER** Frank, *L'Art à l'âge électronique*, London : Éditions Thames & Hudson, 1993.

- **PORTE** Michèle, *Mémoire pour la science*, *vol. II, La naissance du mètre — L'invention du vide*, *Séminaire 86-87*, (dir.) Michèle Porte, Fontenay-aux-Roses : Les Cahiers de Fontenay, 1988.

- **POUILLON** Nadine**, DISERENS** Corinne, *50 Espèces d'espaces*, (dir.) Nadine Pouillon, Corinne Diserens, Paris : Éditions du Centre Georges Pompidou/Réunion des Musées Nationaux, 1998.

- **POUIVET** Roger, *L'Œuvre d'art à l'âge de sa mondialisation, un essai ontologique de l'art de masse*, Bruxelles : Les Éditions de La Lettre volée, 2003.
- **POUIVET** Roger, « Des Arts populaires aux arts de masse », in *Les Arts de masse en question*, (dir.) Jean-Pierre Cometti, Bruxelles : Les Éditions de La Lettre volée, 2007.

- **PRAZ** Mario, *La Chair, la mort et le diable. Le romantisme noir*, Paris : Éditions Denoël, 1977.

Q |

- **QUÉAU** Philippe, *Metaxu, théorie de l'art intermédiaire*, Seyssel : Éditions Champ Vallon, 1989.
- **QUÉAU** Philippe, *Le Virtuel. Vertus et vertiges*, Seyssel : Éditions Champ Vallon, 1993.

- **QUIGNARD** Pascal, *Le Sexe et l'effroi*, Paris : Gallimard, 1994.

- **QUINTANA** Àngel, *Virtuel ?*, Paris : Cahier du Cinéma, 2008.
- **QUINTANA** Àngel, « L'Hybridation numérique et la valeur du temps », in *Images numériques ?* (dir.) Caroline Renard, Aix-en-Provence : Presses Universitaires de Provence, 2014.

- **QUINZ** Emanuele, « Scènes virtuelles du corps », in *L'Art à l'époque du virtuel*, Collection Arts 8, (dir.) Christine Buci-Glucksmann, Paris : L'Harmattan, 2003.

R |

- **RAND** Ayn, *La Vertu d'égoïsme*, Paris : Les Belles Lettres, 1993.

- **RAINGEVAL** Emmanuelle, « Chirurgie réparatrice et sculpture contemporaine. Des œuvres textiles pour rhabiller les gueules cassées », in *Corps recomposés. Greffe et art contemporain*, (dir.) Barbara Denis-Morel, Aix-en-Provence : Presses Universitaires de Provence, 2015.

- **RECHT** Roland, « La Grande lumière du monde se diffracte en mille couleurs… Science, croyance et peinture dans l'Allemagne romantique », in *L'Europe des esprits ou la fascination de l'occulte, 1750-1950*, (dir.) Serge Fauchereau et Joëlle Pijaudier-Cabot, Strasbourg : Éditions des Musées de Strasbourg, 2011.

- **REQUEMORA** Sylvie, « *Locus in initiatione* : du labyrinthe à la carte dans le roman initiatique au XVIIe siècle (du *Voyage des Princes Fortunés* au *Télémaque*) », in *Locus in Fabula : la topique de l'espace dans les fictions françaises d'Ancien Régime*, (dir.) Nathalie Ferrand, *La République des Lettres ; 19*, Leuven : Éditions Peeters, 2004.

- **RESTANY** Pierre, *Feu à volonté*, Paris, Galerie J, 1961, cit. in *Niki de Saint-Phalle. Tirs… et autres révoltes 1961-1964*, Paris : Galerie de France, 1990.

- **RIAUD** Xavier, *Pionniers de la chirurgie maxillo-faciale (1914-1948)*, Paris : L'Harmattan, 2010.

- **RIBON** Michel, *Archipel de la laideur. Essai sur l'art et la laideur*, Paris : Éditions Kimé, 1995.

- **RIEMSCHNEIDER** Burkhard, **GROSENICK** Uta, *Art at the Turn of the Millenium*, (dir.) Burkhard Riemschneider, Uta Grosenick, Köln : Benedikt Taschen Verlag GMBH, 2000.

- **RIEUSSET-LEMARIÉ** Isabelle, *Une Fin de siècle épidémique*, Arles : Actes Sud, 1992.
- **RIEUSSET-LEMARIÉ** Isabelle, « Nomadisme et nouveaux modes de communication. Ballade pour une société inerte », in *Elseneur 7, L'Errance,* (dir.) Pierre Barbéris, Caen : Centre de Publication de l'Université de Caen, 1992.
- **RIEUSSET-LEMARIÉ** Isabelle, « Un milieu conducteur », in *Les Cahiers de médiologie n°2 : Qu'est-ce qu'une route* ?, (dir.) François Dagognet, Paris : Éditions Gallimard, 1998.
- **RIEUSSET-LEMARIÉ** Isabelle, *La Société des clones à l'ère de la reproduction multimédia*, Arles : Actes Sud, 1999.
- **RIEUSSET-LEMARIÉ** Isabelle, « Nouvelles images et cinéma : de l'interaction des codes esthétiques au devenir corps des images-temps », in *Médiamorphoses N°2 2001*, Paris : Institut National de l'Audiovisuel, 2001.
- **RIEUSSET-LEMARIÉ** Isabelle, « La Médiation de la nourriture dans l'interaction avec des créatures virtuelles : du « repas » de l'ange aux philosophies de la chair », in *Anges et chimères du virtuel, Figures de l'art 6*, (dir.) Bernard Lafargue, Pau : Presses de l'Université de Pau et des pays de l'Adour, 2002.
- **RIEUSSET-LEMARIÉ** Isabelle, « Les Chemins de l'œuvre d'art au-delà de l'utilisabilité (À portée de Net : Quelle proximité ?) », in *LIGEIA, Dossiers sur l'art, Arts et multimédia*, *numéro 45-46-47-48, Juillet-Décembre 2003*, (dir.) Giovanni Lista, Paris : Association Ligeia, 2003.
- **RIEUSSET-LEMARIÉ** Isabelle, « Les Corps au cinéma à l'épreuve de la 3D : immersion, distanciation et empathie », in *Arts immersifs, dispositifs & expériences, Figures de l'art 26*, (dir.) Bernard Andrieu, Pau : Presses de l'Université de Pau et des pays de l'Adour, 2014.
- **RIEUSSET-LEMARIÉ** Isabelle, Article « Esthétique du parcours », in *100 notions pour l'art numérique*, (dir.) Marc Veyrat, Paris : Les Éditions de l'immatériel, 2015.
- **RIEUSSET-LEMARIÉ** Isabelle, Article « Dispositif ouvert », in *100 notions pour l'art numérique*, (dir.) Marc Veyrat, Paris : Les Éditions de l'immatériel, 2015.

- **RIES** Julien, « La Question du sacré », in *Eretica. La transcendance et le profane dans l'art contemporain*, (dir.) Demetrio Paparoni, Milano : Skira editore, 2007.

- **ROCHLITZ** Rainer, « Limites et hiérarchies de l'art : œuvres d'art et publicité », in *Majeur ou mineur ? Les hiérarchies en art,* (dir.) Georges Roque, Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon, 2000.

- **ROGER** Alain, *Nus et Paysages. Essai sur la fonction de l'art*, Paris : Aubier, 1978
- **ROGER** Alain, « Le Paysage occidental, rétrospective et prospective », in *Le débat, 65*, *mai-aout 1991*, 1991.
- **ROGER** Alain, *Court traité du paysage*, Paris : Gallimard, 1997.

- **ROGERS** Scott, *Level Up, The Guide to Great Video Game Design*, Chichester : John Wiley & Sons, 2010.

- **ROGOZINSKI** Jacob, « Le Don du monde », in *Du Sublime*, ouvrage collectif, Paris : Belin, 1998.

- **RONDEAU** Corinne, « Vidéodrome, eXistenz, Matrix = virtuel vs possible », in *Anges et chimères du virtuel, Figures de l'art 6*, (dir.) Bernard Lafargue, Pau : Presses de l'Université de Pau et des pays de l'Adour, 2002.

- **ROSEN** Charles, **ZERNER** Henri, *Romantisme*, (trad.) d'Odile Demange, Paris : Albin Michel, 1986.

- **ROUSSILON-CONSTANTY** Laurence, *Méduse au miroir. Esthétique romantique de Dante Gabriel Rossetti*, Grenoble : Éditions Littéraires et Linguistiques de l'Université de Grenoble, 2008.

- **ROUX** Olivier, *Monstres, Une histoire générale de la tératologie des origines à nos jours*, Paris : CNRS Éditions, 2008.

- **ROUX-GIRARD** Guillaume, « Plunged Alone into Darkness: Evolution in the Staging of Fear in the Alone un the Dark Series », in *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, (dir.) Bernard Perron, Jefferson NC, London : Mc Farland & Company, Inc. Publishers, 2009.

- **ROUYER** Philippe, *Le Cinéma gore, une esthétique du sang*, Paris : Éditions du Cerf, 1997.

- **ROSENKRANZ** Karl, *Esthétique du laid*, Belval : Les éditions Circé, [1854], 2004.

- **RUATTA** Stéphanie-Anne, « Approche sémantique et juridique du monstre chez les auteurs latins », in *Monstre et imaginaire social*, (dir.) Anna Caiozzo, Anne-Emmanuelle Demartini, Paris : Creaphis éditions, 2008.

- **RUDEFOUCAULD** Alain Julien, « Le Monstre et le visuel. Monstruosité au cinéma », in *Imaginaire & Inconscient, 2004/1 no 13*, (dir.) Jacques Arènes, Le Bouscat : L'Esprit du temps, 2004.

- **RUFAT** Samuel, **TER MINASSIAN** Hovig, « Espace et jeu vidéo », in *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, (dir.) Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian, Paris : Éditions Questions Théoriques, 2011.

- **RUTAULT** Claude, *Collection de définitions/méthodes et réciproquement*, Vitry-sur-Seine : MAC/VAL, 2006.

- **RYLE** Gilbert, *La Notion d'esprit*, Paris : Éditions Payot & Rivages, 2005.

S |

- **SAINT GIRONS** Baldine, *Fiat Lux*, *une philosophie du sublime*, Paris : Quai Voltaire, 1993.
- **SAINT GIRONS** Baldine, « Plasticité et paragone », in *Plasticité*, (dir.) Catherine Malabou, Paris : Éditions Léo Scheer, 2000.
- **SAINT GIRONS** Baldine, *Les Monstres du sublime. Victor Hugo, le génie et la montage*, Paris : Éditions Paris-Méditerranée, 2005.
- **SAINT GIRONS** Baldine, *Le Sublime de l'Antiquité à nos jours,* Paris : Éditions Desjonquères, 2005.
- **SAINT GIRONS** Baldine, *Le pouvoir* esthétique, Paris : Manucius, 2009.

- **SALEN** Katie, **ZIMMERMAN** Eric, *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, Cambridge, Massachusetts, London, England : The MIT Press, 2004.

- **SALERNO** Rossella, « La Perspective : un dispositif pour mettre de l'ordre dans la nature », in *Paysage modes d'emploi, pour une histoire des cultures de l'aménagement*, (dir.) Odile Marcel, Seyssel : Éditions Champ Vallon, 2006.

- **SANGSUE** Daniel, *Fantômes, esprits et autres morts-vivants. Essai de pneumatologie littéraire*, Paris : José Corti, 2011.

- **SAURISSE** Pierre, *La Mécanique de l'imprévisible. Art et hasard autour de 1960*, Paris : L'Harmattan, 2007.

- **SAUVANET** Pierre, « Le Monstrueux *est* l'humain (à partir de quelques sculptures hyperréalistes de Ron Mueck) », in *Le Monstrueux et l'Humain, Eidôlon n° 100*, (dir.) Danièle James-Raoul, Peter Kuon, Bordeaux : Presses Universitaires de Bordeaux, 2012.

- **SCHAEFFER** Jean-Marie, *Les Célibataires de l'art*, Paris : Gallimard, 1996.
- **SCHAEFFER** Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris : Seuil, 1999.
- **SCHAEFFER** Jean-Marie, *Adieu à l'esthétique*, Paris : Presses Universitaires de France, 2000.
- **SCHAEFFER** Jean-Marie, « Système, histoire et hiérarchie : le paradigme historiciste en théorie de l'art », in *Majeur ou mineur ? Les hiérarchies en art,* (dir.) Georges Roque*,* Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon, 2000.

- **SCHEFER** Olivier, *Résonances du Romantisme*, Bruxelles : Les Éditions de La Lettre volée, 2005.
- **SCHEFER** Olivier, *Variations nocturnes*, Paris : Librairie philosophique J. Vrin, 2008.
- **SCHEFER** Olivier, *Des revenants, Corps, lieux, images*, Paris : Bayard Éditions, 2009.
- **SCHEFER** Olivier, *Mélanges romantiques. Hérésies, rêves et fragments*, Paris : Éditions du Félin, 2013.
- **SCHEFER** Olivier, *Figures de l'errance et de l'exil. Cinéma, art et anthropologie*, Pertuis : Rouge Profond, 2013.

- **SCHEIDEMANN** Christian, « Notes from the Laboratory », in *All in the Present Must Be Transformed: Matthew Barney, Joseph Beuys*, New-York : Guggenheim Museum Publications, 2006.

- **SCHILLER** Friedrich (von), *De la Grâce et de la Dignité*, Arles : Sulliver, 2005.
- **SCHILLER** Friedrich (von), *Du Sublime*, Arles : Sulliver, 2005.

- **SCHEIDEMANN** Christian, « Notes from the Laboratory », in *All in the Present Must Be Transformed : Matthew Barney, Joseph Beuys*, New-York : Guggenheim Museum Publications, 2006.

- **SICARD** Monique, *La Fabrique du regard : Images de science et appareils de vision (XV^e^-XX^e^ siècle)*, Paris : Odile Jacob, 1998.

- **SINGER** Hélène, « Les Dispositifs immersifs : de l'espace carcéral à l'échappée odorante », in *Le Corps sensible*, (dir.) Steven Bernas, Paris : L'Harmattan, 2013.

- **SMADJA** David, « Approche éthique des manipulations génétiques aujourd'hui », in *Monstre et imaginaire social*, (dir.) Anna Caiozzo, Anne-Emmanuelle Demartini, Paris : Creaphis éditions, 2008.

- **SOMME** Luc-Thomas, « La Crainte comme don ou de l'art d'être fils », in *La Peur et ses miroirs*, (dir.) Michel Viegnes, Paris : Éditions Imago, 2009.

- **SOULAGES** François, « Images virtuelles, images latentes, images psychique », in *L'Art à l'époque du virtuel*, Collection Arts 8, (dir.) Christine Buci-Glucksmann, Paris : L'Harmattan, 2003.

- **SPECTOR** Nancy, « Only the Perverse Fantasy Can Still Save Us », in *Matthew Barney: The Cremaster Cycle*, New-York : Guggenheim Museum Publication, 2002.
- **SPECTOR** Nancy, « In potentia », in *All in the Present Must Be Transformed: Matthew Barney, Joseph Beuys*, New York, Guggenheim Museum Publications, New-York, 2006.

- **STAROBINSKI** Jean, *Diderot dans l'espace des peintres*, Paris : Réunion des musées nationaux, 1991.
- **STAROBINSKI** Jean, *L'Invention de la liberté 1700-1789*, Paris : Gallimard, 1994.
- **STAROBINSKI** Jean, « L'Encre de la mélancolie », in *Mélancolie, génie et folie en Occident*, (dir.) Jean Clair, Paris : Réunion des musées nationaux/Gallimard, 2005.

- **STEAD** Envanghélia, *Le Monstre, le singe et le fœtus. Tératogonie et Décadence dans l'Europe fin-de-siècle,* Paris : Droz, 2004.

- **STEINBERG** Leo, « Other Criteria », in *Regards sur l'art américain des années soixante* (ouvrage collectif), Paris : Éditions Territoires, 1979.

- **STELARC**, « Towards the post-human: From Psycho-body to Cyber-system », *Architectural Design, Vol 65, no 11/12*, novembre-décembre 1995, Manassas, VA : Academy Group, 1995.

- **STIKER** Henri-Jacques, « Nouvelle perception du corps infirme », *Histoire du corps. 2. De la Révolution à la Grande Guerre*, (dir.) Alain Corbin, Paris : Éditions de Seuil, 2006.
- **STIKER** Henri-Jacques, « Monstruosité et infirmité aux XIX^e^ et XX^e^ siècles », in *Monstre et imaginaire social*, (dir.) Anna Caiozzo, Anne-Emmanuelle Demartini, Paris : Creaphis éditions, 2008.
- **STIKER** Henri-Jacques, *Les Fables peintes du corps abîmé. Les images de l'infirmité du XVI^e^ au XX^e^ siècle*, Paris : Les Éditions du Cerf, 2008.

- **STORA** Michael, « La Marche dans l'image : une narration sensorielle », in *La Pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, (dir.) Mélanie Roustan, Paris : L'Harmattan, 2003.

- **SUITS** Bernard, *The Grasshopper, Life and Utopia*, Peterborough, ON : Broadview Press, 2005.

- **SZCZYGLAK** Gisèle, « De la Biologie au politique. Quelle place pour les technosciences ? », in *Regards sur les technosciences*, (dir.) Jean-Yves Goffi, Paris : Librairie philosophique J. Vrin, 2006.

- **SZTULMAN** Paul, « Les Explorateurs des abîmes », in *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, (dir.) Elsa Boyer, Madeleine Aktypi, Elie During, Erwan Higuinen, Emmanuel Siety, Paul Sztulman, Paris: Bayard, 2012.

T |

- **TABBAGH** Xavier, Article « Chirurgie et médecine », in *1917*, (dir.) Claire Garnier, Laurent Le Bon, Metz : Éditions du Centre Pompidou-Metz, 2012.

- **TALON-HUGON** Carole, *Les Passions rêvées par la raison. Essai sur la théorie des passions de Descartes et de quelques-uns de ses contemporains*, Paris : Librairie philosophique J. Vrin, 2002.
- **TALON-HUGON** Carole, *Goût et dégoût. L'Art peut-il tout montrer ?,* Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon, 2003.
- **TALON-HUGON** Carole, « Le Pouvoir des images », in *Figures de l'art 11, Les Pouvoirs des images*, (dir.) Sylviane Leprun, Pau : Presses de l'Université de Pau et des pays de l'Adour, 2006.
- **TALON-HUGON** Carole, « Du Sublime à l'abject », in *Esthétique de la nature*, (dir.) Dominique Chateau, Herman Parret, Pere Salabert, Paris : Publications de la Sorbonne, 2007.
- **TALON-HUGON** Carole, *Morales de l'art*, Paris : Presses Universitaires de France, 2009.

- **TAN** Ed S., **FRIJDA** Nico. « Sentiment in Film Viewing », in *Passionate Views: Film, Cognition and Emotion*, (dir.) Greg Smith, Carl Plantinga, Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1999.

- **TAPIÉ** Alain, « Hybris et châtiment », in *Babel*, (dir.) Régis Cotentin, Alain Tapié, Tourcoing : Éditions Invenit, 2012.
- **TAPIÉ** Alain, « Vanité, l'attente entre l'objet et la figure », in *Vanité. Mort, que me veux-tu ?*, (dir.) Alain Tapié, Paris : Éditions de La Martinière, 2010.

- **TAVINOR** Grant, *The Art of Videogames*, Chichester : Wiley-Blackwell, 2009.

- **TAYLOR** Laurie N., « Gothic Bloodlines in Survival Horror Gaming », in *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, (dir.) Bernard Perron, Jefferson NC, London : Mc Farland & Company, Inc. Publishers, 2009.

- **TIBERGHIEN** Gilles A., *Finis Terrae. Imaginaires et imaginations cartographiques*, Paris : Bayard, 2007.

- **TEIXEIRA** Vincent, *Georges Bataille, la part de l'art : la peinture du non-savoir*, Paris : L'Harmattan, 1997.

- **TEXIER** Roger, *Descartes, la nature et l'infini*, Paris : L'Harmattan, 2012.

- **THIBODEAU** Marc, *La Théorie esthétique d'Adorno*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2005.

- **THOMAS** Benjamin, « L'Horreur à l'ère sur-moderne. Le cinéma horrifique japonais d'aujourd'hui », in *Représenter l'horreur*, (dir.) Frédéric Astruc, Aix-en-Provence : Éditions Rouge profond, 2015.

- **THOMAS** David, « Shadow of the Colossus, Player versus Terrain », in *Space Time Play. Computer Games, Architecture And Urbanism: the Next Level*, (dir.) Friedrich von Borries, Steffen P. Walz, Matthias Böttger, Berlin : Birkhäuser Verlag AG, 2007.

- **THOMAS** Louis-Vincent, *Les Chairs de la mort*, Paris : Institut d'édition Sanofi-Synthélabo, 2000.
- **THOMAS** Louis-Vincent, *La Mort*, Paris : Presses Universitaires de France, 1988-2004.

- **THOREAU** Henri David *De la Marche*, (trad.) Thierry Gillyboeuf, Paris : Mille et une nuits, 2003.

- **TRÉMEL** Laurent, **FORTIN** Tony, *Mythologie des jeux vidéo*, Paris : Le Cavalier Bleu Éditions, 2009.

- **TRICLOT** Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris : Éditions de la découverte, 2011.
- **TRICLOT** Mathieu, « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo », in *Espace et temps des jeux vidéo*, (dir.) Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat, Samuel Coavoux, Paris : Éditions Questions Théoriques, 2012.

- **TRINQUIER** Jean, « Protée en sa grotte ou le parti pris du phoque », in *Protée en trompe l'œil. Genèse et survivances d'un mythe, d'Homère à Bouchardon*, (dir.) Anne Rolet, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2009.

- **TRONCHET** Gilles, « Protée volubile ou l'antre des métamorphoses captives (Ovide, *Métamorphoses*, XI, 221-265), in *Protée en trompe l'œil. Genèse et survivances d'un mythe, d'Homère à Bouchardon*, (dir.) Anne Rolet, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2009.

- **TROUSSON** Raymond, *Voyages aux pays de nulle part : histoire littéraire de la pensée utopique*, Bruxelles : Éditions de L'université de Bruxelles, 1999.

- **TROTMAN** Nat, « Ritual space/Sculptural time », in *All in the Present Must Be Transformed: Matthew Barney, Joseph Beuys*, New York : Guggenheim Museum Publications, 2006.

- **TODOROV** Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris : Éditions du Seuil, 1970.
- **TODOROV** Tzvetan, *Goya à l'ombre des Lumières*, Paris : Flammarion, 2011.

- **TORT** Patrick, « La Position du visionnaire. Diderot, Darwin : quel rapports ? », in *La lumière au siècle des Lumières & aujourd'hui*, (dir.) Jean-Pierre Changeux, Paris : Odile Jacob, 2005.

- **TOURNAY** Virginie, « Le Biopouvoir à l'épreuve des travaux sur la biomédecine : Succès politique d'un néologisme », in *Travailler avec Foucault. Retours sur le politique*, (dir.) Sylvain Meyet, Marie-Cécile Naves, Thomas Ribemont, Paris : L'Harmattan, 2005.

- **TZARA** Tristan, *Max Ernst, Œuvres de 1919 à 1936*, Paris : Éditions Cahiers d'art, 1937.

U – V |

- **UGLOW** Jenny, « Introduction: Possibility », in *Cultural Babbage: Technology, Time and Invention*, London : Faber & Faber, 1996.

- **VASOLI** Cesare, « La Philosophie naturelle », in *L'Epoque de la Renaissance, Tome IV, Crises et essors nouveaux (1560-1610)*, (dir.) Tibor Klaniczay, Eva Kushner, André Stegmann, Amsterdam/Philadelphia : John Benjamins B.V./Association Internationale de Littérature Comparée, 2000.

- **VEILLON** Charlène, *L'Art contemporain japonais : une quête d'identité, De 1990 à nos jours*, Paris : L'Harmattan, 2008.

- **VERNANT** Jean-Pierre, *Passé et présent. Contributions à une psychologie historique réunies par Riccardo Di Donato*, Roma : Edizioni Di Storia E Letteratura, 1995.
- **VERNANT** Jean-Pierre, *Mythe et pensée chez les Grecs*, Paris : Éditions de la découverte, 1996.
- **VERNANT** Jean-Pierre, *La Mort dans les yeux. Figures de l'Autre en Grèce ancienne*, Paris : Hachette Littératures, 1998.

- **VERNY** Serge, « Étude du sensible chez le spectateur dans la réception des dispositifs-écrans », in *Le Corps sensible*, (dir.) Steven Bernas, Paris : L'Harmattan, 2013.

- **VÉSALE** André, *La Fabrique du corps humain*, (trad.) Louis Bakelants, Arles : Actes Sud/Inserm, [1543], 1987.

- **VIAL** Stéphane, *L'Être et l'Écran, Comment le numérique change la perception*, Paris : Presses Universitaires de France, 2013.

- **VIAL** Stéphane, « Pour introduire le « playsir ». Pourquoi les appareils numériques sont "ludogènes" », in *Interfaces numériques, Vol. 3 - n°1/2014, Du plaisir dans les environnements numériques*, (dir.) Isabelle Rieusset-Lemarié, Olivier Robert, Cachan : Lavoisier, 2014.

- **VIDAL-NAQUET** Pierre, *Le Chasseur noir. Formes de pensée et formes de société dans le monde grec*, Paris : Éditions La Découverte, 1991-2005.

- **VIEGNES** Michel, « Cet obscur objet… », in *La Peur et ses miroirs*, (dir.) Michel Viegnes, Paris : Éditions Imago, 2009.

- **VIEILLARD** Bertrand, *Chardin, le tact du peintre, le toucher du philosophe*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2010.

- **VIGNAUX** Georges, *Les Jeux des ruses. Petit Traité d'intelligence pratique*, Paris : Seuil, 2001.

- **VINCI** Léonard (de), *Les Carnets de Léonard de Vinci, 1*, Paris : Gallimard, 1942.
- **VINCI** Léonard (de), *Les Carnets de Léonard de Vinci, 2*, Paris : Gallimard, 1942.

- **VINCLAIR** Pierre, « La Singularité contrainte », in *Nouvelle Revue d'esthétique n°9/2012, Poétiques de la contrainte dans l'art contemporain*, (dir.) Laurence Corbel, Paris : Presses Universitaires de France, 2012.

- **VIOLA** Bill, *Bill Viola : Going Forth by Day*, (dir.) John G. Hanhardt, Bill Viola, Guggenheim Museum Publications, 2002.
- **VIOLA** Bill, « The Crossing (1996) », in *The Sublime*, (dir.) Simon Morley, Cambridge, Massachusetts, London, England : The MIT Press, 2010.

- **VITTORIO** Pierangelo (Di), « De la Psychiatrie à la biopolitique, ou la naissance de l'état bio-sécuritaire », in *Michel Foucault et le contrôle social*, (dir.) Alain Beaulieu, Québec : Presses de l'Université Laval, 2005.

- **VRIES** herman (de), *herman de vries*, Arcueil : Anthèse, 2000.

- **VOUILLOUX** Bernard, « Du Dispositif », in *Discours, image, dispositif. Penser la représentation II*, (dir.) Philippe Ortel, Paris : L'Harmattan, 2008.

W |

- **WAKEFIELD** Neville, « Matthew Barney. Prayer Sheet with the Wound and the Nail », in *Matthew Barney. Prayer Sheet with the Wound and the Nail*, (ouvrage collectif), Basel : Schwabe Verlag, 2010.

- **WARRELL** Ian, « Turner Paints Himself into History », in *Turner and the Masters*, (dir.) David Solkin, London : Tate Publishing, 2009.

- **WAT** Pierre, *Naissance de l'art romantique, peinture et théorie de l'imitation en Allemagne et en Angleterre*, Paris : Flammarion, 1998.
- **WAT** Pierre, « Un Art fou. La peinture romantique au risque de la folie », in *Géricault, la folie d'un monde*, Paris : Hazan, 2006.
- **WAT** Pierre, *Turner. Menteur magnifique,* Paris : Hazan, 2010.

- **WEISE** Matthew Jason, « BioShock : A Critical Historical Perspective », in *Eludamos. Journal for Computer Game Culture, 2008, 2 (1)*, Cambridge, MA : Eludamos, 2008.
- **WEISE** Matthew, « Rules of Horror, Procedural Adaptation in Clock Tower, Resident Evil and Dead Rising », in *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, (dir.) Bernard Perron, Jefferson NC, London : Mc Farland & Company, Inc. Publishers, 2009.

- **WEISSBERG** Jean-Louis, *Présences à distance*, Paris : L'Harmattan, 1999.

- **WINNICOTT** Donald Woods, *Jeu et réalité*, Paris : Gallimard, 1975.

- **WIRTH** Jean, *La Jeune fille et la mort, Recherche sur les thèmes macabres dans l'art germanique de la Renaissance*, Paris : Librairie Droz, 1979.

- **WOLF** Mark, « Theorizing Navigable Space in Video Games », in *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*, (dir.) Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch, DIGAREC Series 06, Postdam : Postdam University Press, 2011.

- **WOLFF** Etienne, *La Science des monstres*, Paris : Librairie Gallimard, 1948.

- **WUNENBURGER** Jean-Jacques, « L'Utopie biocybernétique : puissance et servitude », in *Les Imaginaires du corps en mutation, Du corps enchanté au corps en chantier*, (dir.) Claude Fintz, Paris : L'Harmattan, 2008.

Z |

- **ZAHM** Olivier, « L'Impulsion Absalon », in *Mouvement 2*, (dir.) Jean-Pierre Bordaz, Marie-Odile Peynet, Paris : Éditions du Centre Pompidou, 1991.

- **ZABUNYAN** Elvan, « À la Rencontre du fantôme créole, une exploration du travail d'Isaac Julien », in *Isaac Julien*, (dir.) Françoise Bertaux, Paris : Éditions du Centre Pompidou, 2005.

- **ZERNER** Henri, « Le Regard des artistes », *Histoire du corps. 2. De la Révolution à la Grande Guerre*, (dir.) Alain Corbin, Paris : Éditions de Seuil, 2006.

- **ZONE** Ray, *Steroscopoic Cinema and the Origins of 3-D Film, 1838-1952*, Lexington, KY : The University Press of Kentucky, 2007.

- **BÉCOURT** Julien, « Interview de Doug Aitken. Altered Earth : de la nappe à l'App ». Site de la Gaîté Lyrique, 2011. Disponible à l'adresse : <http://www.gaite-lyrique.net/gaitelive/interview-de-doug-aitken-altered-earth-de-la-nappe-a-l-app> (consulté le 19 février 2014).

- **CAPPELLETTO** Chiara, « Bill Viola ou l'image sans représentation », *Images Re-vues* [en ligne] *8|2011*. Disponible à l'adresse : <http://imagesrevues.revues.org/497> (consulté le 22 mai 2011).

- **CARR** Diane, « Play Dead. Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment », in *Game Studies*, *The International Journal of Computer Game Research* [en ligne] *3, n°1, may 2003*, 2003. Disponible à l'adresse : <http://www.gamestudies.org/0301/carr/> (consulté le 14 mars 2013).

- **DÉOTTE** Jean-Louis, « Le Milieu des appareils », in *Revue Appareil* [en ligne], *1|2008*. Disponible à l'adresse : < http://appareil.revues.org/75> (consulté le 12 mai 2013).

- **DELAGE DE LUGET** Marion, « De l'Archétype au portrait du monstre », in *Revue Appareil* [en ligne], *4|2009*. Disponible à l'adresse : <http://appareil.revues.org/903> (consulté le 13 mai 2013).

- **JOLY** Morwena, « L'Obsession du "dessous" : Diderot et l'image anatomique », *Recherches sur Diderot et sur l'Encyclopédie*, [en ligne] *n°43, Varia*, 2010. Disponible à l'adresse : <http://rde.revues.org/3502> (consulté le 13 mai 2013).

- **KANAGA** David « Music & Games as Shifting Possibility Spaces ». Site de David Kanaga, 2013. Disponible à l'adresse : <http://wombflashforest.blogspot.co.uk/2013/11/music-games-as-shifting-possibility.html> (consulté le 29 janvier 2014).

- **KISSER** Thomas, « Carnation et incarnation », (trad.) Audrey Rieber, *Revue Appareil*, [en ligne] *9|2012*. Disponible à l'adresse : <http://appareil.revues.org/1465> (consulté le 13 mai 2013).

- **OBRIST** Hans Ulrich, **LINGWOOD** James, « Artist Project: Matthew Barney », Site de la Tate Modern, 2002. Disponible à l'adresse : <http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/artist-project-matthew-barney> (consulté le 14 juillet 2014).

- **RIEUSSET-LEMARIÉ** Isabelle, « Le Respect de l'autonomie des "images-temps" interactives », Site de l'Université Paris 8, 2001. Disponible à l'adresse : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt00-01/image_temps.htm> (consulté le 15 avril 2013).
- **RIEUSSET-LEMARIÉ** Isabelle, « De la Teneur à l'hypertexture numérique de l'œuvre : l'esthétique de la dissémination à l'ère de la reproduction multimédia », in *Revue Solaris* [en ligne], *décembre 2000, janvier 2001*, 2001. Disponible à l'adresse : <http://gabriel.gallezot.free.fr/Solaris/d07/7rieusset-lemarie.html > (consulté le 21 février 2011).

- **RUTAULT** Claude, « Dé-finition/méthode », site de la Galerie Perrotin. Disponible à l'adresse : <http://www.perrotin.com/Claude_Rutault-works-oeuvres-20379-92.html> (consulté le 21 janvier 2014).

BIBLIOGRAPHIE | DICTIONNAIRES

- **ANDRIEU** Bernard, **BOËTSCH** Gilles, *Dictionnaire du corps*, Paris : CNRS éditions, 2008.
- **BOUVIER** Alain, George Michel, Lionnais François (le), *Dictionnaire des mathématiques*, Paris : Presses universitaires de France, 2ème mise à jour « Quadrige », 2005.
- **GRIMAL** Pierre, *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*, Paris : Presses Universitaires de France, 1951.
- **GODEAU** Pierre, **HERSON** Serge, **PIETTE** Jean-Charles, *Traité de médecine, 4ème édition*, Paris : Flammarion, 2004,
- **LAPLANCHE** Jean et **PONTALIS** Jean-Bertrand, *Vocabulaire de la psychanalyse*, (dir.) Daniel Lagache, Paris : Presses Universitaires de France, 1967.
- **LENDER** Théodore, **DELAVAULT** Robert, **LE MOIGNE** Albert, *Dictionnaire de la biologie*, Paris : Presses Universitaires de France, 1979, 3e éditions 1994.
- **LITTRÉ** Émile, *Dictionnaire de la langue française*, T. 1, T. 2, Paris, 1982.
- **MORIZOT** Jacques, **POUIVET** Roger, *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*, Paris : Armand Colin, 2007.
- **PAVIS** Patrice, *Dictionnaire du théâtre*, Paris : Messidor-Éditions sociales, 1987.
- **REY** Alain et Coll., *Dictionnaire historique de la langue française*, T. 1, T. 2, Paris : Dictionnaires Le Robert, 1992,
- **REY** Alain et Coll., *Dictionnaire culturel en langue française*, T. 1, T. 2, Paris : Dictionnaires Le Robert, Paris, 2005.
- **SOURIAU** Étienne, *Vocabulaire d'esthétique*, (dir.) Anne Souriau, Paris : Presses Universitaires de France1990.
- **TORT** Patrick, *Dictionnaire du darwinisme et de l'évolution*, Paris : Presses Universitaires de France, 1996.

BIBLIOGRAPHIE | ARTBOOKS

- *Alan Wake Illuminated, Creating a Psychological Action Thriller*, Roseville, CA : Prima Games, 2010.
- *The Art of Dead Space*, London : Titan Books, 2013.
- *The Art of Dead Space, Designing a Nightmare*, (dir.) Martin Robinson, San Francisco, CA : Chronicle Books, 2008.
- *The Art of The Evil Within*, Milwaukie, OR : Dark Horse Books, 2014.
- *The Art of The Last of Us*, (dir.) Rachel Edidin, Milwaukie, OR : Dark Horse Books, 2013.
- *The Art of Resident Evil 5,* Indiana, IN : BradyGames, 2010.
- *Deco Devolution*, *Official BioShock 2 Art Book*, Indiana, IN : BradyGames, 2010.

- **ALIGHIERI** Dante, *La Divine Comédie, L'enfer*, Paris : Flammarion, 1992.
- **ASIMOV** Isaac, *Le Cycle des Robots, T1 : Robots*, Paris : J'ai Lu, 2012.
- **BAUDELAIRE** Charles, *Les Fleurs du mal*, Paris : Librairie Générale Française, 1999.
- **BAUDELAIRE** Charles, *Le Spleen de Paris*, (*Petits Poèmes en prose*), Paris : Flammarion, 1987.
- **BECKFORD** William, *Vathek : conte arabe*, Paris : José Corti, 1995.
- **BORGES** Jorge Luis, *L'Aleph*, Paris : Gallimard, 1967.
- **BÜRGER** Gottfried August, *Les Aventures du Baron de Münchhausen*, Paris : José Corti, 1998.
- **CLARKE** Arthur C., *2001 : L'Odyssée de l'espace*, Paris : Laffont, 1968.
- **COLLODI** Carlo, *Les Aventures de Pinocchio. Histoire d'un pantin*, Paris : Mille et une nuits, 1997.
- **COLONNA** Francesco, *Le Songe de Poliphile*, éd. de Gilles Polizzi, Paris : Imprimerie nationale Éditions, 1994.
- **CONRAD** Joseph, *Lord Jim*, Paris : Éditions Autrement, 1996.
- **DANTE**, *La Divine Comédie*, *L'enfer*, (trad.) Jacqueline Risset, Paris : Flammarion, 1985-2004.
- **HALLE** Adam (de la), *Le Jeu de la Feuillée*, Paris : Flammarion, 1989.
- **HOMÈRE**, *Iliade*, (trad.) Mario Meunier, Paris : Albin-Michel, 1956.
- **HOMÈRE**, *L'Odyssée*, (trad.) Frédéric Mugler, Arles : Actes Sud, Babel, 1995.
- **HOMÈRE**, *Odyssée*, (trad.) Victor Bérard, Paris : Gallimard, 1999.
- **HUGO** Victor, *Notre-Dame de Paris*, Paris : Librairie Générale Française, 1975.
- **HUGO** Victor, *La Légende des siècles*, Paris : Éditions Gallimard, 2002.
- **HUGO** Victor, *L'Homme qui rit*, Paris : Librairie Générale Française, 2002.
- **KAFKA** Franz, *Dans la Colonie pénitentiaire et autres nouvelles*, Paris : Flammarion, 1993.
- **LEWIS** Matthew Gregory, *Le Moine*, Arles : Actes Sud Éditions, 1996.
- **MAUPASSANT** Guy (de), *La Peur*, in *Le* Gaulois, Octobre 1882, Paris, 1882.
- **OVIDE**, *Les Métamorphoses*, (trad.) Georges Lafaye, Paris : Gallimard, 1992.
- **RÉVÉRONI SAINT-CYR** Jacques Antoine, *Pauliska ou La Perversité moderne*, Paris : Desjonquères, 1991.
- **SADE** Donatien Alphonse François (de), *Les Cent-vingt journées de Sodome*, Paris : Union générale d'Éditions, 1975.
- **SHELLEY** Mary, *Frankenstein : ou le Prométhée Moderne*, Paris : Flammarion, 1993.
- **SHELLEY** Percy Bysshe, *Poèmes*, Paris : Aubier-Montaigne, 1965.
- **STENDHAL**, *Œuvres intimes, I*, Paris : Gallimard, 1981.
- **STEVENSON** Robert, *L'Étrange cas du Dr. Jekyll et de Mr. Hyde*, Arles : Actes Sud, 1997.
- **STOCKER** Bram, *Dracula*, Arles : Actes Sud, 1997.
- **VERNES** Jules, *Château des Carpathes*, Arles : Actes Sud, 1997.
- **VERNES** Jules, *Vingt mille lieues sous les mers*, Paris : Gallimard, 2005.
- **VILLIERS DE L'ISLE-ADAM** Auguste (de), L'*Ève future*, Paris : Gallimard, 1993.
- **VIRGILE**, « *Les Géorgiques* », in *Les Bucoliques - Les Géorgiques*, (trad.) Maurice Rat, Paris : Garnier Frères, 1967.
- **WALPOLE** Horace, *Le Château d'Otrante*, Paris : José Corti, 1989.
- **WILDE** Oscar, *Le Portrait de Dorian Gray*, Paris : Librairie Générale Française, 1983.

A |

- *Alan Wake*, Remedy Entertainment/Microsoft Game Studio, 2010.
- *Alan Wake's American Nightmare*, Remedy Entertainment/Microsoft Game Studio, 2012.
- *Alien: Isolation*, The Creative Assembly/SEGA, 2014.
- *Alone in the Dark*, Infogrames, 1992.
- *Alone in the Dark*, Eden Games/Atari, 2008.
- *Amnesia: The Dark Descent*, Frictionnal Games, 2010.
- *Amnesia: A Machine for Pigs*, The Chinese Room/Frictionnal Games, 2013.
- *Among The Sleep*, Krillbite Studio, 2014.

B – C |

- *BioShock*, Irrational Games/2K Games, 2007.
- *BioShock 2*, 2K Marin/2K Games, 2010.
- *BioShock 2: Minerva's Den*, 2K Marin/2K Australia/2K Games, 2011.
- *BioShock Infinite: Burial at Sea,* Irrational Games/2K Games, 2013, 2014.
- *Clock Tower*, Human Entertainment, 1995.
- *Clock Tower 3*, Capcom Production Studio 3/Sunsoft, Capcom, 2002.
- *Condemned Criminal Origins*, Monolith Productions/Sega, 2005.
- *Condemned 2: Bloodshot*, Monolith Productions/Sega, 2008.
- *Corpse Party: Blood Drive*, Team GrisGris/5pb. Games, 2014.

D |

- *Daylight*, Zombie Studios/Atlus, 2014.
- *DayZ*, Bohemia Interactive Studio, 2013.
- *Dead Island*, Techland/Deep Silver, 2011.
- *Dead Island*, Techland/Deep Silver, 2011.
- *Deadlight*, Tequila Works/Deep Silver, 2012.
- *Dead Rising*, Capcom, 2006.
- *Dead Rising 3*, Capcom Vancouver/Capcom, 2013.
- *Dead Space,* Visceral Games/Electronic Arts, 2008.
- *Dead Space 2,* Visceral Games/Electronic Arts, 2011.
- *Dead Space 3*, Visceral Games/Electronic Arts, 2013.
- *Dead Space Extraction,* EA Redwood Shores/Electronic Arts, 2009.
- *Dementium II*, Renegade Kids/ SouthPeak Interactive, 2010.
- *Doom 3*, id Software/Activision, 2004.
- *Dying Light*, Techland/Warner Bros Games, 2015.

E – F |

- *Echo Night: Beyond*, From Software, 2004.
- *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, Silicon *Knights*/Nintendo, 2002.
- *Evil Within* (*The*), Tango Gameworks/Bethesda, 2014.
- *Extermination*, Deep Space/ Sony Computer Entertainment, 2001.
- *F.E.A.R.*, Monolith Production/Warner Bros Interactive, 2005.
- *F.E.A.R. 2 Project Origin*, Monolith Production/Warner Bros Interactive, 2009.
- *F.E.A.R. 3*, Day 1 Studios/ Warner Bros Interactive, 2011.
- *Fear Effect*, Kronos/Eidos Interactive, 2000.
- *Forbidden Siren*, SCE Japan Studio/Sony Computer Entertainment, 2003.
- *Forbidden Siren 2*, SCE Japan Studio/Sony Computer Entertainment, 2006.
- *Forest* (*The*), Ben Falcone/SKS Games, 2014.

H – K – L |

- *Haunted House*, Atari Inc., 1981.
- *Haunting Grounds*, Capcom Production Studio 1/Capcom, 2005.
- *Home*, Benjamin Rivers, 2012.
- *Kuon*, From Software, 2004.
- *Last of* Us (*The*), Naughty Dog/Sony Computer Entertainment, 2013.

- *Layers of Fear*, Bloober Team SA/Aspyr, 2015.
- *Left 4 Dead*, Turtle Rock Studios/Valve Corporation, 2008.
- *Left 4 Dead 2*, Turtle Rock Studios/Valve Corporation, 2009.
- *Lone Survivor*, Superflat Games/Curve Studios, 2013.

O – P |

- *Obscure II: The Aftermath*, Hydravision/UTV Ignition Entertainment, 2007.
- *Outlast*, Red Barrels, 2013.
- *Outlast: The Whistleblower*, Red Barrels, 2014.
- *Parasite Eve 2*, SquareSoft, 1999.
- *Project Zero*, Grasshopper Manufacture/Tecmo, 2001.
- *Project Zero 2: Wii Edition*, Grasshopper Manufacture/Nintendo, 2012.
- *Project Zero : La Prêtresse des Eaux noires*, Tecmo Koei Holdings/Nintendo, 2015.
- *P.T.*, Kojima Productions/Konami, 2014.

R |

- *Resident Evil*, Capcom, 1996.
- *Resident Evil 0 HD Remaster*, Capcom, 2016.
- *Resident Evil 2*, Capcom, 1998.
- *Resident Evil 3: Nemesis*, Capcom, 1999.
- *Resident Evil 4*, Capcom Production Studio 4/Capcom, 2005.
- *Resident Evil 5,* Capcom, 2009.
- *Resident Evil 6,* Capcom, 2012.
- *Resident Evil: Revelations*, Capcom, Tose/Capcom, 2012.
- *Resident Evil: Revelations 2*, Capcom, 2015.
- *Rule of Rose*, Punchline/505 Games, 2006.

S |

- *Siren: Blood Curse*, SCE Japan Studio, Sony/Computer Entertainment, 2008.
- *Silent Hill*, Konami CE Tokyo/Konami, 1999.
- *Silent Hill 2*, Konami CE Tokyo/Konami, 2001.
- *Silent Hill 3*, Konami CE Tokyo/Konami, 2003.
- *Silent Hill 4: The Room*, KCET/Konami, 2004.
- *Silent Hill: Origins*, Double Helix Games/Konami, 2007.
- *Silent Hill: Homecoming*, Climax Studios/Konami, 2009.
- *Silent Hill: Shattered Memories*, Climax Studios/Konami, 2009.
- *Silent Hill: Downpour*, Vatra Games/Konami, 2012.
- *Soma*, Frictional Games, 2015.
- *Stasis*, The Brotherhood/Daedalic Entertainment, 2015.
- *State of Decay: Year-One Survival Edition*, Undead Labs/Microsoft Studios, 2015.
- *Suffering* (*The*)*: Ties That Bind*, Surreal Software/Midway Games, 2005.
- *Sweet Home*, Capcom, 1989.

U – W – Y – Z |

- *Until Dawn*, Supermassive games/Sony Computer Entertainment, 2015.
- *Walking Dead* (*The*), Telltale Games, 2012.
- *White Night*, OSome Studio/Activision, 2015.
- *Yakusa: Dead Souls*, Sega, 2011.
- *ZombiU,* Ubisoft Montpellier/Ubisoft, 2012.

LUDOGRAPHIE | JEUX CITÉS

B – C |

- *Batman: Arkham Asylum*, Rocksteady, Eidos Interactive, 2009.
- *Bloodborne*, From Software/Sony Computer Entertainment, 2015.
- *Borderlands*, Gearbox Software/2K Games, 2009.
- *Call of Duty*, Infinity Ward/Activision, 2003.

- *Call of Duty: World at War*, Treyarch/Activision, 2008.
- *Call of Duty: Advanced Warfare*, Sledgehammer Games/Activision, 2014.
- *Castlevania,* Konami, 1986.
- *Castlevania, Lords of Shadow*, Mercury Steam Entertainment/Konami, 2010.
- *Catherine*, Atlus, Studio 4°C/Atlus/Deep Silver, 2011.
- *Cave* (*The*), Double Fine Productions/Sega, 2013.

D |

- *Dante's Inferno*, Visceral Games/Electronic Arts, 2010.
- *Darkness* (*The*)*,* Starbreeze/2K Games, 2007.
- *Darkness 2* (*The*)*,* Digital Extremes/2K Games, 2012.
- *Darksiders*, Vigil Games/THQ, 2010.
- *Dark Souls III*, From Software/ Bandaï Namco, 2016.
- *Dead Nation*, Housemarque/Sony Computer Entertainment, 2010.
- *Dead or Alive*, Team Ninja/Tecmo, 1996.
- *Dear Esther*, The Chinese Room, 2012.
- *Demon's Soul*, From Software/Sony Computer Entertainment, 2009.
- *Deus Ex: Human Revolution,* Eidos Montréal/Square Enix, 2011.
- *Diablo*, Blizzard North/Blizzard Entertainment, 1997.
- *Diablo III*, Blizzard Entertainment/Activision Blizzard, 2012.
- *Digimon*, Bandai, 1997.
- *Dragon Quest*, Enix, 1986.
- *Donkey Kong*, Nintendo, 1981.
- *Don't Starve*, Klei Entertainment, 2013.
- *Doom*, id Software, 1993.

E |

- *Elder Scrolls: Arena* (*The*), Bethesda Softworks, 1994.
- *Elder Scrolls IV: Oblivion* (*The*), Bethesda Softworks/2K Games, 2006.
- *Elder Scrolls V: Skyrim* (*The*), Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2011.
- *Elite*, Ian Bell, David Braben, 1984.
- *Elite: Dangerous*, Frontier Developments, 2014.
- *Everybody's Gone To The Rapture*, The Chinese Room, SCE Santa Monica Studio/Sony Computer Entertainment, 2015.

F |

- *Fable*, Lionhead Studios/Microsoft Game Studios, 2004.
- *Fable II,* Lionhead Studios/Microsoft Game Studios, 2008.
- *Fallout*, Black Isle Studio/Interplay Entertainment, 1997.
- *Fallout 2*, Black Isle Studio/Interplay Entertainment, 1998.
- *Fallout: Brotherhood of Steel*, Black Isle Studio/Interplay Entertainment, 2004.
- *Fallout 3*, Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks, 2008.
- *Fallout: New Vegas*, Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks, 2010.
- *FarCry 3*, Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2012.
- *Frogger*, Konami/Sega, 1981.

G |

- *Gears of War*, Epic Games/Microsoft Studios, 2006.
- *Gears of War 2*, Epic Studio/Microsoft Game Studios, 2008.
- *Gears of War 3*, Epic Games/Microsoft Studios, 2011.
- *God of War II*, Santa Monica Studio/Sony computer Entertainment, 2007.
- *God of War III*, SCE Santa Monica Studio/Sony Computer Entertainment, 2010
- *Gone Home*, The Fullbright Company, 2013.
- *Grand Theft Auto IV*, Rockstar North/Rockstar Toronto/Take-Two Interactive, 2008.
- *Grand Theft Auto V,* Rockstar North/Rockstar Games, 2013.
- *Graveyard* (*The*), Tale of Tales, 2008.
- *Gravity Rush,* Japan Studio/Sony computer Entertainment, 2012.
- *Guitar Hero*, Harmonix Music System/RedOctane, 2005.

H – J – K – L |

- *House of the Dead* (*The*)*,* Sega, 1996.
- *Just Cause 2*, Avalanche Studio/Square Enix, 2010.
- *Kirby's Dream Land*, HAL Laboratory/Nintendo, 1992.
- *Legend of Zelda* (*The*)*,* Nintendo R&D4/Nintendo, 1986.
- *Legend of Zelda: Ocarina of Time* (*The*), Nintendo EAD/Nintendo, 1995.
- *Little Big Planet 2*, Media Molecule, Sony Computer Entertainment, 2011.
- *Lollipop Chainsaw*, Grasshopper Manufacture/Kadogawa Shoten, 2012.
- *Lost Planet,* Capcom, 2007.
- *Luigi's Mansion 2*, Next Level Games/Nintendo, 2013.

M – O |

- *Mario Bros.* Nintendo, 1983.
- *Mario & Luigi: Bower Inside Story*, AlphaDream/Nintendo, 2009.
- *Mario Smash Football*, Next Level Games/Nintendo, 2005.
- *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty,* Konami, 2001.
- *Metal Slug 3*, SNK, 2000.
- *Metro 2033*, 4A Games, THQ/Deep Silver, 2010.
- *Metroid*, Intelligent Systems/Nintendo, 1986.
- *Minecraft*, Mojang, 2009.
- *Myst*, Cyan Worlds/Brøderbund Software, 1991.

P |

- *Pac-Man*, Namco/Midway, 1980.
- *Pandora's Tower*, GANBAR!ON/Nintendo, 2012.
- *Path* (*The*), Tale of Tales, 2009.
- *Plant vs. Zombies*, PopCap Games, 2009.
- *Pokémon*, Game Freak/Nintendo, 1996.
- *Pong*, Atari Inc, 1972.
- *Portal*, Valve, 2007.
- *Portal 2*, Valve, 2011.
- *Prey,* Human Head Studios/3D Realms, 2006.
- *Proteus*, Ed Key, David Kanaga/Curve Studio, 2013.
- *Metroid*, Intelligent Systems/Nintendo, 1986.

R – S – T |

- *Rogue*, Michael Toy, Glenn Wichman et Ken Arnold, 1980.
- *Shadow of the Colossus*, SCE Japan Studio/Sony Computer Entertainment, 2005.
- *Shadow of the Damned*, Grasshopper Manufacture Inc./Electronic Arts, 2011.
- *Shin Megami Tensei IV*, Atlus, 2013.
- *Space Invaders*, Taito, 1978.
- *Stanley Parable* (*The*)*,* Galactic Cafe, 2011.
- *Starcraft II*, Blizzard Entertainment, 2010.
- *Super Mario Bros.*, Nintendo R&D4/Nintendo, 1985.
- *Super Mario Kart*, Nintendo EAD/Nintendo, 1993.
- *Super Mario Sunshine*, Nintendo EAD/Nintendo, 2002.
- *Super Smash Bros.*, HAL Laboratory/Nintendo, 1999.
- *Tamagotchi*, Bandai, 1997.
- *Tom Clancy's Splinter Cell*, Ubisoft Montréal/Ubisoft, 2002.
- *Tomb Raider*, Core Design/Eidos Interactive, 1996.

U – W – Z |

- *Ultima I*, Richard Garriot/California Pacific Computer Co., 1981.
- *Uncharted 2, Among Thieves*, Naughty Dog/Sony Computer Entertainment, 2009.
- *Uncharted 3: Drake's Deception,* Naughty Dog/Sony Computer Entertainment, 2011.
- *Wii Sports*, Nintendo EAD/Nintendo, 2006.
- *Witcher 3: Wild Hunt* (*The*), CD Projekt Red/Bandai Namco, 2015.
- *Wolfenstein 3D*, Muse Software, 1992.
- *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment/Vivendi Universal, 2004.
- *Zombies Ate My Neighbors,* Lucas Art/Konami, 1993.

ŒUVRES PLASTIQUES CITÉES

A |

- **ABDESSEMED** Adel, *Who's Afraid of the Big Bad Wolf ?*, 2011-2012, animaux naturalisés, acier, fil de fer, 363 x 779 cm.
- **ABSALON** (Meir Eshel), *Proposition d'installation*, 1990, vidéo couleur, betacam SP, PAL, (durée non renseignée sur les sources consultées).
- **ABSALON** (Meir Eshel), *Proposition d'installation*, 1992, contreplaqué, carton, peinture acrylique et tube fluorescent, 180 x 270 x 370 cm.
- **ABSALON** (Meir Eshel), *Cellule No 1*, 1992, contreplaqué, carton, peinture acrylique et tube fluorescent, 245 x 420 x 220 cm.
- **AITKEN** Doug, *Eraser*, 1998, film couleur, transfert dans une installation numérique à 7 canaux, son et environnement architectural, boucle de 20 min.
- **AITKEN** Doug, *Altered Earth*, 2012, installation vidéo : 12 écrans de 8,5 x 4,78 m.
- **ALTMEDJ** David, *Untitled 8 (Rabbit Holes)*, 2014, polyuréthane, époxy, cheveux synthétiques, quartz, verre, résine, acrylique, 33 x 18 x 28 cm.
- **ANGELICO** (Fra) (Guido di Pietro), *Annonciation*, 1442-1443, fresque, 230 x 297 cm, San Marco, Florence, Italie.
- **ATELIER VAN LIESHOUT**, *Womb House*, 2004, fibres de verre, polyuréthane, polyester, fibre de verre. 630 x 536 x 212 cm.
- **ATELIER VAN LIESHOUT**, *BarRectum*, 2005, fibres de verre, 800 x 800 x 250 cm.
- **ATTIA** Kader, *Broken Face/Sick Mask*, 2013, marbre et bois.

B |

- **BACON** Francis, *Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion*, 1944, huile et pastel sur bois, 94 x 74 cm, 3 panneaux.
- **BACON** Francis, *Study after Velasquez's Portrait of Pope Innocent X*, 1953, huile sur toile, 153 x 118 cm.
- **BARNEY** Matthew, *Drawing Restraint 1*, 1987, performance/installation.
- **BARNEY** Matthew, *Drawing Restraint 2*, 1988, performance/installation.
- **BARNEY** Matthew, *Drawing Restraint 3*, 1988, performance/vidéo N&B sans son, 1 min. 16 sec.
- **BARNEY** Matthew, *Drawing Restraint 4*, 1988, performance/vidéo N&B sans son, 7 min. 22 sec.
- **BARNEY** Matthew, *Drawing Restraint 5*, 1989, performance.
- **BARNEY** Matthew, *FIELD DRESSING (orifill)*, 1989, performance/vidéo, (durée non renseignée sur les sources consultées).
- **BARNEY** Matthew, *Notes on Hypertrophy*, 1990, encre sur papier, cadre en plastique autolubrifiant, 52,1 x 44,5 x 3,8 cm.
- **BARNEY** Matthew, *MILEHIGH Threshold: Flight with the ANAL SADISTIC WARRIOR,* 1991, Performance/vidéo.
- **BARNEY** Matthew, *OTTOshaft*, 1992, performance/vidéo, (durée non renseignée sur les sources consultées).
- **BARNEY** Matthew, *OTTOshaft: Metabolism of the Hubris Pill*, 1992, vitrine : Glucose moulé, sucre, gelée de pétrole, tapioca, meringue, gâteau, acier inoxydable, plastique autolubrifiant, plastique chirurgical, acrylique, tissu, 74 x 175 x 41 cm.
- **BARNEY** Matthew, *Drawing Restraint 7*, 1993, vidéo 3 canaux, 2 min. 25 sec. ; 9 min. ; 1 min. 26 sec.
- **BARNEY** Matthew, *Envelopa: Drawing Restraint 7,* 1993, installation : tapis de lutte, plastique thermo-modelable, nylon, plastique chirurgical, acrylique, cire, paillettes, photographies dans des cadres en nylon, dessins au graphite, acrylique, gelée de pétrole dans des cadres en nylon.
- **BARNEY** Matthew, *Drawing Restraint 7 (Guillotine),* 1993, 7 photographies couleur dans des cadres en nylon, 28 x 35 x 2,5 cm.
- **BARNEY** Matthew, *Cremaster cycle*, 1994-2002, ensemble de 5 vidéos.
- **BARNEY** Matthew, *Cremaster 4*, 1994, vidéo, 42 min.
- **BARNEY** Matthew, *Cremaster 1*, 1995, vidéo, 40 min.
- **BARNEY** Matthew, *Cremaster 2*, 1999, vidéo, 79 min.
- **BARNEY** Matthew, *The Cabinet of Garry Gilmore and Nicole Baker*, 1999-2000, installation : Polycarbonate, cire d'abeille, cire microcristalline, gelée de pétrole, nylon, polyester, vinyle, tapis, chrome, plastique chirurgical, sel moulé dans de la résine époxy, argent fin, 2 vitrines en nylon et acrylique, 147,3 x 558,8 x 261,6 cm.
- **BARNEY** Matthew, *Cremaster 3*, 2002, vidéo, 182 min.
- **BARNEY** Matthew, *The Order*, 2003, vidéo extraite de *Cremaster 3*.
- **BARNEY** Matthew, *De Lama Lâmina*, 2005, vidéo, 50 min.

- **BARNEY** Matthew, *Drawing Restraint 9*, 2005, vidéo, 2h30.
- **BARNEY** Matthew, *Drawing Restraint 11*, 2005, performance/installation : vidéo N&B sans son, 33 min. 57 sec.
- **BARNEY** Matthew, *Drawing Restraint 13*, 2006, performance/installation.
- **BARNEY** Matthew, *Drawing Restraint 15*, 2006-2007, performance,.
- **BARNEY** Matthew, Jonathan Bepler, *River of Fundament*, 2014, film/opéra, 5h15.
- **BELLMER** Hans, *Die Puppe*, 1935-36 (avec éléments de 1933-1934), additions et réfections en 1945 et 1970-1971, bois peint, papier mâché collé et peint, cheveux, chaussures, chaussettes, 61 x 170 x 51 cm.
- **BRUEGEL** Peter (l'Ancien), *La Tour de Babel*, 1563, huile sur bois, 114 x 155 cm.
- **BENAYOUN** Maurice, *Dieu est-il plat ?*, 1994, installation interactive.
- **BENAYOUN** Maurice, *Le Diable est-il courbe ?*, 1994, installation interactive.
- **BRUYCKERE** Berlinde (de), *Into One-Another III To P.P.P.*, 2010, cire, époxy, acier, bois, verre, 193 x 182 x 84 cm.
- **BURDEN** Chris, *Shoot*, 1971, performance.

C |

- **CARAVAGE** (Le) (Michelangelo Merisi), *Tête de Méduse*, 1597-1598, huile sur bouclier en peuplier, 60 x 55 cm.
- **CARUS** Carl Gustav, *Nuages de brume en Suisse saxonne*, vers 1828, huile sur toile, 40 x 47 cm.
- **CARUS** Carl Gustav, *La grotte de Fingal*, 1834, plume et aquarelle, 27,6 x 32 cm.
- **CARPACCIO** Vittore, *Cycle de Sainte Ursule*, *La Réception des ambassadeurs*, 1495-1500, huile sur toile, 275 x 589 cm.
- **CHAPMAN** Jake et Dinos, *Great Deeds Against the Dead*, 1994, Fibre de verre, résine, peinture, 277 x 244 x 152 cm.
- **CHAPMAN** Jake et Dinos, *Tragic Anatomies*, 1996, Fibre de verre, résine, peinture, dimensions variables.
- **CHARDIN** Jean Siméon, *La Raie*, 1728, huile sur toile, 114 x 146 cm.
- **CHARDIN** Jean Siméon, *Une Dame qui prend du thé,* 1735, huile sur toile, 80 x 101 cm.
- **CHIRICO** Giorgio (de), *Mystère et mélancolie d'une rue*, 1914, huile sur toile, 87 x 71,5 cm.
- **CRANACH** Lucas (l'Ancien), *Le Loup-Garou*, 1501-1515, gravure sur bois, 16,1 x 12,5 cm.

D – E – F |

- **DELACROIX** Eugène, *La Mort de Sardanapale*, 1827, huile sur toile, 392 x 496 cm.
- **DESPREZ** Louis-jean, *La Chimère*, 1771, gravure, (dimensions non renseignées sur les sources consultées).
- **DUCHAMP** Marcel, *Rotorelief n°11 - Éclipse totale/Rotorelief n°12 - Spirale blanche*, 1935, disque en carton imprimé en couleurs par lithographie offset, diam. 20 cm.
- **DUCHAMP** Marcel, *Étant donnés : 1° la chute d'eau 2° le gaz d'éclairage*…, 1946-1966, assemblage en matériaux divers : bois, briques, velours, cuir, verre, plexiglas, linoléum, coton, lampe à gaz, etc., 153 x 111 x 300 cm.
- **ERNST** Max, *Une semaine de bonté*, 1933, recueil de 184 collages.
- **ERNST** Max, *La Clef des chants 1*, 1933, collage tiré du recueil *Une semaine de bonté*, (dimensions non renseignées sur les sources consultées).
- **FAUTRIER** Jean, *Le Sanglier écorché*, 1927, huile sur toile, 163 x 131 cm.
- **FRAGONARD** Jean-Honoré, *Le Feu aux poudres*, 1763-1764, huile sur toile, 37 x 45 cm.
- **FRIEDRICH** Caspar David, *Moine devant la mer*, vers 1808-1810, huile sur toile, 110 × 171,5 cm.
- **FRIEDRICH** Caspar David, *Brume matinale dans les montagnes*, 1808, huile sur toile, 71 x 104 cm.
- **FRIEDRICH** Caspar David, *Mer de glace*, 1824, huile sur toile, 96,7 x 126,9 cm.
- **FONTCUBERTA** Joan, *Fauna*, 1985-1989, série de photographies, (dimensions non renseignées sur les sources consultées).
- **FÜSSLI** Johann Heinrich, *L'Artiste désespéré devant la grandeur des ruines antiques*, vers 1778 et 1780, sanguine et sépia, 42 x 35,2 cm.

G |

- **GIAMBOLOGNA** (Jean de Bologne) *Grotte des animaux*, 1570, pierre, brique, lave, ciment, Villa Medicea di Castello, Italie.
- **GÉRICAULT** Théodore, *Têtes de suppliciés*, 1818, huile sur toile, 50 x 67 cm, Nationalmuseum, Stockholm, Suède.
- **GÉRICAULT** Théodore, *Radeau de la Méduse*, 1818-1819, huile sur toile, 491 x 716 cm.
- **GÉRICAULT** Théodore, *Fragments anatomiques (Étude de pieds et de mains)*, 1818-1820, huile sur toile, 52 x 64 cm, Musée Fabre, Montpelier, France.
- **GÉRICAULT** Théodore, *Fragments anatomiques*, 1819, huile sur toile, 37,5 x 46 cm, Musée des Beaux-Arts, Rouen, France.
- **GOYA** Francisco (de) (Francisco José de Goya y Lucientes), *Cannibales dépeçant leurs victimes*, vers 1800, huile sur bois, 32,8 x 46,8 cm.

- **GOYA** Francisco (de) (Francisco José de Goya y Lucientes), *Nature morte à la tête de Mouton*, vers 1808-1812, huile sur toile, 45 x 62 cm.
- **GOYA** Francisco (de) (Francisco José de Goya y Lucientes), *Grande Hazana ! Con muertos !* (*La grande prouesse ! Avec les morts !*), 1810-1820, publié en 1863, estampe, planche 39 du recueil *Los Desastres de la Guerra*, 15,4 x 20 cm.
- **GRÜNFELD** Thomas, *Misfit (St.Bernhard/Sheep),* 1994, animaux naturalisés, 60 x 120 x 70 cm.
- **GRÜNFELD** Thomas, *Misfit (Pig/Bird),* 2001, animaux naturalisés, 23 x 30 x 70 cm.
- **GRAHAM** Rodney, *Vexation Island*, 1997, projection laser-disc, boucle de 9 min.
- **GRAV (GROUPE DE RECHERCHE D'ART VISUEL)**, *Parcours à volume variable*, 1967, installation, (dimensions non renseignées sur les sources consultées).

H – J |

- **HATOUM** Mona, *Corps étranger*, 1994, installation mixte : 1 structure cylindrique, 1 vidéoprojecteur, 4 haut-parleurs, 1 bande vidéo.
- **HEPWORTH** Barbara, *Fenestration of the Ear (The Hammer)*, 1948, huile et graphite sur carton, 38,4 x 27 cm.
- **HUNT** William Holman, *L'Ombre de la mort*, 1870-1872, huile sur toile, 214,2 x 168,2 cm.
- **JANSSENS** Ann Veronica, *Horror Vacui*, 1999, installation.
- **JULIEN** Isaac, *Vagabondia*, 2000, installation vidéo : film 16 mm. couleur, transfert vidéo, son, 7 min.
- **JULIEN** Isaac, *Paradise Omeros*, 2002, installation vidéo : 3 canaux, son, 20 min.
- **JULIEN** Isaac, *Baltimore*, 2003, installation : 16mm. couleur/N&B, transfert sur DVD, son, 11 min.
- **JULIEN** Isaac, *True North*, 2004, installation : 16mm. couleur/N&B, transfert sur DVD, son, 14 min.
- **JULIEN** Isaac, *Fantôme Afrique*, 2005, installation : 16mm. couleur, transfert sur DVD, son, 17 min.
- **JULIEN** Isaac, *Ten Thousand Waves*, 2010, 35mm. couleur/transfert HD, son Surround 9.2, 49 min.

K – L |

- **KAPROW** Allan, *The Courtyard*, 1962, happening, New-York, États-Unis.
- **KAPROW** Allan, *Runner*, 1968, happening, St-Louis, États-Unis.
- **KIEFER** Anselm, *Fertile Crescent*, 2009, Technique mixte sur toile, 280 x 760 x 7 cm.
- **KIENHOLZ** Edward, *Roxys*, 1960-1961, installation : 8 figures, mobilier, bric-à-brac, encens, désinfectant, parfum, juke-box, vêtements, etc., dimensions variables.
- **KHNOPPF** Fernand, *I Lock my Door upon Myself*, 1891, huile sur toile, 72 x 140 cm.
- **LANDSBERG** Herrade (de), *Hortus Deliciarum* (*Le Jardin des délices*), vers 1180, Manuscrit illustré.
- **LAVAUD** Sophie, *Cyber-Light Blue*, 2001, web installation.
- **LECCIA** Ange, *Mer*, 1991, vidéo, boucle, 5 min.
- **LEONARD** Zoe, *Preserved Head of a Bearded Woman (Musée Orfila)*, 1991, 5 épreuves gélatino-argentique, 85 x 62 cm ; 60 x 41 cm ; 77,8 x 53,3 cm ; 90 x 61,6 cm ; 67,3 x 47 cm.
- **LESSING** Carl Friedrich, *Paysage montagneux : ruines dans une gorge*, 1830, huile sur toile, 138,2 x 120 cm.
- **LONG** Richard, *A Line Made by Walking*, 1967, performance.
- **LORRAIN** (Le) (Gellée Claude), *Port de mer avec la Villa Médicis*, 1637, huile sur toile, 103 x 133 cm.
- **LORRAIN** (Le) (Gellée Claude), *Port de mer au soleil couchant*, 1639, huile sur toile, 103 x 135 cm.

M |

- **MAN** Cornelis (de), *La Leçon d'anatomie du Dr 's-Gravesande*, 1681, huile sur toile, 173 x 212 cm.
- **MARTIN** John, *Pandemonium, inspiré du Paradis Perdu de Milton*, 1841, huile sur toile, 128 x 184 cm.
- **MATTA-CLARK** Gordon, *Conical Intersect*, 1975, film 16 mm., N&B, 19 min., États-Unis/France.
- **MICHEL-ANGE** (Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni), *Tête de satyre, de profil*, vers 1524-1531, plume et encre brune sur papier, 28 x 21 cm.
- **MIEREVELT** Michiel Janszoon (van), *La Leçon d'anatomie de Willem van der Meer*, 1617, huile sur toile, 146,5 x 202 cm.
- **MOHR** Manfred, *Cubic Limit I*, 1973-1974, film 16 mm. généré par ordinateur,.
- **MOHR** Manfred, *Klangfarben*, 2006-2007, animation algorithmique en temps réel, 2 écrans LCD carrés.
- **MORLEY** Malcolm, *Race Track*, 1970, acrylique sur toile, 177,5 x 233,3 cm.
- **MORRIS** Robert, *Passageway*, 1961, contreplaqué peint, prise murale en céramique, ampoules, 243,8 x 1524 cm.
- **MORRIS** Robert, *Labyrinth*, 1974, contreplaqué peint, masonite, H 244 cm, diam. 914,4 cm.
- **MORRIS** Robert, *Labyrinth*, 1999, installation : 32300 cm de contreplaqué de 200 cm de haut, 1084 m².
- **MORRIS** Robert, *White Nights*, 2000, installation : voilages blancs de 300 cm de haut, projecteur de diapositives, projecteurs vidéo, vidéodisque, table tournante, 8 haut-parleurs, lecteur CD, amplificateur, table de mixage, 1084 m².
- **MOURAUD** Tania, *Initiation Room n°5*, 1969-1992, Bois, laque blanche, lumière, 458 x 1000 x 175 cm.

- **MOURAUD** Tania, *La Curée*, 2003, vidéo PAL 2', (durée non renseignée sur les sources consultées).
- **MUECK** Ron, *Boy*, 1992-2002, résine de polyester pigmentée sur fibre de verre, 490 x 490 x 240 cm.
- **MUECK** Ron, *Dead Dad*, 1996-1997, silicone, polyuréthane, styrène, cheveux synthétiques, 20 x 38 x 102 cm.
- **MUECK** Ron, *Big Man*, 2000, résine de polyester pigmentée sur fibre de verre, 203,8 x 120,7 x 204,5 cm.

N – P |

- **NAUMAN** Bruce, *Green Light Corridor*, 1970, installation : plaques de plâtre peintes, lumières fluorescentes vertes, dimensions variables.
- **NAUMAN** Bruce, *Kassel Corridor: Elliptical Space*, 1972, installation.
- **NAUMAN** Bruce, *Smoke Rings (Model for Underground Tunnels)*, 1979, 4 éléments de plâtre blanc, 4 éléments de plâtre vert sur montant de bois, diam. 340 cm.
- **PARMIGGIANI** Claudio, *The Broken Labyrinth*, 2009, installation : verre brisé, Collège des Bernardins, Paris, France.
- **PATINIR** Joachim, *Extase de Sainte Marie-Magdeleine*, 1512-1515, huile sur bois, 26 x 36 cm.
- **PICASSO** Pablo, *Faune dévoilant une femme*, 1936, eau-forte et aquatinte, 31,6 x 41,7 cm.
- **PICASSO** Pablo, 1937, *Guernica*, huile sur toile, 349,3 x 776,6 cm.
- **PIRANESI** Giovanni Battista, *Sans titre* (*Le Pont-levis*)*, planche VII,* série *Les Prisons imaginaires,* 1761, gravure.
- **POIRIER** Anne et Patrick, *Les Constructions noires, Ausee*, 1976, charbon de bois, fusain, bois, eau, 10 x 5 m.
- **POUSSIN** Nicolas, *Martyr de Saint Érasme*, 1628-1629, huile sur toile, 320 x 186 cm.
- **POUSSIN** Nicolas, *Paysage avec Pyrame et Thisbé*, 1651, huile sur toile, 192 x 273 cm.
- **POZZO** Andréa, *L'Apothéose de Saint Ignace*, 1685, Fresque, 170 x 360 cm.

R |

- **RAPHAËL** (Sanzio Raffaello), **ROMANO** Giulio, *Sainte Marguerite*, 1518, huile sur bois transposée sur toile, 122 x 178 cm.
- **RAUSCHENBERG** Robert, **RAYSSE** Martial, **SAINT-PHALLE** Niki (de), **SPOERRI** Daniel, **TINGUELY** Jean, **ULTVEDT** Per Olof, *Dylaby* (*dynamisch labyrint*), 1962, installation, Stedelijk Museum, Amsterdam, Pays-Bas.
- **REDON** Odilon, *Le Polype difforme*, in *Les origines III*, 1883, Lithographie, .
- **REMBRANDT** (Rijn Rembrandt Harmenszoon (van)), *Leçon d'anatomie du docteur Tulp*, 1632, huile sur toile, 169,5 x 216,5 cm.
- **REMBRANDT** (Rijn Rembrandt Harmenszoon (van)), *Le Bœuf écorché*, 1655, huile sur toile, 94 x 69 cm.
- **REMBRANDT** (Rijn Rembrandt Harmenszoon (van)), *Leçon d'anatomie du Docteur Deyman*, 1656, huile sur toile, 100 x 134 cm.
- **ROMANO** Giulio (Giulio di Pietro di Filippo de Gianuzzi), *La Salle des Géants (La chute des Géants)*, vers 1530-1535, fresque, Palazzo Te, Mantoue, Italie.
- **ROPS** Félicien, *Le Sacrifice*, in *Les Sataniques*, 1882, aquarelle, crayon et gouache, (dimensions non renseignées sur les sources consultées).
- **RUBENS** Pierre-Paul, *Tête de Méduse*, vers 1617-1618, huile sur toile, 68,5 x 118 cm.
- **RUBENS** Pierre-Paul, *L'Enlèvement des filles de Leucippe*, 1618, huile sur toile, 224 x 210 cm.
- **RUBENS** Pierre-Paul, *Deux satyres*, vers 1618-1619, huile sur bois, 76 x 66 cm.

S |

- **SAINT-PHALLE** Niki (de), *Hon : en katedra* (*She : A Cathedral),* 1966, installation : 28 m de long.
- **SCHNEEMANN** Carolee, *Up to and Including Her Limits*, 1973-1976, crayons sur papier, corde, harnais, vidéo analogique 2 canaux.
- **SCHWITTERS** Kurt, *Merzbau*, 1923-1937 Hanovre, Allemagne ; 1937-1951 Oslo, Norvège.
- **SERRA** Richard, *Casting,* 1969, plomb.
- **SERRA** Richard, *Shift*, 1970, béton, 6 blocs de 20 cm d'épaisseur et de 150 cm de haut, entre 27,5 et 73 m de long, King City, Canada.
- **SHERMAN** Cindy, *Untitled # 190*, 1989, photographie couleur, 122,6 x 185,4 cm.
- **SHIRAGA** Kazuo, *Chizensei Konseimao (Planète Nature)*, 1960, huile sur toile, 161,5 x 130 cm.
- **SIGNER** Roman, *Zelt*, 2002, 6 photographies couleur, 29 x 21,5 cm.
- **SIGNER** Roman, *Old Shatterhand*, 2007, vidéo, 1 min. 20 sec.
- **SIMONDS** Charles, *Landscape <--> Body <--> Dwelling,* 1973, film 16mm, filmé par Rudy Burckhardt, monté par Charles Simonds, 11 min.
- **SMITHSON** Robert, *Spiral Jetty*, 1970, installation, Salt Lake, Utah, États-Unis.
- **STERBAK** Jana, *Vanitas : robe de chair pour albinos anorexique*, 1987, viande de bœuf crue sur mannequin et photographie couleur, 113 cm (photographie : 23,5 x 18,4 cm).

- **STUCK** Franz (Von), *Combat de faunes*, 1889, gravure en taille douce, 10,2 x 144 cm.
- **SOTO** Jesús-Rafael, *Pénétrable « Pampatar »*, 1971, installation : fils de nylon, dimensions variables.
- **SUSINI** Clemente, *Vénus des médecins*, 1781-1782, cire colorée, (dimensions non renseignées sur les sources consultées).

T – V |

- **TITIEN** (Tiziano Vecellio), *Le Châtiment de Marsyas*, vers 1575, huile su toile, 212 x 207 cm.
- **TURNER** Joseph Mallord William, *Tempête de neige : Hannibal et son armée traversant les Alpes*, 1812, huile sur toile, 146 x 237,5 cm.
- **TURNER** Joseph Mallord William, *Staffa, Fingal's Cave*, 1831-1832, huile sur toile, 90,8 x 121,3 cm.
- **TURNER** Joseph Mallord William, *L'Incendie de la Chambre des Lords et des Communes, le 16 octobre 1834*, 1835, huile sur toile, 92 x 123 cm.
- **TURNER** Joseph Mallord William, *Regulus*, 1828 retouché en 1837, huile sur toile, 89,5 x 123,8 cm.
- **TURNER** Joseph Mallord William, *Snow Storm - Steam Boat off a Harbourth's Mouth*, 1842, huile sur toile, 91,4 x 121,9 cm.
- **VELICKOVIC** Vladimir, *Poursuite*, 1977, huile sur toile, 196 x 146 cm, 3 panneaux.
- **VIOLA** Bill, *The Reflecting Pool*, 1977-1979, vidéo, couleur et son, 7 min.
- **VIOLA** Bill, *Chott el Djerid (A Portrait in Light and Heat)*, 1979, vidéo, NTSC, couleur, son, 28 min.
- **VIOLA** Bill, *The Crossing*, 1996, installation vidéo sonore : 2 canaux, 4,9 x 8,4 x 17,4 m.
- **VIOLA** Bill, *Ocean Without a Shore*, 2007, installation vidéo sonore : triptyque vidéo haute-définition en couleur, 2 écrans plasma 65 pouces et un écran plasma 103 pouces fixés verticalement, 3 paires de haut-parleurs, dimension variables.
- **VIOLA** Bill, *The Inner Passage (homage to Richard Long)*, *Mirage Series*, 2013, vidéo, écran plasma fixés verticalement, 17 min. 12 sec., 155.5 x 92.5 x 12.7 cm.
- **VRIES** herman (de), *sanctuarium*, 1997, installation, Münster, Allemagne.
- **VRIES** herman (de), *santuaire de roche rousse*, 2000, installation, Digne, France.

ŒUVRES CINÉMATOGRAPHIQUES CITÉES

- **BROWNING** Tod, *Freaks* (*La Monstrueuse Parade*), 1932, 64 min.
- **CARPENTER** John, *The Thing* (*La Chose*), 1982, 109 min.
- **CRONENBERG** David, *The Brood* (*Chromosome 3*), 1979, 92 min.
- **CRONENBERG** David, *The Fly* (*La Mouche*), 1986, 94 min.
- **GANCE** Abel, *Napoléon*, 1927, 330 min.
- **HITCHCOCK** Alfred, *Rear Window* (*Fenêtre sur cour*), 1954, 112 min.
- **KUBRICK** Stanley, *The Shining*, 1980, 119 min., (146 min.).
- **KUBRICK** Stanley, *2001: A Space Odyssey* (*2001 : L'Odyssée de l'espace*), 1968, 139 min.
- **LANG** Fritz, *Metropolis*, 1927, 210 min.
- **ROMERO** George A., *The Night of the Living Dead* (*La nuit des morts-vivants*), 1968, 96 min.
- **SCOTT** Ridley, *Alien* (*Alien, le huitième passager*), 1979, 117 min.
- **SPIELBERG** Steven, *Jaws* (*Les Dents de la mer)*, 1975, 130 min.
- **TORRO** Guillermo (del), *El Laberinto del fauno* (*Le Labyrinthe de Pan*), 2006, 112 min.
- **TOURNEUR** Jacques, *Cat People* (*La Féline*), 1942, 73 min.

INDEX NOMINUM

A |

AARSETH Espen, 374 n.
ABDESSEMED Adel, 146, 146 n.
ABSALON, 387-390, 387 n., *389*, 393.
ADDISON Joseph, 353.
ADORNO Theodor, 211, 243 n.
AGAMBEN Giorgio, 10, 10 n., 179, 421 n.
AHTILA Eija-Liisa, 345.
AITKEN Doug, 344, 347, 348, 348 n., *349*, 349 n., 350, 352, 359.
ALBERTI Leon Battista, 97, 97 n., 100, 229, 229 n.
ALCALDE Maxence, 397, 398, 399.
ALIGHIERI Dante, 260.
ALTMEDJ David, 295.
ALVES Douglas, 76 n.
ANCET Pierre, 20, 21, 154, 154 n., 155 n., 156, 157, 161, 162, 163, 163 n., 164, 165, 167, 167 n., 169, 173, 174, 182, 183 n., 184 n., 189, 190, 193, 195, 220 n., 221, 225, 226, 232, 237 n., 244, 244 n., 245 n., 246, 251, 253-254, 263, 266, 277, 288, 289, 303, 381, 381 n., 358 n.
ANGELICO (Fra), 324 n.
ANZIEU Didier, 167 n., 168, 168-169 n., 169 n.
ARASSE Daniel, 298, 299 n., 303.
ARDENNE Paul, 226, 227 n., 253, 254-255, 266, 266 n., 270.
ARIÈS Philippe, 190 n., 309 n.
ARISTOTE, 37, 37 n., 128 n., 142 n., 236, 236 n., 298, 397 n., 406, 406 n., 425 n.
ASSOUN Pierre-Laurent, 205 n., 207 n.
ASTRUC Frédéric, 233 n.
ATELIER VAN LIESHOUT, 269.
ATTIA Kader, 221, 221 n.
AUMONT Jacques, 99.
AZIOSMANOFF Florent, 339 n.

B |

BABBI Anna Maria, 16 n., 95.
BACHELARD Gaston, 299, 386, 381, 391 n., 392 n., 425.
BACON Francis (peintre), 250 n., 251, 252, 252 n., 254, 288 n., 407 n.
BACON Francis (philosophe), 209.
BAL Mieke, 77, 78.
BALTRUSAITIS Jurgis, 144, 187 n., 241, 241 n.
BARNEY Matthew, 11, 12, 15, 23, 32, 33, 34-61, *37*, *45*, *52*, 62, 115, 121, 169, 179, 179 n., 189, 189 n., 190, 190 n., 191, 192, *192*, 193, 288, 346, 358, 361, 368, 368 n., 38, 382 n., *382*, 383, 384, 384 n., 400, 421.
BARTHES Roland, 137, 139, 139-140 n., 183 n., 220, 273, 273 n.
BATAILLE Georges, 146, 260 n., 268.
BAUDELAIRE Charles, 85 n., 110, 231 n., 252 n., 260, 260 n., 271, 275, 304 n., 373.
BAUDIN Henri, 224 n., 232, 236, 242 n., 281.
BEAUMELLE Agnès (de la), 218, 235.
BELLMER Hans, 235, 288 n.
BELLOUR Raymond, 347.
BENAYOUN Maurice, 85 n.
BENJAMIN Walter, 27 n., 296, 333 n., 334, 334 n., 348.
BERGER René, 55 n., 56, 56 n.
BERMEJO LAREA Maria Esperanza, 16 n., 72, 82.
BERTRAND Dominique, 94 n.
BERTRAND DORLÉAC Laurence, 274, 275 n., 276.
BÉZIAT Julien, 327 n., 349, 366, 377 n.
BISCHOFF Georges, 115, 116, 118, 141, 147, 283 n.
BLANCHET Alexis, 46 n., 57 n., 125 n., 136 n., 375 n.
BLANCHOT Maurice, 110, 110 n.
BOISSIER Jean-Louis, 58 n., 127.
BOYER Elsa, 293.
BROWNING Tod, 156 n., 223 n.
BRUEGEL Peter (l'Ancien), 91 n.
BRUYCKERE Berlinde (de), 295.
BURDEN Chris, 276, 276 n.
BURKE Edmund, 13, 13 n., 24 n., 32, 75, 76, 79 n., 89 n., 103, 104, 104 n., 105, 107, 129, 132, 133, 173, 280 n., 281-282, 281 n., 352, 353, 368, 368 n.

C |

CAILLOIS Roger, 14, 14 n., 15 n., 18 n., 42, 42 n., 49 n., 118, 129, 129 n., 179 n., 180, 180 n., 284 n., 340, 340 n., 398, 398 n., 401 n.
CAIOZZO Anna, 162, 213 n.
CALLEJA Gordon, 88 n., 294 n., 372 n., 413 n.
CAMES Gérard, 116 n., 117.
CANGUILHEM Georges, 20, 20 n., 151, 153, 154 n., 158, 158 n., 159, 160, 160 n., 161, 163, 163 n., 164, 164 n., 174, 199.
CARAVAGE (Le), 23, 63, *64*, 64, 66.
CARDON Peggy, 216, 217.
CARERI Francesco, 15, 16 n., 44 n., 81, 90, 333 n., 334, 414 n.
CARPACCIO Vittore, 320, *320*.
CARPENTER John, 124 n., 182, 182 n., 232.
CARROLL Noël, 17 n., 88 n., 107, 115, 131, 176, 176 n., 193, 194, 194 n., 195, 223, 278, 278 n.
CARUS Carl Gustav, 358, 368.
CAUQUELIN Anne, 324, 324 n., 321 n., 323 n., 327, 329 n., 332, 343 n., 349 n., 403 n.
CERTEAU Michel (de), 313, 398, 405, 422.
CHANTOURY-LACOMBE Florence, 417, 423, 424, 425.
CHAPEYRE-MEJAN Alain, 63.
CHAPMAN Jake, Dinos, 237, 237 n., 238.
CHARBONNIER Louise, 321 n.
CHARDIN Jean-Baptiste Siméon, 246, 247, *247*, 247 n., 249, 251, 258, 259, 311.
CHASTEL André, 104-105, 108, 108 n., 109, 109 n.
CHATEAU Dominique, 294 n., 301.
CHEVALIER-CHANDEIGNE Olivia, 424 n.
CHIRICO Giorgio (de), 218, 218 n.
CHOMARAT-RUIZ Catherine, 81 n., 82, 103 n., 290, 335 n., 367.
CLAIR Jean, 62, 63, 66 n., 70, 92 n., 135, 150, 151, 153, 155 n., 166, 181 n., 185, 188 n., 195 n., 300 n.
CLARK Kenneth, 228 n.
CLOSE Chuck, 301.
CONRAD Joseph, 408.
CORBIN Alain, 361-362, 368, 408.
COSTA Véronique, 187, 207.
COLONNA Carlo, 94, 266, 266 n., 268.

CORBEL Laurence, 50.
COTENTIN Régis, 92, 288 n.
COUCHOT Edmond, 72 n., 85 n., 412.
COULOMBE Maxime, 177, 179, 208 n., 217, 357 n.
COURVIL NICOL Valérie (de), 179 n., 283.
COURTINE Jean-Jacques, 156 n., 157, 159.
CRANACH Lucas (l'Ancien), 195.
CREISSELS Anne, 226, 227, 229.
CRONENBERG David, 217.
CUIR Raphaël, 267.

D – E |

DALIMIER Catherine, 142 n.
DAMISCH Hubert, 286, 286 n., 316 n., 319 n., 320.
DAVILA Thierry, 15, 43, 333 n., 334, 335, 347 n.
DELACROIX Eugène, 258.
DELAGE DE LUGET Marion, 20, 162 n.
DELALEX Hélène, 251, 257 n., 260 n.
DELATTRE Charles, 26, 337.
DELEUZE Gilles, 10, 11, 30 n., 32, 105 n., 127, 251 n., 253 n., 254 n., 255 n., 256 n., 319 n.
DEMATS Paul, 71 n.
DÉMORIS René, 247, 247 n, 249 n., 250, 251, 258, 287 n.
DERRIDA Jacques, 31, 31 n., 307.
DESCARTES René, 22, 143 n., 144 n., 147, 147 n., 205, 207, 230, 276, 277 n., 279, 281, 282, 282 n., 329 n.
DESPREZ Louis-jean, 98.
DESHAYES Olivier, 239, 240, 241, 243, 258.
DIDEROT Denis, 229 n., 238, 257, 287 n., 317, 352, 352 n.
DIDI-HUBERMAN Georges, 173 n., 200, 228, 230, 230 n., 231 n., 250, 257, 260, 261 n., 299 n., 305 n.
DUCHAMP Marcel, 36, 36 n., 185, 318, 373, 373 n.
DUFOUR Eric, 177 n., 217, 219 n., 232, 233.
DURING Elie, 55, 232 n.
DUROT-BOUCÉ Elizabeth, 78, 82 n., 85, 89, 105.
DOUGLAS Mary, 179.
ECO Umberto, 86, 86 n., 87, 90, 105 n.
ERNST Max, 144 n., 184, 184 n., 185, 186, *186*.

F |

FALGUIÈRES Patricia, 36 n., 37, 68, 68 n., 142 n., 155.
FAUTRIER Jean, 251, 260.
FLEISHER Alain, 408-409, 408 n.
FOCILLON Henri, 105.
FONTCUBERTA Joan, 145.
FORERO MENDOZA Sabine, 91, 147 n.
FOUCAULT Michel, 10, 10 n., 12, 30 n., 39, 39 n., 40 n., 52 n., 89, 89 n., 154, 212, 326, 379, 380, 380 n., 385, 388 n., 389 n., 421, 421 n.
FRAGONARD Jean-Honoré, 259, 304.
FRANCASTEL Pierre, 312 n., 314, 315, 315 n.
FRÉCHURET Maurice, 298, 300, 302.
FREEDBERG David, 23, 33.
FREUD Sigmund, 106 n., 176, 226, 227, 391 n.
FRIED Michael, 352 n., 353.
FRIEDRICH Caspar David, 99, 358, 358 n., 360 n.
FÜSSLI Johann Heinrich, 92.

G |

GADAMER Hans-Georg, 423, 423 n.
GAGNEBIN Murielle, 238 n., 253 n., 298, 309, 310 n.
GANCE Abel, 344 n.
GAYON Jean, 159, 159 n., 160 n., 214.
GENETTE Gérard, 33 n., 101, 391 n.
GENVO Sébastien, 28, 29 n., 31, 49 n., 101 n., 125, 130 n., 138, 294, 351, 373, 405.
GEOFFROY SAINT-HILAIRE Etienne, 152, 159, 162 n., 170 n., 196
GEOFFROY SAINT-HILAIRE Isidore, 20, 152, 153, 157, 158, 159, 159 n., 160, 161, 162, 162 n., 163, 164, 165, 166, 167 n., 168 n., 170 n., 182, 196, 225, 237 n., 263.
GÉRICAULT Théodore, 237 n., 238, 239, 240, *240*, 251.
GIAMBOLOGNA (Jean de Bologne), 387 n.
GIRARD René, 51, 51 n., 272, 272 n.
GOLDSCHMIDT Richard, 213, 214, 214 n.
GOMBRICH Ernst H., 80, 97 n., 218 n.
GOURMELEN Laurent, 328 n., 336.
GOYA Francisco (de), 238, 251.
GRAHAM Dan, 82
GRAHAM Rodney, 51 n.
GRANJON Marie-Christine, 406, 406 n.
GRAV (GROUPE DE RECHERCHE D'ART VISUEL), 44.
GRIM Olivier R., 156 n., 165 n., 223, 223 n., 262.
GRODAL Torben, 281 n., 282 n.
GRÜNFELD Thomas, 145, *145*, 146.
GUÉDRON Martial, 57, 141 n., 142 n., 150, 239 n., 240.
GÜNZEL Stephan, 350-351 n., 376, 409.

H – I – J |

HALLE Adam (de la), 117 n.
HALLEY Peter, 388, 388 n., 389 n.
HARRISON Robert, 408.
HATOUM Mona, 226, 227, 227 n., 228, *228*, 229, 288.
HAVELANGE Carl, 202, 204.
HEGEL Georg Wilhelm Friedrich, 305, 305 n., 309.
HENRIET Eric B., 72 n., 207 n.
HENRIOT Jacques, 14 n., 28, 29, 29 n., 405 n., 410, 410 n., 412, 412 n.
HERDER Johann Gottfried, 294, 294 n.,
HEPWORTH Barbara, 248 n.
HEUDIN Jean-Claude, 119 n.
HITCHCOCK Alfred, 319, 319 n.
HOMÈRE, 23, 26, 144 n., 328 n., 336, 387 n., 394, 397 n., 400.
HOQUET Thierry, 171, 196, 198, 199 n.
HUCLEUX Jean-Olivier, 301 n.
HUGO Victor, 54, 104, 188, 223, 365 n., 408 n.
HUIZINGA Johan, 18 n., 42, 42 n., 49 n., 129 n., 131, 236, 331 n., 373.
HUNT William Holman, 219.
HUYSMANS Joris-Karl, 20, 146, 147 n., 262, 262 n.
IBRAHIM Annie, 150, 150 n., 196, 197.
JAQUET Chantal, 199 n.
JAMESON Fredric, 92 n., 209, 210, 212 n.
JAMES-RAOUL Danièle, 144 n.
JANDROK Thierry, 176.
JANKÉLÉVITCH Vladimir, 12, 20, 34 n., 47, 47 n., 62, 216, 258.

JANSSENS Ann Veronica, 77, 78.
JEANNERET Michel, 60 n., 97 n., 387, 387 n.
JENKINS Henry, 50, 111 n.
JIMENEZ Marc, 211.
JOLY Morwena, 200, 230, 238, 257, 261 n.
JONAS Hans, 208 n., 209.
JOURDAN Eric, 75, 75-76 n.
JULIEN Isaac, 344, 345, 345 n., *345*, 346, 346 n., 350, 352, 358.
JUUL Jesper, 49, 50, 50 n., 120, 121, 272 n., 351, 394 n.

K |

KAFKA Franz, 204.
KANT Emmanuel, 264, 279, 280 n., 286, 295, 296, 340, 341, 342, 349, 349 n., 360.
KAPROW Allan, 71 n., 331 n., 332 n., 373 n.
KEY Ed, 325, 329 n., 331, 339 n.
KHNOPPF Fernand, 389 n.
KIEFER Anselm, 97.
KIENHOLZ Edward, 71.
KIRKLAND Ewan, 85, 86, 128, 265 n., 391 n.
KLÉBANER Daniel, 60, 378.
KLEIN Alexandre, 152, 162.
KRAUSS Rosalind, 83 n., 288 n., 289.
KRISTEVA Julia, 174, 246, 246 n., 289, 417, 417 n.
KUBRICK Stanley, 81 n., 330 n.

L |

LACAN Jacques, 201, 226.
LACHAUD Jean-Marc, 184 n., 185 n., 237 n., 238, 269.
LAFARGUE Bernard, 219, 228.
LAFONTAINE Céline, 209.
LA METTRIE Offroy (de), 205 n., 207, 207 n.
LAMIZET Bernard, 23 n., 417-418 n.
LANDSBERG Herrade (de), 116 n., *117*.
LANG Fritz, 72.
LASCAULT Gilbert, 22, 70 n., 143, 144, 144 n., 147, 152 n., 170 n., 181, 183, 194, 234, 234 n., 237, 241, 266.
LAVAUD Sophie, 413 n.
LE BIHAN Olivier, 144 n.
LE BRETON David, 208, 221, 272 n., 333, 333 n., 336 n.
LE BRUN Annie, 79, 80 n., 92, 175, 200, 272, 275, 363.
LECCIA Ange, 408, 409, *409*.
LEONARD Zoe, 154, *154*, 155, 156.
LE SCANFF Yvon, 98, 102, 103, 104, 335 n., 355 n., 358, 259 n.
LESSING Carl Friedrich, 358.
LESSING Gotthold Ephraim, 63 n., 286.
LÉVI-STRAUSS Claude, 144 n., 234 n.
LICHTENSTEIN Jacqueline, 304-305, 306, 307.
LOJKINE Stéphane, 21 n., 25, 218 n., 316.
LONG Richard, 333 n., 334.
LONGIN, 103, 103 n., 361.
LONTRADE Agnès, 264, 306.
LORRAIN (Le), 98, 98 n., 99 n.
LUSSAC Olivier, 273, 373.
LYOTARD Jean-François, 301.

M |

MAKARIUS Michel, 93, 96, 97, 98, 103, 104, 105, 107, 108, 110 n.
MALER Henri, 27, 209, 210, 326.
MAN Cornelis (de), 203 n.
MANDRESSI Rafael, 201 n., 202, 203, 204.
MANIGLIER Patrice, 293 n.
MANOVICH Lev, 85 n., 410 n.
MARCADÉ Bernard, 389.
MARIN Louis, 24, 24 ., 27, 63, 63 n., 64 n., 65 n., 66 n., 78, 79, 84 n., 210, 301 n., 317, 317 n., 320 n., 324, 325, 326, 327, 327 n., 328, 362 n., 377 n., 420, 420 n., 424, 425 n.
MARTIN John, 358.
MARZANO Michela, 202 n.
MATTA-CLARK Gordon, 391, 391 n.
MAUPASSANT Guy (de), 277.
MELOT Michel, 142.
MICHEL Régis, 237, 237 n.
MICHEL-ANGE, 52 n.
MIEREVELT Michiel Janszoon (van), 203 n.
MOHR Manfred, 339.
MORE Thomas, 27 n., 210, 210 n.
MORLEY Malcolm, 302.
MORELLET François, 49, 49 n., 339, 339 n.
MORRIS Robert, 82, 82 n., 83, 83 n., 84, 84 n., *84*, 388, 388 n.
MOURAUD Tania, 252, *253*, 387, 387 n.
MUECK Ron, 295, 302, 303.
MUEHL Otto, 271 n.

N – O – P – Q

NAUMAN Bruce, 83, 83 n., 270, 388, 388 n.
NANCY Jean-Luc, 27 n., 312 n., 341, 360, 414.
NITSCH Hermann, 288, 288 n.
OBRIST Hans Ulrich, 15 n., 44 n., 383 n., 384 n.
ORTEL Philippe, 10, 25.
O'ROURKE Karen, 81 n., 82 n., 85, 332 n., 335.
OTTO Rudolph, 280, 281, 281 n.
OVIDE, 59, 60, 60 n., 66, 67, 68, 195 n., 337, 337 n., 387 n.
PANOFSKY Erwin, 22, 22 n., 138 n., 139 n., 172, 172 n., 315, 316 n., 324 n., 416.
PARÉ Ambroise, 153, 158, 158 n.
PARFAIT Françoise, 57 n., 344 n., 348, 349 n.
PARRET Herman, 363 n.
PARMIGGIANI Claudio, 91.
PASTOUREAU Michel, 75, 76, 78, 78 n., 80.
PATINIR Joachim, 360 n.
PEARL Lydie, 36, 192.
PERRON Bernard, 77 n., 77-78 n., 87, 123 n., 124 n., 128 n., 134 n., 282 n., 283 n., 284, 285, 285 n., 318, 392.
PICASSO Pablo, 52 n., 146 n.
PIRANESI Giovanni Battista, 104, 105, 105 n., 106, *107*.
PLATON, 309, 397 n., 403, 403 n., 405, 406, 423 n.
POIRIER Anne et Patrick, 107, *107*.
POLIZZI Gilles, 72, 94, 95, 96.
POPPER Frank, 273.
POUSSIN Nicolas, 248, 315, 315 n., 316, 362, 362 n.,
POZZO Andréa, 96 n.
PTOLÉMÉE Claude, 343 n., 349 n.
QUIGNARD Pascal, 237.

R |

RAND Ayn, 208 n., 210, 210 n.
RAPHAËL, 248 n.
RAUSCHENBERG Robert, 276.
REDON Odilon, 65.
REMBRANDT, 203, 203 n., 204, 204 n., *204*, 251.
RESTANY Pierre, 273, 275.
RIBON Michel, 289, 310.
RIEUSSET-LEMARIÉ Isabelle, 28 n., 86 n., 118 n., 126, 292 n., 293, 296 n., 302, 325, 327 n., 334 n.,

351 n., 374 n., 410, 413, 415, 421 n., 422 n.
RIPA Cesare, 191.
ROBERT Hubert, 103, 352
ROGER Alain, 24 n., 27, 290, 290 n., 291, 321, 322, 323, 324 n., 325, 355, 359 n., 360 n.
ROMANO Giulio, 96.
ROMERO George A., 124 n., 177, 177 n., 182.
ROPS Félicien, 262.
ROUSILLON-CONSTANTY Laurence, 64, 64 n., 69.
ROUYER Philippe, 375 n.
ROUX Olivier, 142, 149, 153 n., 158, 165, 196, 198, 200, 216 n., 237 n.
RUBENS Pierre-Paul, 23, 24, 25, 52 n., 63-70, *64*, 75, 169, 309 n.
RUFAT Samuel, 50 n., 58 n, 317 n.
RUTAULT Claude, 328, 418.

S |

SADE Donatien Alphonse François (de), 238, 261, 261 n.
SAINT GIRONS Baldine, 17, 19, 24 n., 48, 89 n., 103 n., 104, 107, 130, 131, 132 n., 143, 206, 208, 334 n., 336, 342, 353 n., 354, 358, 360, 362, 368 n., 408 n.
SAINT-PHALLE Niki (de), 85, 269, *270*, 273, 274, *274*, 275, 276.
SALEN Katie, **ZIMMERMAN** Eric, 14, 18 n., 39, 123 n., 125 n., 129 n., 330-331, 338, 404.
SAUVANET Pierre, 292, 302 n., 419.
SCHEFER Olivier, 23, 97, 107, 177, 177 n., 178, 236 n., 319, 331 n., 332, 358, 363 n., 415.
SCHILLER Friedrich (von), 13, 18, 19, 29, 48 n., 75, 102, 102 n., 103, 103 n., 130, 131, 132 n., 133, 133 n., 278, 279, 279 n., 358 n., 426 n.
SCHNEEMANN Carolee, 37.
SCHWITTERS Kurt, 110, 110 n., 144 n.
SCOTT Ridley, 124 n., 232.
SERRA Richard, 46, 46 n., 83 n.
SHELLEY Mary, 175 n., 198, 358, 358 n.
SHELLEY Percy Bysshe, 64, 68, 68 n.
SHERMAN Cindy, 288, 291, *291*.
SHIRAGA Kazuo, 254.
SIGNER Roman, 275, 275 n.
SIMONDS Charles, 93.
SMADJA David, 197, 198 n., 199, 208.
SMITHSON Robert, 288, 358.
SOMME Luc-Thomas, 127, 285.
SOTO Jesús-Rafael, 256.
SPECTOR Nancy, 11 n., 38 n., 39, 40, 41 n., 45 n., 46, 46 n., 52 n., 53 n., 59 n., 179 n., 190 n., 192 n., 368 n., 383 n., 384 n.
SPIELBERG Steven, 279 n.
STAROBINSKI Jean, 108 n.
STEINBERG Léo, 419 n.
STERBAK Jana, 254.
STIKER Henri-Jacques, 170 n., 196, 197 n., 215, 216 n., 217, 222 n.
STUCK Franz (Von), 52 n.
SZTULMAN Paul, 121, 243 n., 408.
SUSINI Clemente, 261, 261 n.

T |

TALON-HUGON Carole, 21, 21 n., 33 n., 103, 143 n., 276 n., 286, 295 n., 311.
TAN Ed S., 283 n.
TAPIÉ Alain, 91 n., 92, 303.
TAVINOR Grant, 106, 106 n., 354, 354 n., 372 n.
TER MINASSIAN Hovig, 50 n., 58 n, 317 n.
TEIXEIRA Vincent, 146.
THOMAS Louis-Vincent, 174 n., 176, 177 n., 180, 218, 232 n.
TITIEN (Le), 59 n., 201 n., 416
TRICLOT Mathieu, 57 n., 101 n., 101, 339 n., 348, 369 n., 374, 398 n.
TODOROV Tzvetan, 33 n., 218 n.
TORRO Guillermo (del), 81 n.
TOURNEUR Jacques, 127 n., 177 n.
TROTMAN Nat, 51 n., 383 n., 384 n.
TURNER Joseph Mallord William, 98, 98 n., 99, *99*, 102, 358 n., 360 n., 362, *363*, 364, 364 n., 368, 368 n., 369, 369 n., 371.
TURRELL James, 83 n., 305 n., 358.

V – W – Z |

VELICKOVIC Vladimir, 251.
VEILLON Charlène, 142 n.
VERNANT Jean-Pierre, 30, 30 n., 31, 65 n., 263 n., 312 n., 313., 342, 358, 394, 395, 397, 397 n., 399, 399-400, 400 n., 401 n., 402, 402 n., 405, 406, 406 n., 407 n., 408, 409, 411, 414.
VERNET Horace, 352, 352 n., 362.
VÉSALE André, 201, 201 n., 202, 202 n., 203.
VIAL Stéphane, 14 n., 283 n., 373 n.
VIDAL-NAQUET Pierre, 31 n., 395, 403, 403 n.
VIEGNES Michel, 282.
VIEILLARD Bertrand, 230, 247, 249, 250 n., 310 n.
VIGNAUX Georges, 398 n., 400, 400 n., 402, 403.
VINCI Léonard (de), 64, 218 n.
VIOLA Bill, 334, 335, *335*, 358, 369, 370, 370 n., *370*, 371.
VIRGILE, 337 n., 387 n.
VOUILLOUX Bernard, 32 n., 120 n., 395 n.
VRIES herman (de,) 325, 325 n., 329 n., 387 n.
WAT Pierre, 93 n., 99, 100, 306, 358 n., 360 n., 362 n., 364, 364 n.
WEISE Matthew, 177, 178, 212.
WOLF Mark, 410 n., 411, 413 n.
WOLFF Etienne, 152, 152 n., 160, 170 n., 197, 207.
ZABUNYAN Elvan, 344, 345 n., 346 n.
ZAHM Olivier, 387 n., 388.

A |

ALAN WAKE, 130 n., 139, 80 n.
ALIEN: ISOLATION, 18, 18 n., 125 n., 130, *133*, 284, 284 n.
ALONE IN THE DARK, 17, 76, 76 n., 124, 125, 126, 127 n., *128*, 130.
AMNESIA, 78 n., 130 n., 404 n.

B – C |

BATMAN: ARKHAM ASYLUM, 299 n., 381 n.
BIOSHOCK, 34, 70-75, *74*, 78, 85, 87, *88*, 90, 91, 91 n., 95, 96, 98, 101, 139, 141, 148, 149, 151, 170, *171*, 172, 199, 206-223, *216*, *221*, 224, 241, 246 n., 272, 284 n., 326, 330, 422.
BLOODBORNE, 121 n.
BORDERLANDS, 377 n.
CALL OF DUTY, 16, 178 n., 381 n.
CASTLEVANIA, 93 n., 125 n.
CATHERINE, 262 n.
CAVE (The), 386 n.
CLOCK TOWER, 124, *128*, 131 n., 285, 404 n.

D |

DANTE'S INFERNO, 260, 260 n., 262, 263, *263*, 264, 265 n., 268 n.
DARK SOULS III, 121 n.
DARKNESS (The), 80 n.
DARKSIDERS, 372 n.
DAYLIGHT, 131 n.
DAYZ, 375 n.
DEAD ISLAND, 375.
DEAD NATION, 178 n.
DEAD OR ALIVE, 262.
DEAD RISING, 375, 375 n.,
DEAD SPACE, 18, 34, 76, 77 n., *77*, 78, 85, 87, 90, 91 n., 95, 129, 130, 141, 143, 148, 149, 151, 168, 169, *170*, 172, 224, 232, 233, 233 n., 234 n., *234*, 235 n., 236, 237, 240, 241, *242*, 243, 244, 245, *245*, 246, 246 n., 250-255, *254*, 260, 272, 274, 284 n., 287, *306*, 392, 392 n.
DEAR ESTHER, 327.
DEMON'S SOUL, 121 n.
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION, 87 n., 381 n.
DIABLO, 338 n., 377 n., 409 n.
DIGIMON, 142.
DON'T STARVE, 365, 366, 366 n., 367, *367*, 376, 409 n.
DONKEY KONG, 361.
DOOM, 84 n.
DRAGON QUEST, 111 n., 142 n.
DYING LIGHT, *300*, 377, 391.

E |

ECHO NIGHT: BEYOND, 131 n.
ELDER SCROLLS V: SKYRIM (The), 354, 357, 357 n., *357*.
ELDER SCROLLS, 354, 354 n., 372, 372 n., 377 n.
ELITE, 341 n.
ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM, 131 n.
EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE, 329.
EVIL WITHIN (The), 18, 95, *95*, 130, *300*, 391 n.

F |

FABLE, 356, 356 n., 412 n.
FALLOUT, 93 n., 355 n., 357, 358, 372, 373, 373 n., 376, *376*, 377, 378, 378 n., 379, *379*.
FARCRY 3, 372 n.
FATAL FRAME, 291 n.
FORBIDDEN SIREN, 17, 131 n.
FOREST (The), 377 n.
FROGGER, 15.

G |

GEARS OF WAR, *268*, 268 n., 113 n., 232 n., 265 n., 268 n.
GOD OF WAR, *231*, 265 n., 268 n., 352, 352 n.
GONE HOME, 327.
GRAND THEFT AUTO, 351 n., 372 n.
GRAVEYARD (The), 329.
GRAVITY RUSH, 232 n.
GUITAR HERO, 272 n.

H – K – L |

HAUNTED HOUSE, 123, *123*.
HAUNTING GROUND, 285.
HOUSE OF THE DEAD, 412 n.
JUST CAUSE 2, 372 n.
KIRBY'S DREAM LAND, 252 n.
KUON, 131 n.
LAST OF US (The), 187 n., 352.
LEFT 4 DEAD, 137, *138*, 391.
LEGEND OF ZELDA (The), 15, 265 n., 268, *268*, 350, 350.
LITTLE BIG PLANET 2, 265 n.
LOLLIPOP CHAINSAW, 178 n.
LONE SURVIVOR, 131 n.
LOST PLANET, 232 n.
LUIGI'S MANSION 2, 316.

M – O – P |

MARIO BROS., 15,
MARIO & LUIGI: BOWER INSIDE STORY, 265 n.
MARIO SMASH FOOTBALL, 141 n.
METAL GEAR SOLID 2, 267 n.
METAL SLUG 3, 232 n.
METRO 2033, 378-379 n.
METROID, 125 n.
MINECRAFT, 372, 372 n.
MYST, 352.
OUTLAST, 18, 131 n., *133*, 169, 284, 285, 287, 287 n.
P.T., 131 n.
PAC-MAN, 84 n., 111 n.
PANDORA'S TOWER, 252 n.
PARASITE EVE 2, 131 n.
PATH (The), 327.
PLANT VS. ZOMBIES, 178 n.
POKÉMON, 141, 142 n., 377 n.
PONG, 111 n.
PORTAL, 112, *113*, 330 n.
PREY, 266 n.
PROJECT ZERO, 131 n.
PROTEUS, 26, 27, 28, 29, 324-342, *326*, 343, 351, 355, 356, 360, 361, *361*, 372, 374, 386, 394, 422.

R |

RESIDENT EVIL, 17, 17 n., 34, 76, 76 n., 124, 125, 125 n., 127 n., 128 n., *128*, 129, 130, 139, 139 n., 141, 143, 148, 149, 151, 168, 169, *170*, 172, 174, 175 n., *175*, 176, 176 n., 181, 181 n., 182, 185, 186, 187, 188, *188*, 189, *189*, 192, 193, 194, 195, 196, 200, 213, 224, 225, 231, 232 n., 272, 274, 279 n., 284, *300*, 393, *393*, 404 n., 424 n.
ROGUE, 338 n.

S |

Shadow of the Colossus, 93 n., 374 n.
Shadow of the Damned, 266 n.
Shin Megami Tensei IV, 262 n.
Silent Hill, 17, 18, 77, 78 n., 127 n., 129, 130, 131 n., *133*, 235 n., 253, 262, 264, 266, 284 n., 287, 287 n., 288, *300*, 318, 318 n., 319, 319 n., *319*, 321, 322, 322 n., 323, 378 n., 391, 392, 392 n., 404 n., 412, 412 n., *412*.
Siren: Blood Curse, 131 n., *133*.
Soma, 78, *300*.
Space Invaders, 133 n.
Stanley Parable (The), 211, 211 n.
Starcraft II, 112 n.
Super Mario Bros., 111 n., 112.
Super Mario Kart, 141 n.
Super Mario Sunshine, 372 n.
Super Smash Bros., 141 n.
Sweet Home, 123, *123*.
Tamagotchi, 142 n.
Tom Clancy's Splinter Cell, 87 n.
Tomb Raider, 106.

U – W – Y – Z |

Ultima I, 350 n.
Uncharted, 106, 352.
Walking Dead (The), 178 n.
White Night, 124.
Wii Sports, 272 n.
Witcher 3: Wild Hunt (The), 356.
Wolfenstein 3D, 84 n.
World of Warcraft, 357 n.
Zombies Ate My Neighbors, 178 n.
ZombiU, 125 n., 131 n., 391 n., 404 n.