

2m11.3324.5+
vidéodisque.

Université de Montréal

***Silent Hill 2* : Le problème de l'écriture dans le jeu vidéo**

par
Patrick Poulin

Département de littérature comparée
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de maître ès arts
en littérature comparée

Mai 2005

© Patrick Poulin, 2005



PR
14
UB4
2005
V.024

AVIS

L'auteur a autorisé l'Université de Montréal à reproduire et diffuser, en totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit et sur quelque support que ce soit, et exclusivement à des fins non lucratives d'enseignement et de recherche, des copies de ce mémoire ou de cette thèse.

L'auteur et les coauteurs le cas échéant conservent la propriété du droit d'auteur et des droits moraux qui protègent ce document. Ni la thèse ou le mémoire, ni des extraits substantiels de ce document, ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans l'autorisation de l'auteur.

Afin de se conformer à la Loi canadienne sur la protection des renseignements personnels, quelques formulaires secondaires, coordonnées ou signatures intégrées au texte ont pu être enlevés de ce document. Bien que cela ait pu affecter la pagination, il n'y a aucun contenu manquant.

NOTICE

The author of this thesis or dissertation has granted a nonexclusive license allowing Université de Montréal to reproduce and publish the document, in part or in whole, and in any format, solely for noncommercial educational and research purposes.

The author and co-authors if applicable retain copyright ownership and moral rights in this document. Neither the whole thesis or dissertation, nor substantial extracts from it, may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

In compliance with the Canadian Privacy Act some supporting forms, contact information or signatures may have been removed from the document. While this may affect the document page count, it does not represent any loss of content from the document.

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :
Silent Hill 2 : Le problème de l'écriture dans le jeu vidéo

présenté par :
Patrick Poulin

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Terry Cochran , directeur de recherche
Bernard Perron , membre du jury
Philippe Despoix , président-rapporteur

Mémoire accepté le 20 juillet 2005

Résumé

1) Dans un premier temps, présenter et interroger les caractéristiques du jeu vidéo dans son immatérialité ; présenter les habitudes médiatiques auxquelles le vidéoludique donne lieu ; établir les rapports qui lient ensemble rythme, narration, fiction et vidéoludique ; démontrer l'importance de la figure labyrinthienne pour le vidéoludique ; articuler tous ces éléments aux traditions écrites et orales.

2) Dans un deuxième temps, présenter et soumettre à la critique le jeu vidéo *Silent Hill 2* (Konami) en utilisant le matériel conceptuel élaboré et présenté quant au vidéoludique ; comparer *Silent Hill 2* avec *La Divine Comédie* de Dante et avec *l'Énéide* de Virgile ; critiquer *Silent Hill 2* à partir des travaux de Gilles Deleuze sur Francis Bacon ; démontrer les particularités "navigationnelles" et immersives de *Silent Hill 2* et mettre ces dernières en perspective.

3) Dans un troisième temps, présenter l'humanisme en rapport avec la technologie de l'imprimerie puis comparer l'humanisme comme transcendance à une hypothétique et problématique "transcendance" du jeu ; présenter les travaux de Johan Huizinga et de Roger Caillois sur le jeu en général ; élaborer et présenter une vision cohérente du jeu en combinant les travaux de Hans-Georg Gadamer avec ceux de Ludwig Wittgenstein ; mettre cette vision du jeu en rapport avec le concept d'axiomatique capitaliste de Gilles Deleuze afin d'ouvrir à une perspective critique qui prenne appui sur le jeu vidéo pour réfléchir à l'héritage humaniste et aux habitudes entretenues par le capitalisme tel qui se donne aujourd'hui.

Mots clés : Jeu vidéo ; Silent Hill 2 ; Littérature ; Humanisme ; Jeu.

Abstract

1) First, to present and examine video game specificities in its immateriality ; to present the habits related to video game as a media ; to see what links together rhythm, narration, fiction and videoludicity ; to demonstrate the importance of labyrinth figure in video game ; to articulate all these elements to written and oral traditions.

2) Second, to present and criticize *Silent Hill 2* video game (Konami) using the conceptual material elaborated and introduced for videoludicity ; to compare *Silent Hill 2* with Dante's *Divine Comedy* and Virgil's *Aeneid* ; to criticize *Silent Hill 2* using Gilles Deleuze's works on Francis Bacon ; to demonstrate *Silent Hill 2* navigational and immersive specificities and to put these in perspective.

3) Third, to present humanism in relation with printing technology and to compare humanism as a transcendence with a problematic play transcendence ; to present Johan Huizinga and Roger Caillois' works on play and game ; to elaborate and to present a consistent view of game and play by combining Hans-Georg Gadamer's works with Ludwig Wittgenstein's ; to link this view with Gilles Deleuze's capitalist axiomatic in order to open a critical perspective, which would take video game as a ground to think humanism legacy and the habits fostered by contemporary capitalism.

Key words : Video game ; Silent Hill 2 ; Literacy ; Humanism ; Game ; Play ; Literature.

ÉDÉFION
EN ACCOMPAGNEMENT

vidéologique

TABLE

0-	Intr	2
1	Le je	6
1.1	Rythr	7
1.11	Apprc	12
1.12	Le rytl	16
1.13	Le ryth	20
1.131	Le conc	21
1.14	Formul	22
1.15	Structur	22
1.16	Parenthè	23
		27
1.2	Historiqu	7
1.21	<i>Gamers v</i>	11
1.3	Traits vidé	29
1.31	Le digital t	31
1.32	L'attitude v	35
1.33	La navigati	36
1.4	Le corps et l	37
1.41	La danse et l	42
1.5	Le labyrinthe	43
1.51	Le labyrinthe	45
1.52	Le labyrinthe t	47
		he littéraire.....	47
2	Silent Hill 2....	51
2.1	Visite guidée....	51
2.2	Aspects navigat	53
2.21	Aspect navigatic	77
2.3	<i>Resident evil vs S</i>	56
2.31	Silent Hill et l'éci	71
2.32	L'avatar vide - cr	78
2.4	Aspects audiovisu	58
	Les influence	61
	Francis Bacon	62
2.5	Transition/situation.	81
	Problème de l	81
3.1	Inchoatif.....	81
3.11	La transcendance : cc	83
3.12	Transcendance et imn	112
3.2	Humanisme : approach	85
3.21	L'humanisme et l'imp	86
3.22	Humanisme - Amitié t	90
3.3	Le jeu.....	93
3.31	Wittgenstein (la croyan	95
3.32	Gadamer (le movemen	99
3.33	Johan Huizinga et Roge	101
3.331	Quelques problèmes du j	102
		jeu.....	101
		102
	Retour sur <i>Silent Hill 2</i>	110
	Croisements en forme de conclusion.....	113
4	De l'inachèvement pour conclusion : éléments pour une compréhension utopique du jeu.....	117
4.1	Un désir et une utopie.....	117
4.12	Giorgio Agamben et la singularité quelconque.....	117
4.13	Antonio Negri et Michael Hardt : <i>Empire</i>	121
4.14	Gilles Deleuze et Félix Guattari : <i>L'Anti-Œdipe</i>	126
4.15	Stratégies : mutisme, ratage - Collectif Paperrad.....	131
4.2	Le jeu vidéo - terminaisons.....	135

L'apparition des nouvelles technologies médiatiques du xx^e siècle et leur interaction avec des forces politiques, sociales et économiques ont modifié notre vie spirituelle et notre culture. Il est extrêmement difficile de dénouer pareil écheveau, théoriquement, puisque les relations causales qu'on saurait y voir à l'œuvre sont souvent conceptuellement réversibles en sorte qu'on peut difficilement savoir qu'est-ce qui fait changer quoi, et tout paraît changer sans rupture. Pourtant, de rupture, on aime parler : les discours de la rupture ont abondé au xx^e siècle et ils ont, encore aujourd'hui, beaucoup de vigueur. Nous souhaitons éviter ces écueils et, tout en les reconnaissant, nous inscrire en quelques sortes entre eux, quelque part dans les interstices.

Maintenant, il est clair que les technologies de l'écrit ont conditionné une certaine vision de la conscience et du monde. Elles ont aussi participé de l'élaboration d'une transcendance (cf. *infra* 3.11 et 3.12) qui prenait tantôt pour foyer la divinité et tantôt, quoique plus tardivement, l'être humain lui-même. On s'entend généralement pour déterminer l'apparition de l'humanisme entre les xI^e et xV^e siècles, soit à l'apparition du livre sinon à celle de l'imprimerie. Enfin, ces technologies ont aussi supporté une vision particulière du temps et de l'espace. Si l'humanisme et ses valeurs, si ce qu'on appelle la littérature sont associés à des technologies de l'écriture, que se produit-il lorsque ces technologies perdent en importance, lorsque de nouveaux médias supportent d'autres façons d'être? Que deviennent ou peuvent devenir ces valeurs? Que devient « la littérature »? Quelle transcendance et quel foyer s'ouvrent ainsi comme un monde? Quelle perspective pour la liberté, quelles intensités?

Ce qu'on nomme littérature ne va pas de soi. Certains font remonter la littérature à des sources antiques. Mais des travaux sur l'oralité entrepris au xx^e , ce qui pour nous n'est pas un hasard, ont remis en cause de telles affirmations, en établissant des distinctions fondamentales entre l'histoire narrée, l'histoire formatée dans un texte manuscrit et celle qui est diffusée par l'imprimerie. À tel point qu'il était déjà possible de se questionner à savoir ce qu'on voulait dire ou désirait faire en employant le terme « littérature ».

L'humanisme et son véhicule immédiat, le littéraire ou la littérature, est un paradigme de valeurs, une perspective qu'il est difficile d'évacuer dès qu'on articule un

discours où l'identité, la subjectivité et la spiritualité sont, dans la réflexion, mis en acte. (D'ailleurs et inévitablement, aux points de vue matériel et formel, tout, dans ce mémoire, y fait retour.) Pourtant, parfois de façon spectaculaire, cet héritage a été critiqué et remis en question – mais il nous semble que ces remises en question visaient bien plus à adapter un système de discours que d'aménager en réalité une autre façon de penser. Et c'est ainsi que, encore aujourd'hui, la littérature se présente comme une sorte d'art intemporel dont les fondements réels (tantôt *langage*, tantôt *parole*) demeureraient à l'abri du changement, de la corruption ou même de la destruction, tant ils seraient aux sources d'un devenir historique. C'est pourtant un tel changement qui semble se produire aujourd'hui, avec l'informatisation générale des médias et l'effusion des nouveaux véhicules d'expression que sont le jeu vidéo, l'hypertextualité et le réseautage informatique – pour ne nommer que ceux-là. Une vague béance vibre contre les charnières linguistiques de la métaphysique. « *Out of joint* » disait l'autre.

Les discours de rupture ne manquent pas sur ce sujet, et c'est souvent sous la guise d'une futurologie ou d'un télescopage simple qu'on les retrouve. Aussi souhaitons-nous éviter l'élaboration d'une futurologie, même si notre propos concerne une technologie en pleine croissance et dont la métamorphose n'en finit pas d'étonner, souvent avec une rapidité déconcertante. Nous souhaitons, ainsi, parler de jeu vidéo et de littérature.

Nous croyons que ces deux pratiques médiatiques participent d'une vision hégémonique, d'une transcendance et de pouvoirs distincts et nous désirons soustraire – au moins théoriquement – chacune de ces pratiques aux forces qui se l'accaparent. Nous voulons être critique face aux institutions héritées de l'humanisme (configuré au départ dans un espace théologique) pour en isoler les valeurs et voir ensuite s'il est possible de transférer ces valeurs vers un autre système de sens. Comment la littérature participe-telle nécessairement d'un humanisme, c'est ce qu'il nous faudra établir. Et c'est ainsi qu'il sera question de la pertinence, de la survie du littéraire et des valeurs humanistes dans un monde informatisé (si tant est-il que cela soit souhaitable).

Par ailleurs, on condamne souvent le jeu vidéo sous prétexte qu'il serait bruyant, violent, divertissant et spectaculaire. Évidemment, le jeu vidéo est aujourd'hui tel et il nous semble qu'il en soit ainsi parce le vidéoludique ne relève pas des esthétiques

traditionnelles – bien qu’il y puise, mais plutôt d’une logique mercantile qui en a assuré le développement (avec le complexe militaro-industriel). La diffusion des jeux n’a jamais visé que le profit monétaire et financier ; mais il est possible de trouver des projets qui visent la propagande idéologique ou la pratique pédagogique. Toutefois, c’est également le cas du livre imprimé, d’abord conçu comme marchandise, mais nous dirons provisoirement que ce dernier était destiné à un public qui recherchait du matériel religieux ou pratique avant tout, en dépit du succès d’œuvres plus divertissantes comme les romans de chevalerie : la demande d’un « public » déterminait l’offre spirituelle. Le jeu vidéo apparaît dans une autre logique spirituelle – dont nous parlerons – et son développement actuel est assuré par des entreprises comme Microsoft ou Sony qui cherchent à vendre davantage, aussi leur pratique créatrice oscille-t-elle entre l’innovation et la répétition des succès passés. En outre, le jeu est le plus souvent déterminé comme un amusement. C’est donc une marchandise récréatrice (comme l’est maintenant, à certains égards, une sexualité pornologiquement aménagée). Nous souhaitons voir comment le jeu vidéo pourrait échapper à cette logique mercantile pour proposer autre chose qui, cependant, ne serait pas d’un humanisme simple et réactionnaire. (Il est aussi possible que le jeu vidéo en soit à un âge « incunabulaire » où des conventions futures résident encore en germe. Mais cette transposition du développement historique de l’imprimerie vers celui du jeu vidéo relève peut-être, elle aussi, du mythe historiant.)

En somme, nous proposons l’ébauche d’une sorte de zone grise entre les combats d’arrière-garde d’un groupe qui relève d’une hégémonie étatique (discours humanistes et postmodernisants) et le triomphe d’un autre qui relève d’une hégémonie transnationale, industrielle, commerciale et financière (discours néo-libéral). L’entreprise est ambitieuse, mais nous comptons la subordonner à l’étude particulière d’un jeu vidéo, *Silent Hill 2*, et à sa comparaison avec des œuvres et des pratiques issues du canon traditionnel : *l’Odyssée*, *l’Énéide* et *la Divine Comédie* seront ainsi mises à contribution. Cela dit, notre étude n’est pas une étude thématique ou narratologique : elle vise plutôt les processus à l’œuvre dans ces artefacts. Nous espérons du coup mieux discerner ce qui est propre au jeu vidéo et ce qui est propre au littéraire.

C'est ainsi que nous examinerons, en un premier temps, certaines caractéristiques du jeu vidéo et de la pratique vidéoludique. Nous examinerons ensuite le jeu *Silent Hill 2* en tenant particulièrement compte d'éléments qui relèvent, selon nous, du scriptuaire. Nous verrons ensuite en quoi le jeu *Silent Hill 2*, avec le jeu vidéo, peuvent s'insérer dans une théorie épistémologique et politique où s'opposeraient transcendance et non-transcendance. Enfin, nous prendrons en considérations certaines théories politiques et esthétiques aptes à ouvrir des pistes de travail et ce, tant dans l'étude que dans la création vidéoludiques contemporaines.

1- LE JEU VIDÉO

« Du jeu vidéo, on peut dire qu'il est dans son âge primitif, comme le fut le cinématographe (avant qu'il ne devienne, proprement dit, le cinéma) durant ses vingt premières années. Un état d'innocence et de candeur absolue, un univers de pures formes spectaculaires et de pulsions motrices qui l'animent et motivent ceux qui le pratiquent. Dénué pour un temps de toute idée de morale qui préside au développement des arts discursifs, le jeu vidéo avance dans un espace "décivilisé", ludique et jouisseur, chose impensable au cinéma depuis l'invention du regard¹. »

« Les gens qui créent les jeux commencent tout juste à réfléchir sur leur métier et leurs principes de design, et ça ressemble aux premières réflexions sur le cinéma dans les années 20. C'est une nouvelle forme d'art qui commence à prendre ses responsabilités². »

Curieusement, ce qu'on entend par jeu vidéo est généralement simple, même chez les *gamers*. On réfléchit le plus souvent à partir de jeux récents, dans lesquels la narration et la représentation tridimensionnelle occupent une place importante. Dépendant de la culture vidéoludique de chacun, c'est même des genres et des jeux extrêmement différents qui sont envisagés, occultant d'autres genres vidéoludiques. C'est d'autant plus vrai aujourd'hui qu'une grande quantité de jeux fait son apparition, si bien qu'il est impossible de jouer à tous. Entre le jeu de type MMORPG (*massive multiplayer online roleplaying game*) et le *survival* à la *Resident Evil*, le jeu de combat à la *Mortal Kombat* en passant par un jeu de course ou un *stealth game* façon *Splinter Cell*, il existe des différences ludiques extrêmement importantes. Par ailleurs, s'il est possible de trouver des nomenclatures classant les jeux par genres – et une telle nomenclature est présente du magazine spécialisé jusqu'au club vidéo – il est plus rare de trouver des réflexions qui envisagent le jeu dans toute son extension historique, ce qui nous semble crucial, ne serait-ce que pour la création de nouveaux jeux. En effet, autant les jeux d'une même génération sont-ils différents sur un axe ludique, autant le sont-ils par rapport à ceux des générations précédentes, sur un axe temporel.

On applique souvent des grilles d'analyse au jeu vidéo et s'y trouvent opposés par antagonismes des concepts comme « jeu/narration », « simulation/narration », « jeu/réalité », « description/action » etc. Un débat d'importance a d'ailleurs pris place entre ceux qui tiennent le jeu vidéo pour un médium narratif (de façon notoire Henry

¹ Jean-Sébastien Chauvin, « Du singulier au collectif » in *Les Cahiers du cinéma*, septembre 2002, p. 38.

² Entrevue avec Henry Jenkins (MIT) par Nicolas Ritoux, *La Presse*, 22 janvier 2004.

Jenkins, Janet Murray) et ceux qui y répugnent, préférant une radicalisation vers le ludique (les « ludologues » de Copenhague, dont Espen Aarseth, Markku Eskelinen, Gonzalo Frasca et Jesper Juul). Ce débat semble avoir eu davantage un rôle maïeutique dans l'élaboration de théories sur le jeu vidéo, et la dichotomie qu'on y trouvait s'est atténuée pour montrer le jeu vidéo comme un alliage de narration (dont la nature varie) et d'autre chose. Dans cette foulée on a aussi réfléchi à la notion même de jeu, en prenant le plus souvent pour modèle les travaux de Roger Caillois (*Les Jeux et les hommes*) et de Johan Huizinga (*Homo Ludens*). Si nous ne voulons pas donner dès maintenant une définition de ce qui doit être considéré être un jeu, et *a fortiori* un jeu vidéo, nous indiquerons pour l'instant que le jeu vidéo est un jeu auquel on joue au moyen d'une interface (souvent un écran accompagné de manettes ou d'un clavier) et par l'intermédiaire d'un ordinateur, ce qui implique qu'on y soit autant agent que spectateur. Nous aurons l'occasion de faire du jeu (et du jeu vidéo) le lieu d'une réflexion philosophique élargie (cf. *infra* 3.3) ; pour tout de suite, nous considérons qu'est un jeu vidéo tout ce qui est vendu et acheté sous ce nom.

1.1 *RYTHME, FICTION, NARRATION* – Cela dit, il nous semble qu'interagissent deux dynamiques – et deux plaisirs différents – dans le jeu vidéo : fiction (narration) et mouvement (rythme). Historiquement, le rythme domine le jeu vidéo (il en est peut-être un élément essentiel, ce à quoi ne peut que difficilement prétendre la narration), mais de plus en plus la narration occupe une place très importante qui vient changer la donne : une logique immersive se superpose à la logique radicalement rythmique des premiers jeux. De plus, tous les jeux vidéo sont une médiatisation de rapports de mouvements exprimés par formules rythmiques, et ils ont donc un impact corporel qui impressionne.

1.2 *POUR UN HISTORIQUE* – L'histoire du jeu vidéo peut être présentée en trois parties, selon la production des jeux commercialisés. De 1971 jusqu'à 1983, le jeu dit *vintage* ; de 1983 aux années 90, le jeu en deux dimensions (même avec des trompe-l'œil) ; de 199* jusqu'à maintenant, le jeu immersif en trois dimensions. Une grande disparité distingue ces générations de jeux vidéo.

Pour des raisons matérielles, le jeu vintage est très abstrait. Il fait souvent à peine quelques ko, les processeurs traitent peu d'informations à la fois, ce qui affectent et le son et les images dont la résolution et la logique chromatique sont soumises à des contraintes extraordinaires. L'intelligence artificielle des personnages est primitive, et on parle plutôt de *sprite* (agrégats de pixels qui caractérisent un objet) plutôt que de parler de personnages : s'il existe des personnages (par exemple, *Pac-Man*), on n'assiste jamais au développement intra-ludique de leur personnalité, puisque n'existe ni cinématique ni voix off ; encore une fois, c'est extra-ludiquement que cet effet est obtenu, notamment dans les produits dérivés. Ainsi, l'appareil fictionnel qui donne sens aux mouvements présentés à l'écran se présente hors du jeu, lequel est essentiellement l'expression d'un rapport de mouvements rythmés entre des objets composés comme des motifs. Il est plus facile d'imaginer ces objets par soi-même que s'ils étaient bien détaillés.

« Les graphiques informatiques de la fin des années 60 et du début des années 70 n'étaient pas assez raffinés pour produire facilement et à peu de frais une imagerie cinématique détaillée et représentationnelle en temps réel. Aussi une iconographie simplifiée (points, carrés, rectangles) devait-elle suffire à la tâche. Les détails et la complexité étaient sacrifiés à une interactivité [*interactive action*] vive [*fast*] et immédiate. Un joueur pouvait imaginer les détails, mais l'action devait nécessairement être représentée *visuellement*. [...] Les premiers graphiques vidéoludiques, constitués de points et de blocs de couleur, souvent sur un fond noir, coïncidèrent avec les styles artistiques abstraits et minimalistes [des années 60]³. »

De plus, peut-être en raison de la tendance de ces jeux à n'imager que du mouvement, il n'y a à peu près pas de jeu en trois dimensions⁴, immersif et narrativement fictionnel (on peut penser à *Battlezone*, *I, robot*, *Zaxxon*). Ce qui nous pousse à avancer que l'enjeu principal des premiers jeux vidéo en était un rythmique. En effet, si on trouve une narration dans le jeu vintage, c'est généralement à la remorque du rythme, lequel assume tous les développements ludiques. Nous pensons à des jeux comme *Frogger*, *Pac-Man*, *Frostbite* ou *Space invaders* sur Atari 2600 (1977) ; mais PONG⁵ (1972) constitue un meilleur exemple, autant par son style ludique que par son antériorité.

Dans ces jeux, le ludique est assuré par le rythme, mais celui-ci n'est pas intensivement complexifié par de nouvelles séries de *patterns* : plutôt, c'est un principe

³ Mark J.P. Wolf, *The Medium of the video game*, p. 30. Ma traduction.

⁴ Cf. Mark J. P. Wolf, "Abstraction in the video game" in *Video Game Theory Reader*.

⁵ Créé en 1972 par Nolan Bushnell, le responsable de l'adaptation de *Spacewar!* [1962] en format arcade – format auquel il contribua d'ailleurs de façon décisive.

d'accumulation et de saturation qui guide seul la rythmique : la vitesse exponentielle du jeu, un principe de calcul de pointage donnent à ces jeux un caractère analytique : les *patterns* demeurent pour l'essentiel les mêmes, seule la vitesse croissante les différencie. Tout au plus, un repère temporel marquant l'évolution du jeu pourra se présenter, comme un emblème de difficulté, mais jamais comme jalon d'une finalité : le pointage, les chiffres, une couleur différente (*Frogger*), un fruit différent (*Pac-Man*). Indiquons également que ces jeux ne nécessitent pas non plus d'interface manuelle très élaborée : un manche à balais pourvu d'un seul bouton (parfois deux) suffit, ce qui accentue leur caractère « analytique » ou « homogène ».

Bien sûr, il existait des jeux à tendance narrative, mais leur intérêt est souvent pauvre. Souvent le fruit de l'adaptation d'un film populaire (*Raiders of the Lost Ark*, *Star Wars*, *E.T.*), ils ne sont bien narratifs que par l'intermédiaire d'un complément extra-ludique.

« [*E.T.*] était ennuyeux [*dull*] et dur à jouer. Atari finit par créer un site d'enfouissement dans le désert du Nouveau-Mexique pour y jeter des millions d'exemplaires de *E.T.*, de *Pac-Man* et d'autres jeux, lesquels furent ensuite pulvérisés au rouleau compresseur. Les débris furent recouverts d'une couche de ciment⁶. »

Autrement, des jeux comme *Haunted House* ou *Adventure* étaient à vocation narrative et fictionnelle, mais nous ne saurions en déduire que cela représentait la tendance de l'industrie. Par ailleurs, le cas *Haunted House* est assez particulier. Nourri aussi par un emballage explicite – voire phantasmatique – quant à un éventuel récit, il repose moins sur des enjeux rythmiques que sur une ambiance plutôt angoissante, en dépit de graphiques abstraits qui évoquent de loin des lieux, des ennemis : une sorte d'immersivité précoce semble avoir créé une fiction comportant des éléments de narration. Or, un tel mélange d'abstraction et de fiction est encore peu exploité, même aujourd'hui. Enfin, notons le cas des jeux de rôle textuel (dont *Zork* est un précurseur) qui ont plus l'aspect d'un récit hypertextuel que celui d'un jeu vidéo proprement dit. (On pourrait objecter qu'une fiction hypertextuelle serait un jeu vidéo, dans la mesure où on y joue au moyen d'une interface et d'un ordinateur ; toutefois, il nous semble important de remarquer que, dans la mesure où un jeu est un certain rapport au mouvement, à la position, l'hypertextualité – ou textualité ergodique – l'est moins intensivement qu'un

⁶ Steven L. Kent, « Super Mario Nation » in *The Medium of the video game*, p. 45.

objet où sont médiatisés des rapports cinétiques visibles et audibles. Le jeu vidéo entretient une relation au corps différente de celle du texte.)

Avec l'amélioration des capacités matérielles, les générations vidéoludiques suivantes (NES [1983/85], Sega [1986], Commodore 64 [1987], etc.) incorporent de plus en plus de narration, non seulement dans les jeux narratifs où on emploie beaucoup de texte (comme *Zork*, les séries *Quest* produites par Sierra ou encore *Maniac Mansion*) mais encore dans des jeux plus proches du *shoot'em up*, comme *Mario Bros*, *Metroids* ou *Zelda* (NES) ou encore la majorité des jeux produits par Konami (*Castlevania*, *Metal Gear*) et Capcom (*Mega Man*, *Bionic Commando*). Comme les propriétés audiovisuelles des consoles et ordinateurs personnels sont augmentées, les designers travaillent à développer des jeux dans lesquels les sons sont plus proches des objets qui les émettent (exemple, le son d'une mitrailleuse) et les personnages sont graphiquement plus étoffés, plus proches d'un photoréalisme. Néanmoins, l'espace est organisé en deux dimensions, même quand on a recours à des trompe-l'œil (tableaux pairs dans *Contra*) pour susciter des effets de profondeurs. Cet aplatissement de la figuration empêche un sentiment d'immersion favorable à la narration : il provoque plutôt une distanciation du joueur quant au monde de l'avatar (présenté comme un tableau qui se déroule [*scrolls*] alors horizontalement et verticalement), distanciation qui n'est annulée que par les stimuli audiovisuels et rythmiques du jeu : on n'entre pas encore dans le jeu. De plus, les possibilités de l'avatar sont limitées à quelques actions simples, le plus souvent sauter et faire feu, en plus de se diriger dans l'espace.

(Il conviendrait de réfléchir à l'usage du terme « tableau » pour désigner les différentes parties constitutives d'un type de jeu vidéo, lesquelles sont disposées selon une courbe de difficulté. En effet, ce terme renvoie autant par métaphore à la tradition picturale européenne – notamment à la Renaissance – qu'à l'analyse de l'organisation disciplinaire des multiplicités propre à Foucault⁷. Par ailleurs, la notion de tableau comporte un volet optique à comparer avec le couple haptique/optique que nous examinerons ultérieurement. Cela dit, nous ne nous attarderons pas davantage sur cette question.)

⁷ Michel Foucault, *Surveiller et punir*, p. 174-175.

Finalement, la génération suivante (Sega Genesis [1989], Super Nintendo [SNES] [1991], Sony PlayStation [1995]) présente l'application de plus en plus systématique d'une représentation en trois dimensions, en plus de procédés visuels de plus en plus proches du cinéma (images digitalisées, son qui évoque presque l'analogique, animations non-jouables données en présentation ou pendant le jeu). Le point de vue et la navigation y sont reformulables en temps réel. De plus, les avatars ont de plus en plus d'actions permises, ce qu'illustre la complexification des manettes. Ces jeux sont à forte tendance immersive et on y remédiate largement le cinéma.

1.21 Maintenant qu'on en est à un jeu tridimensionnel immersif de plus en plus narratif, maintenant que la puissance audiovisuelle du jeu vidéo permet des raccords nets avec d'autres formes d'art (le littéraire, le sculptural, la danse, la peinture, le cinéma, etc.), on trouve un branle-bas académique autour du jeu vidéo, salué comme un art naissant :

« À rebours d'un discours qui tient le jeu pour enfantin, des chercheurs de partout dans le monde font du jeu vidéo le sujet de travaux académiques sérieux, aux côtés de la littérature, de la musique et des beaux-arts. Ils gagnent du terrain dans les universités et on trouve des programmes de doctorat, des centres de recherches et des publications en ligne. L'étude des jeux vidéo [*game studies*] [...] a engendré un type nouveau d'intellectuel [*academic*]⁸. »

Toutefois, une telle pratique est souvent mal vue de la part des *gamers* et des gens de l'industrie, lesquels semblent y voir une tentative de récupération, avec les méthodes universitaires, d'un phénomène qui échappe pourtant essentiellement à l'univers académique. Un produit esthétique destiné au divertissement et à la vente, un produit qui doit plaire, auquel on joue, un produit qui ne raconte pas essentiellement des histoires et qui n'a que peu à voir avec le discours universitaire hérité de l'humanisme et marqué d'un rapport aux lettres. La tradition humaniste requerrait un lecteur, elle renvoyait à l'épistolaire et à l'entretien : « Le lecteur rencontre le livre avec une élégance de cœur (tel est le sens de *cortesia*), avec une délicatesse, une hospitalité poussée jusqu'au scrupule et une disponibilité⁹... » Aussi l'écrivain manifestait-il un « nous » linguistique et social (pléonasme, selon nous) qui existe encore dans les textes universitaires, nous

⁸ Nick Wadhams, « Academics turn their attention to video games », *Associated Press, USA Today*, 13 février 2004. < http://www.usatoday.com/tech/news/2004-02-13-ludology_x.htm>. Ma traduction.

⁹ George Steiner, *Passions impunies*, p. 12.

tenons à le souligner/je tiens à le dire. Le jeu vidéo exige quant à lui un joueur, et le lien qui existe entre le concepteur et le joueur n'a pas la forme d'un nous, si tant est-il qu'il ait une forme [déjà] descriptive. Il n'a pas la forme d'un langage, bien qu'il soit possible de voir des intentions dans un tel lien concepteur/joueur. De plus, le « nous » humaniste est situé face à une entité textuelle qui met un discours en présence (discours pneumatologique, puisque l'alphabet enchaîne, plus efficacement que tout syllabaire, le sonore au graphique) et qui place ainsi lecteur et auteur dans une posture de rencontre. (Nous présenterons plus tard le caractère métaphysique d'une telle pratique spirituelle.)

Quant aux *game studies*, qui relèvent vraisemblablement des *cultural studies*, ne témoignent-elles pas d'un certain désarroi face à des phénomènes culturels, lesquels s'éloignent si bien des lettres qu'on peut y voir un passage de l'humanisme vers un « autre chose » pour lequel n'existe pas encore d'institution? Vers d'autres rapports de pouvoir? Les *cultural studies* ont un parfum de postmodernité qui laisse dubitatif, et peut-être que la rétivité des *gamers* en est une illustration symptomatique. D'ailleurs, c'est encore ce problème qui s'exprime dans les propos suivants : « Un engagement envers un humanisme appliqué nous motive – c'est-à-dire l'effort de faire appel à des théories, à des concepts et à des cadres interprétatifs [*frameworks*] issus des humanités [*humanities*] afin de répondre pragmatiquement au devenir du monde réel à une époque de transition médiatique¹⁰. »

1.11 Nous croyons que le jeu vidéo est une médiatisation de rapport de mouvements qui tend tantôt à faire un usage intensif du rythme, tantôt à se subordonner une logique narrative. En outre, il semble que le développement des jeux vidéo ait été d'abord assuré par une rythmique intra-ludique conforté par des artifices narratifs extra-ludiques. Au sens vidéoludique, nous entendrons par *rythmique* la somme ou une partie des enjeux rythmiques qui composent un jeu, c'est-à-dire l'ensemble ou une partie des formules cinétiques intra-ludiques auxquelles doit répondre le joueur au moyen de l'avatar. Qu'entendra-t-on par rythme? Nous appuierons premièrement notre usage de ce concept sur les travaux d'Émile Benveniste ainsi que sur ceux de Marcel Mauss.

¹⁰ Walter Holland, Henry Jenkins et Kurt Squire, "Theory by design" in *Video Game Theory Reader*, p. 27.

La classique exposition étymologique de Benveniste n'est plus à présenter. Nous rappellerons seulement ici ses traits fondamentaux. Premièrement, la distinction qui est faite entre le mouvement des flots et l'écoulement. Ce dont il sera question, étymologiquement, chez les Grecs, ce sera d'un écoulement, et non d'un mouvement « stationnaire » tel que la palpitation des flots. Dans la poésie ionienne, *ruthmos* sera associé à *skema*, à une « forme ».

« ρυθμός, d'après les contextes où il est donné, désigne la forme dans l'instant qu'elle est assumée par ce qui est mouvant, mobile, fluide, la forme de ce qui n'a pas de consistance organique : il convient au pattern d'un élément fluide [...]. C'est la forme improvisée, momentanée, modifiable¹¹. »

C'est donc une forme dans le temps, une forme temporaire – et temporelle. C'est une « manière particulière de fluer ». Et c'est Platon qui fixe par la suite le sens du mot rythme en le ramenant à un discours esthétique : le rythme sera constitué par « une séquence ordonnée de mouvements lents et rapides, de même que "l'harmonie" résulte de l'alternance de l'aigu et du grave. » Indiquons par ailleurs que cette dernière définition implique la notion de mesure, d'assujettissement du corps dansant à des règles.

Il y a donc ici deux définitions, à notre avis : une définition large, où le rythme est une manière particulière de fluer; une définition restreinte où le rythme est une manière de fluer mais soumise à la mesure du lent et du rapide, à une mesure quantitative.

Que le rythme soit d'abord un écoulement plutôt qu'un mouvement stationnaire, cela éloigne-t-il cette notion de celle de jeu? Nous ne le croyons pas. En fait, cette idée du rythme nous semble particulièrement apte à intégrer un concept de jeu, puisque dans le rythme s'unissent une technique du corps et un ensemble de règles fixes, dans une temporalisation : ce qui serait une sorte de mode d'apparaître d'un mouvement qui ne vise que lui-même – le jeu, puis l'art.

Ajoutons à ces considérations une définition du rythme moins située étymologiquement, mais néanmoins éclairante, par sa prétention à l'extensivité : « On pourra convenir d'appeler rythme "tout phénomène perçu ou agi, auquel on peut attribuer au moins deux des qualités suivantes : structure, périodicité, mouvement". Et,

¹¹ Emile Benveniste, *Problèmes de linguistique générale*, tome 1, p. 333.

selon une définition restreinte : "tout phénomène, perçu ou agi, auquel on peut attribuer chacune de ces trois qualités"¹². »

Enfin, indiquons que Marcel Mauss place le rythme au cœur de la culture, en en faisant procéder les jeux et les arts. « Importance du rythme : le travail dérive du rythme bien plus encore que le rythme du travail. L'homme est un animal rythmé¹³. » Il en va tout autant chez Leroi-Gouhran, qui voit des liens d'ordre phylogénétique entre activité musculaire, travail (survie) et rythmes, lesquels produisent et entretiennent la perception du « temps » et de « l'espace » :

« Les rythmes sont créateurs de l'espace et du temps, du moins pour le sujet ; espace et temps n'existent que dans la mesure où ils sont matérialisés dans une enveloppe rythmique. Les rythmes sont aussi créateurs de formes. Ce qui a été dit plus haut de la rythmicité musculaire s'applique a priori aux opérations techniques qui entraînent la répétition de gestes à intervalles réguliers. Un grand nombre d'entre ces gestes se rapportent au martèlement qu'on trouve aussi bien chez les oiseaux casseurs de mollusques ou de graines que chez ceux qui recherchent leur nourriture dans les écorces, mais qui est exceptionnel chez les mammifères, même chez les grands singes. L'une des caractéristiques opératoires de l'humanité, dès ses premiers stades, a été l'application de percussions rythmiques, longuement répétées. Cette opération est même la seule qui marque l'entrée dans l'humanité des Australanthropes puisqu'elle a laissé comme traces les choppers de galet éclaté et les boules polyédriques nées d'un long martèlement. Dès le départ, les techniques de fabrication se placent dans une ambiance rythmique, à la fois musculaire, auditive et visuelle, née de la répétition de gestes de choc¹⁴. »

Toujours selon Leroi-Gouhran : « l'intention de répétition est par conséquent le rythme¹⁵. »

Olivier Messiaen, s'inspirant de Dom Mocquereau, définit provisoirement le rythme comme « l'ordonnance du mouvement ». Mais en élaborant, il pose des distinctions d'une grande subtilité quant à la complexité rythmique, qu'il distingue d'une certaine répétitivité qui n'aurait du rythme que l'apparence. Premièrement, à la musique rythmique répugnerait la répétition : « Schématiquement, une musique rythmique est une musique qui méprise la répétition, la carrure et les divisions égales, qui s'inspire en somme des mouvements de la nature, mouvement de durées libres et inégales¹⁶. » Ensuite, la musique rythmique ne viserait pas l'apaisement : « On entend dans [les œuvres de Bach et de Prokofiev] une succession ininterrompue de durées égales qui

¹² Pierre Sauvanet, Encyclopédie Universalis, sous l'entrée *Rythme*.

¹³ Marcel Mauss, *Manuel d'ethnographie*, p. 158.

¹⁴ André Leroi-Gouhran, *Le Geste et la parole*, tome II, p. 217.

¹⁵ Idem, p. 137.

¹⁶ Olivier Messiaen et Claude Samuel, *Entretiens*, p. 66.

plongent l'auditeur dans un état de satisfaction béate ; rien ne vient contrecarrer son pouls, sa respiration et les battements de son cœur, il est donc très tranquille, il ne reçoit aucun choc, tout cela lui paraît parfaitement "rythmique"¹⁷. » Une rythmique trop proche du rythme circadien serait ainsi non rythmique, comme une annulation du rythme par une répétition non-modulée. De même, « établi sur un fond de valeurs égales », le jazz ne serait pas rythmique. « Par le jeu des syncopes, il contient aussi des rythmes, mais ces syncopes n'existent que parce qu'elles sont placées sur des valeurs égales qu'elles contredisent. Malgré le rythme provoqué par cette contradiction, l'auditeur s'installe une fois encore dans les valeurs égales qui lui procurent une grande tranquillité¹⁸. » Ainsi, il nous faudrait distinguer entre rythme riche et rythme pauvre : un rythme riche ne ferait pas fond sur des valeurs égales, et il apparaîtrait nettement moins répétitif ; un rythme pauvre serait à l'image de ceux du jazz ou des marches militaires, « anti-naturelles » car trop lisses. En somme : lisse, uniforme, prévisiblement répétitif, le rythme s'annule – l'insipidité où s'annule sa brillance ferait du rythme un mouvement pulsé, mais creux.

Mais nous pourrions objecter à partir d'une perspective haptique (sur l'haptique : cf. *infra*, 1.31 et 2.42) qu'il y aurait un plaisir de la répétition, un plaisir du rythme pauvre qui servirait le charriage d'un déploiement textuel et qui servirait *in extenso* un désir haptique. Les musiques électroniques actuelles reposent très souvent sur un tel effet, tout comme, mais dans un autre ordre, une large part de la production vidéoludique. Le jeu vidéo reproduit-il une richesse rythmique naturelle, montre-t-il suffisamment de contraste rythmique pour être véritablement rythmique au sens où Messiaen l'entendait? La question, difficile puisqu'elle exige une haute acuité perceptive, demeure ouverte ; néanmoins, nous pouvons supposer que le rythme vidéoludique serait considéré, selon Messiaen, comme pauvre. Pourtant, la particularité et l'intérêt du rythme vidéoludique tient à son ergodicité (cf. *infra* 1.3) : il est manipulable et plastique, en temps réel, ce qui donne tantôt lieu à des rythmes complexes et riches, tantôt à des rythmes pauvres, c'est selon.

¹⁷ Idem, p. 67.

¹⁸ Ibid.

Finalement, le rythme est, pour nous, une réalité socialement fondamentale où s'articulent structure, périodicité et mouvement, une manière particulière de fluer qui permet des règles temporelles et spatiales. Aussi proposons-nous, de façon provisoire, la définition suivante du rythme : un ensemble de rapports et de fréquences qui ont un aspect structurel/structurant. Il s'inscrit non dans une logique strictement causale (potentiellement narrative) mais dans une perspective numérique divisible, laquelle n'est motivée par rien d'autre que par la continuité du rythme. Par rapport à l'image, le rythme est toujours abstrait, puisqu'il ne représente rien d'autre qu'un ensemble de rapports et de fréquences, un positionnement quantitatif plutôt qu'un développement à partir de la qualité. C'est ainsi que le rythme échappe à la narration, même s'il arrive qu'il lui soit subordonné. C'est aussi en vertu de son aspect quantitativement positionnel que le rythme apparaît davantage lié au temps qu'à l'espace (il semble abstrait, de la même manière que s'échappe, dans sa durée, le son) ; pourtant, le rythme demeure lié autant à l'un qu'à l'autre, puisqu'il concerne le mouvement.

1.12 Si le jeu vidéo trouve son origine dans une soumission du rythme au ludique, dans les années 70-80, il n'en demeure pas moins rythmique aujourd'hui, même si plus rares sont les jeux qui soient seulement à dominante rythmique. Avec l'emploi massif de la 3D, les jeux sont davantage immersifs et ils situent plus facilement des lieux et des décors qu'il est facile d'inscrire dans une histoire. Néanmoins, il existe une gamme de jeux actuels où les enjeux rythmiques passent avant des enjeux narratifs ou même fictionnels. L'exemple le plus évident est celui des jeux de combat, qui ont fait leur apparition au tournant des années 80-90. Les plus célèbres sont les séries *Mortal Kombat*, *Tekken*, *Street Fighter*, *Virtua Fighter* et *Soul Calibur*. Ces jeux proposent un véritable *agôn* rythmique et, s'il était possible de substituer, aux mouvements ainsi qu'aux touches qui servent d'interface matérielle, des tonalités musicales, il est à peu près certain qu'on obtiendrait un résultat esthétique proche de la musique¹⁹.

« In fighting games, you usually can choose from among ten to twenty-five different characters. So why do you choose? [...] You find the character whose moves you like

¹⁹ Pour une liste des mouvements, par personnage, dans *Soul Calibur II* : <http://www.soulcalibur.com/souls/index.php>

best – not necessarily the one that you like the looks of. [...] Each character [in *Virtua Fighter*] has seven hundred moves²⁰. »

Aussi ces jeux exigent-ils du joueur qu'il mémorise et assimile de manière psychomotrice et corporelle une vaste gamme (parfois plusieurs) de mouvements différents et qu'il élabore ou découvre une « syntaxe » capable d'articuler ces mouvements rapides ou lents, puissants ou faibles (sans parler du « *block* », la parade qui annule un geste adverse). Généralement, un joueur qui ne cherche qu'à gagner en reproduisant toujours les mêmes *patterns* se fera non seulement battre, mais il perdra en dignité esthétique, en réelle puissance de jeu. Ce qui est également frappant, c'est que chacun des personnages soit non seulement différent visuellement (son look) mais surtout rythmiquement. Chacun des personnages offerts au joueur représente une gamme de mouvements différents dans la vitesse et dans la forme. Les personnages féminins sont réputés rapides mais faibles, tandis que les plus gros sont lents mais forts. Les boutons utilisés sont généralement au nombre de trois ou quatre, parfois davantage, et leur combinaison en rapport avec la position (huit positions possibles, plus les combinaisons décomposables) du manche à balais (ou du tourillon) décline les mouvements virtuels. De plus, selon le personnage, les enchaînements des gestes ludiques et des séquences de commandes manuelles varient.

Ensuite, ces jeux de combat sont à navigation quasi nulle : on joue dans un lieu fermé duquel l'avatar ne doit pas sortir, sous peine d'être disqualifié, voire de mourir. Ils sont immersifs, et en cela ils comportent un effet fictionnel proto-narratif, mais une telle narration n'arrive jamais, puisque l'intérêt du jeu repose dans la rythmique présentée comme *agôn*.

Rythmiques sont aussi un ensemble de jeux de sport extrême où un joueur doit performer, la plupart du temps non contre un autre joueur, mais selon des difficultés soulevées par une plate-forme d'exercice, un décor. C'est notamment le cas de la série *Tony Hawk's Pro Skater*, un jeu de skateboard à 6 boutons et à deux manches à balais. En combinant les boutons, de façon sinon maîtrisée, du moins consciente, il va sans dire, le joueur parvient à enchaîner des figures qui répondent aux demandes du décor. Le caractère rythmique de ce jeu est renforcé par l'omniprésence d'une trame sonore qui

²⁰ Henry Jenkins et Justine Cassel, *From Barbie to Mortal Kombat*, p. 201.

sert de stimulant aux prouesses, en contrepoint. En effet, le joueur peut choisir parmi les pièces musicales jouées (toutes des versions originales de groupes connus) et éliminer celles qu'il n'aime pas, etc. Le caractère narratif du jeu est réduit à sa plus simple expression, et l'évolution de l'avatar répond plus souvent qu'autrement à des impératifs ornementaux (ajout d'une casquette, etc.) qui servent encore d'emblèmes de difficulté, de marqueur temporel, sans téléologie précise, sinon celle de devenir de plus en plus habile. Encore une fois, pour ce type de jeu, on compte des centaines de mouvements possibles et de difficulté d'exécution variable : autant de syntaxes formulaires. Toutefois, la rythmique dans ces jeux appuie la navigation, puisque certains mouvements et figures que le joueur parvient à exécuter ouvrent des sections cachées ou inaccessibles à prime abord. Aussi un autre plaisir de ce type de jeu consiste-t-il à explorer un endroit en découvrant les mouvements qui permettent d'accéder à d'autres sections qui recèlent souvent des bonis. (Des jeux comme *Prince of Persia* fonctionnent même entièrement sur une telle logique navigation/rythmique, mais en prenant la trajectoire inverse, développer une histoire qui se superpose à la navigation.) Un tel dispositif fictionnel – savoir, naviguer dans un univers fermé – pourrait inciter au narratif si l'importance de la rythmique ne venait s'interposer. Ce sont les formules et les formes que le joueur saura articuler qui prédominent.

Les tentatives d'expliquer un jeu comme *Tetris* en lui attribuant une fonction symbolique (Murray) ont quelque chose de surfait qui laisse de côté la nature essentiellement rythmique d'un tel jeu. S'il est possible d'y jouer de façon agonistique, en concurrence avec un autre joueur, le moteur ludique principal de *Tetris* reste la nécessité de gérer un ensemble de formes géométriques emboîtables qui sont en mouvement dans un espace clos, cela selon une logique temporellement exponentielle : comme dans le jeu vintage – et ce n'est peut-être pas un hasard, le rythme engage de la difficulté dans l'accélération. Il n'y a pas d'immersion dans *Tetris*, le plaisir textuel est à peu près nul, les rythmes sont très simples, il n'y a pas de navigation possible, aucune histoire, rien sinon des rythmes qui ont un caractère spatial (formes géométriques à imbriquer) et temporel (rapidité croissante et mouvement descendant) que rompt l'apparition aléatoire des différentes pièces.

Exception notoire et flop surprenant : le jeu *Rez*, diffusé d'abord par Sega, puis discontinué et entré au palmarès des raretés des sites d'enchères électroniques. La légende veut que *Rez* ait été inspiré par une soirée *rave*. Le jeu est entièrement soumis à une logique sonore, rythmique et haptique. Le joueur doit abattre des ennemis sur fond de musique techno *transe*, et chacun des tirs qu'il fait ajoute en percussion à la trame sonore. De plus, les ennemis émettent tous en explosant des sons qui s'intègrent à la musique.

« Il s'agit d'un *shoot 'em up*, sauf que, là, vous tirez sur des formes abstraites, des volumes en "fil de fer" tournoyant dans un espace parasité de lignes de chiffres et de calculs mathématiques. Au lieu de vider l'écran, chacun de vos tirs le remplit de couleurs chatoyante et de sons technos qui finissent par composer un kaléidoscope musical absolument enivrant. En un sens, *Rez* oblige les joueurs à regarder un jeu à nu. [...] Il contient à lui seul une réflexion sur les origines du jeu vidéo²¹. »

Bien entendu, il existe des jeux à dominante narrative qui imposent peu de difficulté rythmique. C'est plutôt un ensemble d'énigmes qui présente de l'intérêt, un univers étrange à explorer, un déroulement de textures visuelles et sonores. Néanmoins, la narration dans ces jeux n'existe que par la possibilité de déplacer son personnage dans l'espace, et, bien que le rythme ne soit pas alors un enjeu d'importance, le jeu tient tout entier dans la possibilité de déplacer son personnage dans une structure de mouvements : si la navigation mène à des développements narratifs, c'est toujours grâce à des formules cinétiques qui tendent à la rythmique. Il semble que plus un jeu laisse place à la narration, moins le rythme est un enjeu important ; au contraire, plus un jeu mise sur des enjeux rythmiques clairs, moins la narration sera importante. Entre ces tendances ludiques : la fictionnalité immersive. Nous n'en maintenons pas moins que le jeu de rythme demeure une tendance du jeu vidéo, même si on assiste de plus en plus à une hybridation rythmique/narration et que rares soient maintenant les jeux qui fassent économie de la narration.

Que le rythme soit toujours présent, c'est aussi ce que nous indique le *big boss* : rares sont les jeux qui n'ont pas recours à des enjeux rythmiques « de passage » – l'épreuve rythmique d'un *boss* qui bloque l'accès à un niveau supérieur et exige du

²¹ Entretien avec Christophe Gans in *Les Cahiers du cinéma*, hors-série, septembre 2002. p. 32.

joueur le maximum de sa maîtrise rythmique, une démonstration de son savoir psychomoteur :

« When player do succeed at killing the bosses, some (after they have played the game through) set the difficulty level higher, to make getting the boss harder. [Many games can be played at a relatively easy, normal, hard or even harder level; the difficulty level determines things like how many enemies there are and how strong they are.] I once watched a younger lawyer refight a final boss from PlayStation 2 version of Baldur's Gate at the highest level of difficulty. He was a real expert. His character ran up to and away from the boss (a dragon) repeatedly, moving all around a complex dungeon space, hiding here and there, coming out to attack and running away, coaxing the boss into tight corners or close spaces where it could be better attacked. All the while, the player used various potions and healing spells to gain stronger arrows and more health. The battle lasted 20 intense minutes. In the end, with the dragon on it's last leg, the lawyer ran out of both magical arrows and healing potions and he died. [...] In video games, losing is not losing, and the point is not wining easily. [...] In playing video games, hard is not bad and easy is not good²². »

Cet extrait nous montre non seulement que le joueur doit faire preuve d'une maîtrise psychomotrice, il nous montre aussi à quel point il s'agit d'un plaisir rythmique qui échappe à la narration fixe : de fait, c'est plutôt la narration qui lui est subordonnée.

1.13 Ce que nous avons dit du rythme laisse présager un rapport conceptuel entre le rythme comme mouvement structuré et la formule, laquelle sert à figer tantôt un fait linguistique tantôt un fait rythmique pour en faciliter l'insertion dans des structures complexes. Nous écrivons « fait linguistique » puisque nous souhaitons arrimer la notion de rythme vidéoludique au concept de formule tel que celui-ci fut utilisé par Milman Parry dans ses travaux sur la nature oratique de l'Iliade et de l'Odyssée.

Il y a mouvement dans le jeu vidéo, mais pas n'importe quel mouvement : ce qui sera possible de faire est balisé par l'ensemble des commandes accessibles au joueur (par exemple, sauter, courir, viser, faire feu, utiliser un objet X, etc.) qui donne accès à une gamme de mouvements prédéterminés dans leur matérialisation (l'avatar saute toujours de la même façon). Ces mouvements agissent comme des formules et ils se structurent rythmiquement avec une intensité variable (pour tuer un ennemi, le joueur doit appuyer sur les bons boutons, dans le bon ordre, au bon moment ; cette rythmique est intensifiée lors de certaines épreuves, comme le saut d'une plate-forme à l'autre ou le combat contre un *boss*). Évidemment, dans l'état actuel des choses, il serait impossible de créer une structure vidéoludique qui intégrerait une sorte d'écriture de mouvements

²² James Paul Gee, *What video games have to teach us about learning and literacy*, p. 165.

possibles en variable (par exemple, pour toutes les fois où le joueur appuie pour sauter, un millier de sauts de formes variables) : comme la mémoire matérielle est limitée, on formate le plus possible les éléments du jeu et on affecte la mémoire disponible à faire varier des faits qui ont une importance qui dépasse la simple esthétique, par exemple, l'intelligence artificielle des ennemis. Pour cette raison, la gamme de mouvements structurés qui permettent le rythme ressemblent fonctionnellement aux formules homériques relevées par Parry, lequel nous indique que les vers homériques n'ont rien à voir avec les vers de la littérature moderne, les premiers étant dits et variables (ce qu'illustre paradoxalement l'usage de formules) et les seconds étant écrits et fixes (d'où leur apparente variabilité, leur flexibilité). Et même, il est impossible d'avoir accès au « texte » originel des œuvres homériques, dans la mesure où leur élaboration s'étend sur une longue tradition orale qui précède leur écriture. Il en va de même du jeu vidéo dans lequel le ludique est ininscriptible : certes, on peut enregistrer les paramètres d'une partie, on peut relever les formules algorithmiques, on peut enregistrer une partie sur vidéocassette, mais jamais on ne pourra écrire une partie qui se déploie comme un dit, autrement, le jeu ne serait plus du jeu et le mouvement ludique serait en réalité invariablement figé dans une écriture extensive. Ceci nous laisse à penser que la réception du jeu vidéo a peut-être plus à voir avec la réception d'un dit homérique pré-alphabétique qu'avec la réception d'une œuvre écrite, qu'elle soit filmique, littéraire ou autre. Ce qui n'en fait pas davantage le lieu d'une « parole » ou d'une présence qui soit libre et sans attache : elle ressemble davantage à la *trace* derridienne.

1.131 « L'avènement de l'écriture est l'avènement du jeu ; le jeu aujourd'hui se rend à lui-même, effaçant la limite depuis laquelle on a cru pouvoir régler la circulation des signes, entraînant avec soi tous les signifiés rassurants, réduisant toutes les places fortes, tous les abris du hors jeu qui surveillaient le champ du langage²³. »

Ce passage marque d'entrée de jeu la richesse conceptuelle à l'œuvre dans *De la grammatologie*. Pour l'instant, toutefois, nous ne nous occuperons pas de la signification de ce passage en forme de retour – libérateur ou « monstrueux », selon Derrida – de l'écriture scriptuaire vers le jeu : cela suppose une perspective élargie que nous examinerons ultérieurement. Aussi nous en tiendrons-nous momentanément à certaines

²³ Jacques Derrida, *De la grammatologie*, p. 16.

considérations sur l'écriture. Par l'élaboration du concept de trace, Derrida cherche à présenter une sorte d'écriture fondamentale, moins figée et peut-être moins sujette au strict contrôle linguistique dans sa complexion – bien qu'elle puisse l'être dans la logique de sa diffusion. Cette écriture première (qui est une sorte de dispositif mnémotechnique collectif et institué) englobe la « parole » et l'écriture scriptuaire (manuscrite et imprimée), qui en sont des espèces.

« Si "écriture" signifie inscription et d'abord institution durable d'un signe (et c'est le seul noyau irréductible du concept d'écriture), l'écriture en général couvre tout champ des signes linguistiques. Dans ce champ peut apparaître ensuite une certaine espèce de signifiants institués, "graphique" au sens étroit et dérivé de ce mot, réglés par un certain rapport à d'autres signifiants institués, donc "écrit" même s'ils sont "phoniques"²⁴. »

Selon un tel discours, avant toute matérialisation, l'écriture est un fait institutionnel, immatériel et mental : il s'agit est bien plus d'un ensemble d'habitudes mentales instituées (avec un ensemble conceptuel corollaire) que d'une série de traces visuelles sur un support déterminé.

Par ailleurs, s'il faut voir dans le style formulaire vidéoludique un surgissement d'oralité, il ne faut pas oublier qu'il ne concerne pas des signifiants pneumatiques, qui prennent forme dans le corps et par le souffle du locuteur : une telle pratique poursuit une métaphysique de la présence, où le signifié semble curieusement partager des propriétés avec le souffle, ce qui n'est pas le cas du jeu vidéo où une interface non corporelle médiatise des séries algorithmiques exécutées par une machine. C'est donc du mouvement donné en forme de trace qui est en jeu, cela, sans effet de présence pneumatologique : si les jeux vidéo créent un effet de présence, c'est bien plutôt par une logique immersive, laquelle est confortée par un effet tridimensionnel. Et c'est aussi un effet de *différance* qui demeure encadré par un ensemble de formules instituées et fixes. « La différence est donc la formation de la forme²⁵. »

1.14 « La ressemblance entre les actions exigées du joueur et les algorithmes informatiques est trop étonnante pour être négligée. Les jeux vidéo obéissent à une logique autre que celle de la base de donnée, savoir celle de l'algorithme. Ils exigent du joueur qu'il exécute un algorithme pour gagner²⁶. » Nous retrouvons ici le concept de

²⁴ Jacques Derrida, op. cit., p. 65.

²⁵ Idem, p. 92.

²⁶ Lev Manovich, *The language of new media*, p. 222. Ma traduction.

formule que nous souhaitons appliquer au jeu vidéo. Mais l'assimilation de formules (ou d'algorithmes) va plus loin que la simple maîtrise de mouvements de base : le joueur expérimenté finit par avoir accès aux algorithmes qui configurent le ludique, en comprenant par exemple que les ennemis sont toujours au nombre de deux derrière une porte spécifique ; en comprenant que, s'il est dans une zone sombre, les ennemis ne verront pas l'avatar, même si le joueur, lui, le voit (*Splinter Cell*) ; en comprenant qu'il surgira indéfiniment des soldats allemands hors d'une barricade (*Call of duty*). Le joueur en arrive à « construire une image mentale du modèle informatique²⁷ », et une telle construction est un acte de lecture. Le joueur adopte un comportement algorithmique.

1.15 Si le rythme se présente comme un ensemble de rapports et de fréquences qui ont un aspect structurel/structurant, il nous faut l'envisager, notamment, dans un système conceptuel qui tienne compte du concept de structure. Nous avons présenté le rythme comme la manière dont s'articule le mouvement, et nous avons aussi isolé dans le jeu vidéo l'usage essentiel de formules ou d'algorithmes en vue d'entretenir le développement d'un jeu particulier. Ces formules ont une fonction rythmique, dans la mesure où elles médiatisent cinématiquement et d'une façon déterminée les décisions du joueur. Comme c'était le cas des vers homériques, dans le jeu vidéo, le rythme et la formule servent une fonction mnémotechnique aussi bien qu'ornementale et la fiction aussi bien que la narration en dépendent. C'est dans cette optique que nous voulons maintenant considérer les travaux de Vladimir Propp et de Roland Barthes. Janet Murray ne manque d'ailleurs pas de faire le rapprochement entre le style formulaire évoqué par Parry et les travaux sur la forme du conte faits par Propp, ce qui ouvre à des questions qui concernent le structuralisme.

C'est sur la base d'une ressemblance entre le récit et la langue que Barthes, dans son *Introduction à l'analyse structurale des récits*, cherche à inciter à la découverte de règles et de structures dans l'étude de ceux-ci.

« Les formalistes russes, Propp, Lévi-Strauss nous ont appris à cerner le dilemme suivant : ou bien le récit est un simple radotage d'événements, auquel cas on ne peut en parler qu'en s'en remettant à l'art, au talent ou au génie du conteur (de l'auteur) – toutes formes mythiques du hasard –, ou bien il possède en commun avec d'autres récits une structure accessible à l'analyse, quelque patience qu'il faille mettre à l'énoncer ; car il y a

²⁷ Lev Manovich, op. cit., p. 223.

un abîme entre l'aléatoire la plus complexe et la combinatoire la plus simple, et nul ne peut combiner (produire) un récit, sans se référer à un système implicite d'unités et de règles²⁸. »

Sur la base d'une vision du langage donnée pour universaliste (qui prend pour point de départ les langues indo-européennes), on cherche à découvrir « un système d'unités et de règles » qui agirait comme une totalité structurante. Il va sans dire que, en subordonnant tout récit à l'écriture graphique, un tel projet va à l'encontre d'un concept de multiplicité à la Deleuze tout comme de celui de la trace chez Derrida. C'est que, bien que Barthes tente d'étendre sa théorie à toute production de récit – ce qui comprend la production orale (cf. Propp), on ramène sans cesse une telle production à une économie de sens configurée par l'écriture graphique et le livre imprimé, en sorte qu'on n'échappe pas, même par la rature, à une vision du monde totalisante héritée du livre et de ses institutions. « Le jeu lui aussi est une phrase²⁹. » Une telle vision totalisante semble répondre au désir d'un centre qui serve de point d'appui immatériel, de transcendance, à une forme de vie. (Cela ne va pas sans rappeler les athées dépeints par Nietzsche dans *Le Gai Savoir* : privés de Dieu, ils n'en cessent pas moins de croire à ce que cette transcendance maintenait en place³⁰.) Or, pour nous, il n'en va pas ainsi. Derrida :

« La totalisation est donc définie tantôt comme *inutile*, tantôt comme *impossible*. [...] Mais on peut déterminer autrement le concept de la non-totalisation : non plus sous le concept de finitude comme assignation à l'empiricité mais sous le concept de *jeu*. Si la totalisation alors n'a plus de sens, ce n'est pas parce que l'infinité d'un champ ne peut être couverte par un regard ou un discours finis, mais parce que la nature du champ – à savoir le langage est un langage fini – exclut la totalisation : ce champ est en effet celui d'un *jeu*, c'est-à-dire de substitutions infinies dans la clôture d'un ensemble fini. [...] Ce champ ne permet ces substitutions infinies que parce qu'il est fini, c'est-à-dire parce qu'au lieu d'être un champ inépuisable, comme dans l'hypothèse classique, au lieu d'être trop grand, il lui manque quelque chose, à savoir, un centre qui arrête et fonde le jeu des substitutions³¹. »

S'il nous faut parler de structures, s'il nous faut hériter, dans la théorie vidéoludique, de certaines théories structuralistes, c'est en évacuant l'importance de la parole pour ne garder que la notion de structure, laquelle se présente ainsi sous la guise du jeu auquel il manque un centre. Un jeu ouvert au sens dans tous les sens, plutôt qu'un sens totalisant qui fonde le jeu. (« Nous sommes à l'âge des objets partiels, des briques et des restes.

²⁸ Roland Barthes, « Introduction à l'analyse structurale des récits » in *Poétique du récit*, p. 8.

²⁹ Idem, p. 37.

³⁰ Friedrich Nietzsche, *Le Gai Savoir*, fragment 125.

³¹ Jacques Derrida, *L'Écriture et la différence*, p. 223-226.

Nous ne croyons plus en ces faux fragments qui, tels les morceaux de la statue antique, attendent d'être complétés et recollés pour composer une unité qui est aussi bien l'unité d'origine. Nous ne croyons plus à une totalité originelle ni à une totalité de destination³². » Cf. *infra*, 4.14)

Néanmoins, il nous semble qu'il peut être utile de récupérer certains travaux issus de la mouvance structuraliste, notamment, dans *Morphologie du conte* de Propp, la notion de « fonction » qui pourrait être associées avec celle de « formule ». En effet, la formule vidéoludique est certes rythmique et cinétique, elle n'en reste pas moins motivée par des éléments d'ordre fictionnel qui tendent à la narration. Par exemple, un avatar peut sauter, dégainer, faire feu, poser des explosifs, conduire un véhicule ; par contre, il ne peut pas acheter des fleurs, réciter du Mallarmé ou faire cuire du poulet. La formule en soi évacue le langage et, partant, une large part des procédés narratifs connus ; pourtant, on peut quand même l'arrimer à des procédés narratifs, voire à des fonctions : elle peut être figurative. Cependant, à la base d'un jeu vidéo on retrouve une sorte de logique combinatoire qui fonctionne « par substitutions infinies » et qui relève davantage du mouvement perçu et agi que de la mise en intrigue – de la linéarisation – de contenus langagiers.

Ainsi, il apparaît que fonction et formule sont hétérogènes (bien qu'elles puissent se compléter), puisque la première s'attache au séquençage d'un ensemble de fonctions narratives (*in extenso* langagières) et la deuxième au traçage d'un mouvement qui permet des rythmes. Que ceux-ci soient protonarratifs importe peu : avant tout, ils sont dynamiques et non-figuratifs et ils peuvent se passer de narration (mais non d'éléments fictionnels simples), comme nous le montrent les jeux *vintage*.

En réfléchissant à l'informatisation du narratif, Janet Murray s'inspire du concept de fonction de Propp – en l'associant avec la méthode de composition des vers homériques – pour en proposer l'informatisation : ainsi, l'ordinateur combinerait le récit à partir de contenus prédéterminés, selon les actions du joueur. Elle envisage une sorte « d'environnement informatique constructiviste » portant et articulant des contenus

³² Gilles Deleuze et Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe*, p. 50.

narratifs en relation avec les mouvements de l'avatar, lequel disposerait d'une gamme de gestes différents et narrativement (figurativement) motivés. « Les concepteurs pourraient utiliser le mouvement comme un langage social. [...] Un tel environnement mettrait en vedette un répertoire de gestes qui irait plus loin que les seules commandes de navigation et d'attaque³³. » Il y aurait ainsi une ossature narrative assemblée en direct, laquelle se subordonnerait la chair audiovisuelle et cinématique qui caractérise le jeu vidéo. On peut difficilement rêver d'une meilleure soumission du mouvement ludique au narratif. Somme toute, c'est encore une machine totalisante qui est proposée et, si elle est multilinéaire dans son ensemble, elle reste linéaire dans la pratique ponctuelle. Nous ne saurions spéculer sur le succès d'une telle entreprise sans entrer dans un discours pleinement futurologique. Toutefois, il nous semble que, adaptant ainsi le littéraire à l'informatique, on passerait à côté de pratiques rythmiques et cinématiques qui se passent radicalement de centre et de totalité et qui *ipso facto* proposent autre chose, véritablement autre chose. Sans compter que la fiction est de plus en plus assumée par une navigation qui donne lieu à des événements qui ne sont pas directement intégrés au déroulement du récit, même si de tels événements peuvent induire une histoire. Par exemple, dans *Grand Theft Auto : San Andreas*, quand Carl part en voiture vers Las Venturas pour une mission précise, il peut successivement tuer des passants avec un sabre, se faire poursuivre en voiture par le FBI, voler un hélicoptère, sauter en parachute, voler un bateau, se cacher pour aboutir quelque part où il pourra enfin entreprendre une mission prédéterminée qui fait inéluctablement partie du scénario (cf. annexe DVD). On peut faire de cette trajectoire une histoire, mais celle-ci demeure à l'écart du récit principal.

Par ailleurs, on retrouve déjà une utilisation sommaire de telles fonctions narratives dans le jeu vidéo actuel : de nombreux jeux se terminent différemment selon les gestes posés par le joueur au fil de sa partie. Par exemple, dans *Silent Hill 2*, le joueur qui évite de frapper le personnage Maria, qui la protège en évitant qu'elle soit attaquée et qui la visite alors qu'elle est en repos dans l'hôpital, ce joueur obtiendra la « fin Maria ». Autrement, il aura accès à trois autres fins (sans parler des fins qui s'ouvrent lorsqu'on complète le jeu deux et trois fois). Il existe aussi des jeux qui proposent une

³³ Janet Murray, *Hamlet on the holodeck*, p. 150. Ma traduction.

structure narrative fixe mais dont le déroulement est variable. Il y a ainsi une quête principale qui peut donner lieu à des quêtes secondaires qu'il n'est pas nécessaire de réaliser ni même de découvrir. C'est le cas dans la série *Grand Theft Auto* tout comme dans de nombreux *RPG (Role Playing Game)*. Toutefois, l'emploi de variables narratives reste faible dans le jeu vidéo : on l'utilise souvent, certes, mais faiblement. En bout de ligne, l'histoire linéarisée échappe au ludique : on ne joue pas de l'histoire, celle-ci, d'une manière ou d'une autre « écrite », accompagne plutôt le jeu en parallèle. Ce qui est en jeu, ce sont des enjeux cinétiques et des énigmes (devinettes, casse-tête, etc.) qui ne conditionnent pas l'histoire, même s'ils s'y imbriquent.

1.16 Un jeu vidéo comporte plusieurs niveaux de fiction et de narration : l'histoire générale est racontée à l'aide d'une suite de cinématiques (courtes animations non-jouables) qui ont recours à la parole et à l'écriture tout comme à des conventions cinématographiques. Comme ces cinématiques exigent un travail important de la part des concepteurs, elles sont en nombre limité, et elles sont figées. Ensuite, les gestes de l'avatar (sauter, faire feu, etc.), motivés par l'histoire générale, sont fictionnels et protonarratifs. Parfois, c'est une voix off doublée de sous-titres qui assurent une narration : elle fait alors intersection avec la trame de cinématiques qui présentent l'histoire principale. La navigation dans un espace donné (une ville, un donjon, une maison, etc.) se montre le plus souvent fictionnelle et protonarrative, d'autant plus qu'elle permet souvent à l'avatar d'interagir avec des éléments du décor, ce qui crée un effet d'immersion et de présence. « [Des jeux comme *Myst* ou *Doom*] nous ramènent à d'anciennes formes narratives où l'intrigue est motivée par le mouvement spatial du héros principal, lequel voyage dans des contrées lointaines pour sauver une princesse, trouver un trésor, tuer un dragon, etc.³⁴ » Enfin, les interactions du joueur avec l'environnement de jeu se montrent protonarratives : les émotions vécues par le joueur par le moyen de dispositifs de somatisation (par exemple, un combat contre un monstre) tendent à établir des micro-récits linéarisés. C'est ce que soutient Torben Grodal :

« L'expérience narrative simple consiste en une interaction continue entre des contenus perceptifs (je vois un monstre s'approcher), émotionnels (je ressens de la peur, parce que je sais ou je sens que les monstres sont dangereux) et cognitifs (je pense qu'il

³⁴ Lev Manovich, op. cit., p. 245-246.

vaudrait mieux que j'abatte ce monstre) et une action (l'acte moteur de faire feu qui transforme la peur en détente)³⁵. »

Selon Grodal, une telle somatisation ne peut que recréer du linéaire et du causal :

« Le rôle de la linéarité et de la causalité en science n'est que la sophistication de mécanismes mentaux qui se sont développés comme mécanismes de survie. Les actions sont des causes dont l'effet est important, aussi serait-il difficile de faire une histoire qui ne reposerait sur aucune sorte de linéarité et de causalité, parce qu'ainsi les actions posées dans une telle histoire ne serait d'aucune importance³⁶. »

Grodal présente le jeu vidéo comme un médium qui tend à la narration, parce qu'il reproduit des habitudes corporelles et somatiques. Nous estimons toutefois que son analyse s'applique plus facilement à des jeux contemporains en trois dimensions plutôt qu'à des jeux abstraits tels *Tetris* ou *PONG*, lesquels comportent un fort contenu rythmique (donc une certaine somatisation) sans pour autant motiver les actions. Aussi est-il concevable que de tels jeux soient réversibles, exprimant par-là leur inaliénable non-linéarité : jouer à l'envers est même possible, dans certains jeux. « Les formes narratives linéaires sont différentes des phénomènes "paratéliques" comme la danse : dans ceux-ci on trouve de la réversibilité mais aucun schéma source-voie-but³⁷. » Nous voyons toujours mal en quoi le jeu vidéo doit nécessairement être linéaire, causal et narratif, d'autant plus qu'historiquement le jeu vidéo n'assurait, à son origine, que difficilement un plaisir narratif. (Comment a-t-on alors pu prendre plaisir à y jouer? Par anticipation d'une narration plus complète?) Peut-être le problème s'exprimerait mieux dans une opposition figuratif/figural (Deleuze) ou dans le couple narration/protonarration. Il semble que Grodal prenne pour point de départ des jeux à fortes composantes fictionnelles et narratives (récit, immersion, navigation) pour démontrer que les processus somatisants à l'œuvre dans le jeu vidéo sont d'une narration non-verbale qui débouche sur des procédés narratifs verbaux. Nous croyons plutôt que ce sont les procédés narratifs verbaux (cinématiques avec paroles) qui contaminent et unifient des processus somatisants. S'il y a narration avant verbalisation, c'est sous un aspect fictionnel protonarratif qui peut s'hybrider avec un plaisir rythmique « paratélique » qui n'a d'autre fin que de se répéter, même dans le développement.

³⁵ Torben Grodal, "Stories for eye, ear and muscles" in *The Video game theory reader*, p. 131. Ma traduction.

³⁶ Idem, p. 145.

³⁷ Idem, p. 153.

Aussi préférons-nous parler d'éléments fictionnels protonarratifs lorsqu'il est question d'éléments qui peuvent tendre à la narration sans pour autant raconter une histoire en tant que tel, et de narration quand il est question d'éléments qui contribuent directement à raconter une histoire généralement élaborée au préalable (texte, parole, animations, cinématiques).

1.3 *TRAITS VIDÉOLUDIQUES* – Nous nous inspirons des travaux de Janet Murray, Espen Aarseth, Jesper Juul et Lev Manovich pour présenter ce que nous jugeons être caractéristique du jeu vidéo actuel (parfois partagées avec d'autres médias informatiques). Ce jeu vidéo est interactif (ergodique) et immersif : c'est ainsi qu'il est procédural, participatif, spatial et encyclopédique. Le jeu vidéo médiatise le mouvement intentionnel à l'intérieur de la représentation d'un rapport de mouvements, et c'est en ce sens que s'y exprime le sentiment d'agence (*agency*).

Le jeu vidéo est ergodique et non seulement interactif, selon Aarseth :

« Le mot *ergodique* [...] est constitué des mots grecs *Ergos*, travail, et de *Hodos*, voie, route. Dans ce contexte il sert à décrire une sorte de discours dont les signes apparaissent comme des voies produites par un objet de travail qui est non trivial. Les phénomènes ergodiques sont produits par un système cybernétique, c'est-à-dire par une machine (ou une personne) qui effectue par boucle un retour d'information qui crée une séquence sémiotique différente à chaque fois qu'il est sollicité³⁸. »

D'après une telle nuance, ce qui distingue l'interactif de l'ergodique, c'est la plasticité de l'interaction qui a cours. L'interactif a lieu entre un récepteur et un objet qui ne change pas en temps réel alors que l'ergodique représente la capacité essentielle d'un système à être modulé différemment à chaque fois qu'un agent/récepteur (acteur/spectateur, en raison de l'écran) le sollicite. Ce serait un peu la différence aristotélicienne entre un système de puissances et un objet en acte.

Il semble que ce soit le sens que donne Murray au terme *interactif* quant elle donne pour interactif le monde médiatique informatique. L'ordinateur est capable de gérer l'exécution d'une série de règles, aussi est-il procédural. « Il est conçu non pour charrier de l'information inerte, mais pour donner corps à des comportements complexes

³⁸ Aarseth, "Aporia and epiphany", p. 32. Ma traduction.

et contingents³⁹. » L'ordinateur répond aux inputs, il permet la création d'un espace de participation, aussi est-il participatif. « Les environnements procéduraux nous attirent non seulement parce qu'ils font preuve d'un comportement formaté par des règles, mais aussi parce que nous pouvons induire leur comportement. Ils répondent à nos inputs⁴⁰. »

La participation du joueur est structurée par des formules et des règles, lesquelles font en sorte que celui-ci se sente agent (*agency*) à l'intérieur d'une structure virtuelle. Cette sensation est provoquée par un retour d'information qui présente les effets d'une action virtuelle effectuée par le joueur. Quant celui-ci peut agir avec succès sur des objets (un téléphone dans *Silent Hill 4*, une machine distributrice dans *Grand Theft Auto : San Andreas*, etc.) il vit une sorte de « retour d'information qui le pousse à s'engager davantage [dans l'environnement virtuel en cause], et cela ajoute en crédibilité (*belief*) [au virtuel]⁴¹. [...] Le sentiment d'agence est le pouvoir très satisfaisant de poser des actions pleines de sens et de voir le résultat de ses propres décisions, de ses choix⁴². » Ce sentiment est distinct de la participation ou de l'activité simple, puisqu'il se charge de sens, en plus d'ajouter grandement, sinon dramatiquement, à un sentiment d'immersion.

L'ordinateur provoque un sentiment d'immersion, ainsi. Selon Murray,

« l'immersion est un terme métaphorique issu de l'expérience corporelle de la submersion dans l'eau. On recherche le même sentiment dans une expérience psychologiquement immersive que celui éprouvé en plongeant à la mer ou dans une piscine : la sensation d'être entièrement nimbé d'une autre réalité, aussi différente que l'eau l'est de l'air ; ainsi est emportée toute notre attention avec notre appareil perceptif⁴³. »

Ce sentiment d'immersion caractérise les environnements informatiques, tantôt parce qu'ils sont spatiaux, tantôt parce qu'ils sont encyclopédiques : spatiaux par leur capacité à représenter un espace navigable ; encyclopédiques parce qu'il est possible de stocker, de façon non-linéaire, beaucoup d'information à l'aide d'un ordinateur. De plus,

³⁹ Janet Murray, op. cit., p. 71. Ma traduction.

⁴⁰ Idem, p. 74.

⁴¹ Idem, p. 112.

⁴² Idem, p. 126.

⁴³ Idem, p. 98.

l'information est souvent présentée de façon non linéaire (ou plutôt, multilinéaire), notamment par la navigation tridimensionnelle.

1.31 Le jeu vidéo est une médiatisation du jeu par le moyen d'un ordinateur. Aussi partage-t-il, matériellement et immatériellement, des caractéristiques propres aux nouveaux médias, lesquels sont étroitement dépendant de l'informatique. Katie Salen et Eric Zimmerman⁴⁴ établissent même une sorte de stratification constitutive du vidéoludique : des signaux électroniques sont traduits en langage binaire, puis en code machine, qui détermine un système informatique, lequel permet l'usage de logiciels et de dossiers, etc. (Il faudrait également tenir compte de la matérialité respectivement associable à la manette, à l'écran et au lecteur du support enregistré.)

Manovich présente lui-aussi ces caractéristiques dans le détail, et nous souhaitons insister ici sur deux aspects en particulier : la représentation numérique et la modularité.

Un objet néo-médiatique (*a new media object*) est représentable numériquement : il peut être décrit en termes mathématiques, ce qui le rend sujet à la manipulation algorithmique, par programmation⁴⁵ : ce qui était analogique est ainsi traité comme information. Un tel procédé de quantification implique une discontinuité (*a discrete level*) qui permet une plasticité – laquelle, nous croyons, relève du granulaire ou du moléculaire. Puisque l'objet néo-médiatique est discontinu, il est aussi modulaire : il s'articule selon une logique quantitative qui permet des emboîtements et des « désenboîtements ». La modularité est

« un principe qui pourrait être appelé "la structure fractale des nouveaux médias." Tout comme un fractal a la même structure à différentes échelles, un objet néo-médiatique conserve une même structure modulaire. Qu'il s'agisse d'images, de sons, de formes ou de comportements, les éléments médiatiques sont représentés par ensembles [*collections*] d'échantillons discontinus (pixels, polygones, voxels, caractères, codes). Ces éléments, bien qu'assemblés pour former de plus grands objets, conservent leur propre identité⁴⁶. »

Une telle logique quantitative ouvre à des possibilités représentationnelles inouïes : elle permet des modes de représentation organisés de façon non-linéaire (ou massivement multilinéaires). Elle provoque également des changements dans la façon de représenter et de comprendre les choses, tout comme des éléments de la tradition médiatique pré-

⁴⁴ Cf. Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play*, p. 146.

⁴⁵ Cf. Lev Manovich, op. cit., p. 27.

⁴⁶ Idem, p. 30.

numérique conditionnent l'aspect des interfaces. Achim Szepanski résume ainsi la question, par explosion :

« Ce n'est qu'avec les machines digitales que le sens est troublé et ébranlé, que les repères historiques et les traces sont effacés. Les machines digitales n'établissent aucune différence, elles calculent, puisque tout peut ainsi être calculé et déterminé. [...] Aujourd'hui, la musique, c'est de l'information. [...] La musique génère des formes, non plus à partir d'elle-même, mais à partir d'éléments tirés de tous les systèmes : la musique devient graphique, elle devient information, la politique fait de la musique, les vidéos ont un effet politique, le piratage devient de la musique ⁴⁷. »

Selon Manovich, un exemple très intéressant d'échange conceptuel entre le numérique et la sphère culturelle réside dans le passage de la figure de l'auteur à celle du DJ. Tout comme les objets néo-médiatiques sont modulaires, on offre des logiciels et des interfaces qui déterminent l'ensemble des possibilités médiatiques permises. L'utilisateur de ces logiciels ne travaille jamais directement à partir de la base (le code source des logiciels) ; plutôt, il doit composer avec les fonctions et les paramètres déterminés par les interfaces. Aussi sélectionne-t-il bien plus qu'il ne « crée » :

« Les objets néo-médiatiques ne sont que rarement créés à partir de rien : en général, ils sont plutôt composés de parties préalablement données, des ready-mades. Autrement dit, dans une culture informatisée, la création authentique a été remplacée par la sélection à partir d'un menu. Dans la création d'un objet néo-médiatique, un concepteur choisit parmi des répertoires de modèles en 3D, de textures, de sons, de comportements, d'images de fond, de boutons et de filtres. Tous les logiciels de montage ou de création sont accompagnés de tels répertoires. [...] Sélectionner des éléments prédéfinis et des options dans un répertoire ou dans un menu est un mode d'action essentiel, et pour les professionnels du nouveau média et pour le simple utilisateur. Cela rend le processus de production plus efficace pour le professionnel et donne au simple utilisateur l'impression d'être un « auteur » qui, en créant un nouvel objet ou une nouvelle expérience, est plus qu'un simple consommateur ⁴⁸. »

Dans *1914 – Un seul ou plusieurs loups?*, Gilles Deleuze présente une vision de la multitude – des multiplicités – qui va à rebours des conceptions freudiennes orientées par une géométrie œdipienne et une structuration pyramidale. On dépeint ainsi une opposition entre le moléculaire et le molaire, vraisemblablement en vue d'obtenir théoriquement le lieu d'une liberté qui répugne à la hiérarchisation et au pouvoir coordonné en faisceau, une liberté rhizoïde qui donne intensité. Nous croyons que la technologie informatique favorise une dynamique moléculaire qui entretient des habitudes spirituelles, lesquelles échappent à une dynamique molaire sans pour autant entrer dans un espace de liberté anarchique – sans pour autant se soustraire au contrôle et

⁴⁷ Achim Szepanski, "Digital music and media theory" in *Parachute* no. 107, p. 24, 25, 26. Ma traduction.

⁴⁸ Lev Manovich, op. cit., p. 124.

à la récupération. Autrement dit, les nouveaux médias permettent des habitudes esthétiques, organisationnelles et communicationnelles favorables à des multiplicités moléculaires, lesquelles ne sont plus soumises à un codage hiérarchique mais à une axiomatique autrement plus plastique, mais autrement contrôlante. Nous reviendrons sur cet aspect. Toutefois, il ne nous faut pas oublier que l'utilisateur qui ne choisit que parmi une gamme de possibilités voit sa liberté – ses possibilités pratiques et identitaires – réduite. L'espace de liberté des nouveaux médias est peut-être plus à rechercher dans une sorte d'assouplissement des supports informationnels que dans un accroissement effectif des puissances subjectives.

Ensuite, il semble qu'une architecture informatique moléculaire favorise une organisation en collection au détriment d'un sens narratif – une base de données plutôt qu'une histoire.

« La base de données représente le monde comme une liste d'éléments qui ne sont pas mis en ordre. Au contraire, une histoire crée une trajectoire causale à partir d'éléments (ou d'événements) qui n'ont pas d'ordre préalable. Par conséquent, une base de données et une histoire s'opposent naturellement⁴⁹. »

Manovich affirme que les éléments d'une liste ne sont pas mis en ordre. En effet, ils sont assujettis à une quantification qui autorise leur arrangement. S'ils n'ont aucune orientation précise, c'est seulement parce qu'ils sont enchaînés à une logique numérique : ils peuvent aller n'importe où n'importe comment, pour ainsi dire, mais ils conservent leur identité, leur part du code. Indiquons par ailleurs que la navigation dans le jeu vidéo peut se présenter comme une base de données : la navigation dans un espace tridimensionnel de vaste étendue, donné à l'exploration, ne manque pas de s'apparenter à la navigation sur Internet (ou dans toute autre base de données), dans la mesure où elle exprime de l'information de façon multilinéaire, par l'entremise d'un plaisir textuel et graphique donné dans le « libre » déplacement multidirectionnel. Ainsi retrouvons-nous la non-totalisation derridienne : « un champ [qui] est en effet celui d'un *jeu*, c'est-à-dire de substitutions infinies dans la clôture d'un ensemble fini⁵⁰. » Et à un tel champ, à un tel jeu, manque le centre. Il n'a pas de sens propre – en tant que tel, il ne donne aucune histoire.

⁴⁹ Lev Manovich, op. cit., p. 225.

⁵⁰ Jacques Derrida, op. cit., p. 423.

Par ailleurs, il nous semble qu'un plaisir textuel est à l'œuvre dans les jeux vidéo. On trouve même des artistes spécialisés dans les effets de texture (la plupart des grands producteurs vidéoludiques emploient des spécialistes en textures). Or il semble que la texture fasse davantage appel à une dynamique *haptique* qu'à une dynamique *optique*. Deleuze et Manovich utilisent tous deux cette dichotomie en s'inspirant d'Aloïs Riegl. « La perception haptique isole l'objet dans le champ [de vision] comme une entité en discontinuité, alors que la perception optique unifie les objets dans un continuum spatial⁵¹. » Néanmoins, n'oublions pas que chez Riegl, vraisemblablement, l'*optisch* et l'*haptisch* (optique et tactile) sont des variables qui concernent un mode d'appréhension visuelle, de la *Nahsicht* à la *Normalsicht* jusqu'à la *Fernsicht* – du tactile jusqu'à l'optique, dans l'éloignement qui donne perspective⁵².

Il est facile de comprendre en quoi une telle séparation conceptuelle a pu séduire Deleuze, lequel réutilise le concept *haptique* en parlant des œuvres de Francis Bacon, dans *Logique de la sensation*. Selon lui, l'intervention de l'haptique donne lieu à une spatialisation par la couleur, non-figurative, et chaque élément d'un tableau se présente comme une force en soi.

« Il n'y a pas plus de dedans que de dehors, mais seulement une spatialisation continuée, l'énergie spatialisante de la couleur. Si bien que, tout en évitant l'abstraction, le colorisme conjure à la fois la figuration et le récit, pour se rapprocher infiniment d'un "fait" pictural à l'état pur, où il n'y a plus rien à raconter. Ce fait, c'est la constitution ou la reconstitution d'une fonction haptique de la vue⁵³. »

Dans un discours deleuzien, l'haptique est pour l'œil un agir perceptif qui trouve intensité dans la spatialisation du multiple, des multiplicités, et ces multiplicités demeurent telles parce qu'elles ne sont nullement unifiées par un point de fuite figuratif qui leur imposerait une perspective, un sens, une histoire. L'haptique, c'est la rencontre corporalisée d'une discontinuité : dans ce processus viennent les qualités perceptibles des corps différents, leurs intensités, au détriment d'une subordination de ces qualités à la logique d'un seul ensemble. C'est donc un agir perceptif qui s'oppose à toute visée molaire.

Manovich ne va pas si loin, bien qu'il soit possible de connecter son emploi de l'haptique avec celui de Deleuze :

⁵¹ Lev Manovich, op. cit., p. 254.

⁵² Cf. Aloïs Riegl, *Late Roman Art Industry*. (*Die Spätromische Kunstindustrie*)

⁵³ Gilles Deleuze, *Francis Bacon – Logique de la sensation*, p. 126.

« Les mondes générés par ordinateur sont plus haptiques et agglomérés qu’optiques et systématiques. Le modeling polygonal est la technique de création graphique de mondes en 3D la plus utilisée. Le monde virtuel créé avec cette technique est un vacuum qui contient des objets séparés définis par des limites fixes. Ce qui manque dans l’espace informatique, c’est l’espace comme médium : un environnement où les objets s’incrument [*embedded*] – en plus des effets de ces objets les uns sur les autres⁵⁴. »

Manovich renverse toutefois la position de Deleuze dans *Logique de la sensation* en utilisant l’analyse du cinéma élaborée ailleurs par ce dernier. Ainsi, les artistes modernes, de Seurat à Giacometti à de Kooning, auraient essayé « d’éliminer la notion d’objets séparés tout comme celle d’un espace vide. » (Ce qui n’est pas le cas de Bacon selon Deleuze.) Aussi Manovich en vient-il à réclamer qu’on applique une telle recherche, celle d’un espace plein, à l’élaboration des interfaces et des représentations graphiques pour les ordinateurs personnels. Ce qui reviendrait à faire basculer la représentation haptique en informatique dans une logique optique qui destine à l’unification.

Toutefois, le jeu vidéo conjure une logique haptique en proposant des univers de plus en plus unifiés et figuratifs. La navigation elle-même désigne un rapport à l’espace qui fonctionne sous le couvercle de la figuration, dans l’insularité d’un espace plein. Même si le plaisir textuel tire vers l’haptique, vers une sorte de contemplation esthétique qui se place comme en parenthèse du récit (et du monde qui organise celui-là spatialement), c’est bien souvent une logique optique qui finit par imposer un sens et positionner fictionnellement la texture .

1.32 Dans l’analyse du phénomène vidéoludique, on a tenté de contourner l’épineuse question de l’essence du jeu pour réfléchir plutôt à l’attitude vidéoludique. Dans un texte où il aborde des questions d’ordre méthodologiques dans l’étude vidéoludique, Espen Aarseth emploie une typologie élaborée par Richard Bartle⁵⁵ :

« Les quatre types sont : les *socialisants* (les joueurs qui jouent pour être en compagnie d’autres joueurs), les *tueurs* (ceux qui aiment attaquer les autres joueurs, qui deviennent alors des proies), les *accomplisseurs* (ceux qui aiment gagner et triompher) et les *explorateurs* (ceux qui aiment découvrir les secrets d’un jeu et sa mécanique interne, y incluant les erreurs de programmation, alors exploitables)⁵⁶. »

À ces catégories Aarseth ajoute celle du tricheur, celui qui utilise des *cheat codes* et des *walkthroughs* afin d’épuiser un jeu en s’épargnant une part de celui-ci. Nous reviendrons

⁵⁴ Lev Manovich, op. cit., p. 254-255.

⁵⁵ Richard Bartle, “*Hearts, clubs, diamonds, spades : players who suit MUDs*” (en ligne)

⁵⁶ Espen Aarseth, *Playing research*, p. 3. Ma traduction.

ultimement sur ces catégories, en insistant particulièrement sur celle de l'explorateur que nous croyons être riche de possibilités.

1.33 Parmi les plaisirs propres au monde des interfaces informatiques, on trouve le plaisir de naviguer, un plaisir dont la recherche suscite un impact esthétique, notamment au cinéma, où les panoramiques connectés à une navigation foisonnent (*Lord of the Rings*, *Elephant*, *Star Wars : The Phantom menace*). Ce plaisir de la navigation est assuré par l'ergodicité, l'effet d'immersion et d'agence créées par les algorithmes informatiques. (Cela comprend les fonctions d'un logiciel accessibles à l'utilisateur au moyen d'une interface : elles servent aussi le sentiment d'agence.) « Dans les nouveaux médias, l'image, c'est quelque chose à l'intérieur duquel entre l'utilisateur. [...] En outre, les nouveaux médias font de la plupart des images des images-interfaces et des images-instruments⁵⁷. » Janet Murray :

« Le plaisir navigationnel est largement utilisé dans des labyrinthes aussi différents que celui de Zork, en donjon, ou ceux des réseaux d'information qui constituent internet. Ils nous permettent tous de jouir du plaisir de la navigation intentionnelle en nous faisant nous orienter à l'aide de repères, cartographier mentalement l'espace selon notre expérience et admirer les juxtapositions et les changements de perspective qui résultent de notre trajectoire dans un environnement précis⁵⁸. »

Ce type d'expérience et de plaisir est utilisé dans les jeux vidéo avec une intensité magnifiée par l'usage d'effets tridimensionnels. Il désigne par ailleurs une esthétisation particulière du mouvement qui se distingue d'une simple composition rythmique – tel que le proposaient plusieurs jeux vintage. Cet effet d'immersion engage au labyrinthe et au narratif, dans la mesure où il se produit (et reproduit) le plus souvent, dans les jeux vidéo, un monde virtuel donné pour continu, même s'il est le plus souvent divisé en zones ou en tableaux souvent discontinus. Nous croyons qu'il s'agit d'un fait culturel, sinon spirituel, à prendre en considération. Lev Manovich émet un tel jugement, en prenant pour exemple deux jeux célèbres, *Myst* et *Doom* :

« Le rôle central de la navigation dans l'espace, que ce soit en tant qu'instrument de narration ou d'exploration, est reconnu par les concepteurs de ces jeux. [...] Ainsi, le fait que [différents jeux et conventions offrent des interfaces de navigation spatiale] me donne à penser que la navigation implique un fait culturel plus étendu⁵⁹. »

⁵⁷ Lev Manovich, op. cit., p. 183.

⁵⁸ Janet Murray, op. cit., p. 129.

⁵⁹ Lev Manovich, idem, p. 247-248.

Enfin, l'impact sur la subjectivité n'est pas moins négligeable. « La personne n'est plus que ce qu'elle fait ou vit dans le rôle de passager, de consommateur ou de conducteur⁶⁰. » C'est aussi une esthétique du transit qui est récupérée en substance, tantôt en suggérant carrément une irrémédiable trajectoire (*Silent Hill 2*), tantôt en opposant un monde fermé à explorer (la structure insulaire à la *Grand Theft Auto*). « Les lieux traditionnels sont remplacés par des non-lieux tout aussi institutionnels, une nouvelle architecture du transit et de l'éphémère : chaînes hôtelières, squats, club de vacances et camp de réfugiés, supermarchés, aéroports et autoroutes⁶¹ » précise Manovich en reprenant Marc Augé puis Michel de Certeau avant d'étendre son analyse à la figure du flâneur baudelairien, figure que nous ne reprendrons toutefois pas ici.

1.4 *LE JEU ET LE CORPS* – Le jeu vidéo, dans sa matérialité tout comme dans le ludique lui-même, entretient un rapport au corps très intense. Il s'agit bien sûr d'un médium audio-visuel qui médiatise des rapports cinétiques. Pour cela, il est fait usage d'une interface corporelle, généralement manuelle (le plus souvent, la manette) et d'une interface visuelle (l'écran). En l'état des choses, la main joue un rôle fondamental, tout comme l'œil.

L'écran joue un rôle important : par lui, le ludique se fait simultanément jeu et spectacle. De l'écran, nous pouvons dire d'emblée qu'il s'agit d'un cadre qui sépare absolument deux espaces différents mais donnés en coexistence⁶² : un système spatial autre et virtuel s'ajoute à « l'espace » ordinaire. L'écran classique est

« une surface plate et rectangulaire. Il est conçu pour être regardé de face – par opposition au panorama, en l'occurrence. Il existe dans l'espace ordinaire, l'espace de notre corps, et tient lieu de fenêtre sur un autre espace. Cet espace autre, l'espace de représentation, est d'une échelle qui diffère de l'espace ordinaire⁶³. »

Pour lire une telle « fenêtre », il faut que le corps reste immobile, d'une façon ou d'une autre : le regard – et le corps qui le porte – doit être rivé au cadre. Une telle logique s'applique également au jeu vidéo : bien que le vidéoludique s'adresse médiatement à tout le corps (par immersion, ergodicité et mimésis audiovisuelle), le joueur doit demeurer immobile devant son écran, quel que soit son degré de somatisation. Il peut

⁶⁰ Idem, p. 280.

⁶¹ Idem, p. 279.

⁶² Cf. Lev Manovich, op. cit., p. 95.

⁶³ Ibid.

certes étirer le cou et le trapèze pour voir derrière un obstacle virtuel, bouger les avant-bras au moment d'un important combat, se crispier, resserrer les doigts, grimacer : il demeure immobile, le visage et le corps font face à l'écran et c'est peut-être en raison d'une telle fixation que le joueur bouge autant. Un contraste important, donc, et une règle : pour que l'avatar puisse se déplacer, il faut que le joueur cède en motricité en acceptant de rester rivé à un écran.

Le joueur est immobile, sauf en ce qui concerne un ensemble de réflexes contenus (dans la mesure où on ne quitte pas l'écran) et la manipulation digitale de la manette. Une telle immobilité est, à sa façon, peut-être propice à plonger l'esprit dans un état de rêverie. À l'immobilisation qu'impose la lecture d'un écran s'ajoute celle qui accompagne la manipulation manuelle. « Bien souvent le mouvement est limité à une partie du corps qui entretient le déroulement de la rêverie, comme de se "tourner les pouces" ou de pétrir quelque chose de plastique⁶⁴. » Toutefois, si on parle de rêverie tranquille, il nous faut peut-être la voir davantage dans son apparition continuelle à l'écran – médiatisée, donc – que dans l'esprit même du joueur, lequel vit souvent des émotions qui n'ont rien de tranquilles et qui tournent le plus souvent à l'agitation. Aussi préférons-nous parler d'absorption que de rêverie. Par ailleurs, la manipulation de la manette contribue peut-être à un état d'absorption où s'immobilise le corps, tout comme elle le faisait dans de nombreuses pratiques religieuses.

« Il est certain toutefois que le toucher intervient dans le domaine précis du comportement musculaire. Il existe dans le monde entier de petits objets qui accompagnent les états de méditation et de rêverie paisible, comme l'égrenage du chapelet chrétien, musulman ou bouddhiste, la rotation des graines ou des pièces de jade entre les doigts, le pétrissage prolongé d'un corps souple. Ce domaine est le seul où il existe des objets particuliers à l'esthétique tactile, il répond à la focalisation de la perception des formes sur un champ très étroit, au-delà duquel règne le calme de la machine corporelle⁶⁵. »

Évidemment, le joueur n'éprouve que rarement un tel état de calme : le ludique exige des réponses psychomotrices dans un cadre performatif, aussi le joueur est-il le plus souvent tenu dans une expectative qui donne lieu à une somatisation nourrie. En fait – et nous voudrions bien que ce soit une boutade – si quelque chose demeure calme entre la

⁶⁴ André Leroi-Gourhan, op. cit., p. 104.

⁶⁵ André Leroi-Gouhran, op. cit., p. 118.

manipulation de la manette et la représentation à l'écran, c'est bien la machine informatique.

(Il est possible qu'un tel plaisir manuel s'associe avec l'exercice manuel qui entre dans l'usage fonctionnel d'instruments contemporains qui comportent un clavier : micro-ondes, téléphones cellulaires, clavier d'ordinateur, etc. Pour l'instant, nous nous contenterons de n'en évoquer que l'hypothèse.)

« Quand on joue à des jeux vidéo en console, on utilise une manette disposant de plusieurs boutons et parfois même un ou deux joystick(s) intégré(s). On utilise rarement un clavier. [...] De nombreux utilisateurs de console pensent que c'est moins bien de jouer avec un clavier⁶⁶. »

La manette, qui intègre le plus souvent deux mini-manches à balais, se présente avec une ergonomie qui facilite l'usage simultané d'une douzaine de boutons, lesquels sont tous faciles d'accès, afin de répondre rapidement aux impératifs du jeu. Il va sans dire qu'un grand nombre de jeux – dont toute la gamme de jeux de combats agonistiques du genre *Soul Calibur* – seraient tout simplement impossibles à concevoir sans cette manette. Incidemment, la première génération de jeux vidéo offrait rarement plus qu'un bouton au joueur, et le manche à balais, unique, représentait souvent l'interface principale entre le joueur et le jeu. Les consoles NES et Sega, à la fin des années 80, furent les premières à offrir des manettes à deux boutons, avec un manche à balais plat (un *pad* directionnel en forme « + ») qui facilitait des déplacements complexes dans un espace virtuel complexifié. Avec deux boutons, le joueur pouvait effectuer des sauts et faire feu à la fois, tout en déplaçant son personnage. Quant aux jeux de stratégie, notons qu'il est plus aisé d'y jouer avec un clavier, puisqu'ils requièrent une gamme de commandes qui excèdent parfois le nombre de boutons d'une manette (on doit alors recourir à des menus déroulants) – ce qui n'est pas grave, puisque ce sont des jeux qui n'exigent pas de réponse aussi prompte que dans les jeux à enjeux rythmiques rapides. Il semble que la nature des jeux ne soit pas seulement tributaire de l'évolution électronique des consoles, au sens strict : elle relève tout autant de la matérialité de l'interface, aujourd'hui la manette, qui, son nom l'indique, est une interface manuelle. De là à conclure à un lien entre le caractère manuel de l'interface, le développement des jeux et l'évolution de la rythmique, il n'y a qu'un pas. Cela est d'autant plus vrai si on considère que les jeux narratifs actuels, dont les enjeux sont souvent moins rythmiques, ont une interface

⁶⁶ James-Paul Gee, op. cit., p. 34. Ma traduction.

hybride qui mêle rythmique rapide et menus déroulants. Il serait envisageable d'y jouer au clavier, s'il ne fallait déplacer le personnage (ce qui est plus facile à faire avec un tourillon ou un *pad* directionnel). Un jeu d'aventure qui éliminerait ces déplacements éliminerait aussi une rythmique et deviendrait indépendant de la manette – d'un certain jeu du corps, aussi.

(Nintendo eut le génie de commettre un coup de marketing sur ce somatisme, en lançant une interface appelée *Powerglove*, laquelle était en fait un dispositif infrarouge monté sur un gant. La publicité de l'époque, très mythogénique, montrait un garçon qui jouait activement à un jeu de boxe, de tout son corps, en sautant, en donnant de la main dans toutes les directions – ce que l'interface ne permettait nullement, au contraire : il fallait garder le bras le plus stable possible, orienté directement vers le récepteur à infrarouge qui décodait les mouvements du poing du joueur. Aussi cette interface fonctionnait-elle finalement moins bien, et moins manuellement, qu'une manette.)

En un sens, le jeu vidéo est proche de la danse, puisqu'il est avant tout, bien qu'habillé de tous les masques et costumes d'une fiction participative, un jeu de main. Les mains servent à communiquer et à participer d'un monde imaginaire, et on exige d'elles qu'elles soient à la hauteur des exigences réelles de ce monde imaginaire. « La danse, plaisir pur, motion corporelle sans prétexte que soi, est aussi, par-là même, conscience⁶⁷. » Dans le cas du jeu vidéo, il s'agit évidemment de gestualité digitale davantage que de danse (mouvements du corps esthétisé qui ne se limite pas qu'à la main). Mais il n'empêche que nous y retrouvons les traits de certaines pratiques oratiques, comme la prédominance du geste et du mouvement corporel sur le développement narratif, qui devient ainsi répétitif et secondaire. « La fonction du geste dans la performance manifeste le lien primaire attachant au corps humain la poésie. [...] Le discours glose le geste⁶⁸. » Enfin, nous pouvons présenter le jeu vidéo comme pratique oratique proche de la danse, en suivant cette présentation de Marcel Mauss : « Diderot définit la danse une "musique des mouvements du corps pour les mouvements des yeux". Presque toujours chantée, toujours mimée, la danse est aussi une

⁶⁷ Paul Zumthor, *Introduction à la poésie orale*, p. 200.

⁶⁸ Idem, p. 196 et 199.

rythmique du corps ou d'une partie du corps⁶⁹. » La main qui bouge peut ne bouger, peut-être ainsi désinstrumentalisée, qu'en rapport à des rythmes et à des rythmiques.

Par ailleurs, on s'accorde à associer la « fonction totalisante de la danse⁷⁰ » avec la production de l'extase. Nous aimerions faire de même avec la notion de jeu. « Les joueurs ne sont pas le sujet du jeu; mais à travers les joueurs c'est le jeu lui-même qui accède à la représentation (*Darstellung*)⁷¹. » David R. Chase applique le concept de « *flow*⁷² » élaboré par Mihaly Csikszentmihalyi. Bien qu'on puisse critiquer cette théorie psychologique et l'emploi qui en est fait (notamment dans la recherche de « recettes de bonheur »), il n'en demeure pas moins qu'elle permet d'appliquer le concept d'extase au jeu vidéo.

« The Pac-man's addictiveness would be explained as follows : it is an action system where skills and challenges are progressively balanced, goals are clear, feedback is immediate and unambiguous, and relevant stimuli can be differentiated from irrelevant stimuli. [...] For some, video gaming appears to be a self-perpetuating experience, a type of creative behavior⁷³. »

Cette enquête (Chase a procédé à une étude statistique, sur le terrain) fut conduite au début des années 80, aussi portait-elle sur le jeu *vintage*. En outre, Chase a questionné des joueurs qui jouaient avec des machines d'arcade, et non avec des consoles ou avec des ordinateurs. Néanmoins, ce que nous démontre son enquête, c'est que le joueur qui entre dans un état de *flow* perd de vue les repères spatio-temporels qui n'appartiennent pas au jeu. Il assiste en outre à la suspension de sa responsabilité sociale, ce qui peut être vu comme une narcose, mais également comme une ivresse et une source d'intensité. Cette extase participe d'une dépense réelle et non seulement d'une dépense symbolique : le joueur perd et de l'argent, et du temps, pour la rétribution d'un plaisir extatique, le plaisir de « sortir de soi », comme ce peut être le cas dans la danse en un sens global : « Le tout [de la danse] aboutit chez les protagonistes, parfois aussi dans le chœur, à des états d'extase où l'individu sort de lui-même⁷⁴. » Et cette dépense

⁶⁹ Marcel Mauss, op. cit., p. 159.

⁷⁰ Paul Zumthor, op. cit., p. 203.

⁷¹ H.-G. Gadamer, *Vérité et méthode*, p. 120.

⁷² Une personne en état de flow est « in control of his actions, and there is little distinction between self and environment, between stimulus and response, or between, past, present and future. [...] In the flow state, action follows upon action according to an internal logic that seems to need no conscious intervention by the actor ». Csikszentmihalyi cité par David R. Chase in « Video game and the flow model ».

⁷³ David R. Chase, op. cit., p. 210.

⁷⁴ Marcel Mauss, op. cit., p. 159.

extatique du jeu vidéo est également à mettre en parallèle avec cette noblesse de l'improductivité intense qu'exprime Bataille dans *La Notion de dépense* :

« Le luxe, les deuils, les guerres, les cultes, les constructions de monuments somptuaires, les jeux, les spectacles, les arts, l'activité sexuelle perverse [...], représentent autant d'activités qui, tout au moins dans les conditions primitives, ont leur fin en elles-mêmes⁷⁵. »

Tout cela participe de la recherche et de l'expérience d'un libre plaisir et d'une intensité par les moyens du rythme propre au jeu et de la dépense réelle qu'il suscite. Dépense réelle car, bien que la perte soit située avant tout au plan symbolique, il n'en demeure pas moins que le corps qui joue dépense de l'énergie, en plus de « perdre » *parfaitement* son temps. Le joueur peut « accéder à la fonction insubordonnée de la dépense libre⁷⁶ ».

1.41 Comme la navigation présente, dans son rapport à l'espace, un aspect structurel qui n'est pas le même selon qu'on en fait l'expérience ou qu'on y assiste, et comme on peut en définir les paramètres de manière artificielle dans le jeu vidéo, il est permis d'établir des liens entre navigation et danse, d'une part, et entre danse et labyrinthe, de l'autre.

« L'espace navigationnel informatique nous donne à exprimer une séquence de pensée qui a l'air d'une sorte de danse. [...] La navigation de l'interacteur dans l'espace virtuel a été conçue [*formed*] pour dramatiquement mettre en scène une intrigue. [Une telle navigation] pose les premiers pas d'une danse digitale en devenir. À l'avenir, il faudra pouvoir inventer des chorégraphies navigationnelles de plus en plus gracieuses, afin d'attirer l'interacteur vers des paysages narratifs de plus en plus expressifs⁷⁷. »

Ce que néglige Murray dans cet extrait, c'est qu'une chorégraphie, avant même d'abriter un récit, se présente comme une structure gestuelle destinée au corps. Une telle structure comporte de plus un aspect rythmique. S'il est possible de parler de « chorégraphie », et donc de danse, c'est en acceptant de décorporaliser le mouvement, qui n'est dès lors plus que médiatement corporel. La danse a lieu comme une effusion rythmique spatialisée et présentée en relation à un avatar, et c'est à la seule condition que le joueur demeure immobile que l'avatar peut manifester un mouvement intentionnel dont la structure évoque la danse. « Je pense, donc je danse » : voilà qui résume le paradoxe. Ensuite, une

⁷⁵ George Bataille, *La Notion de dépense* in *La Part Maudite*, p. 27.

⁷⁶ Idem, p. 46.

⁷⁷ Janet Murray, op. cit., p. 82-83.

telle structure rythmique et plastique nous semblerait échapper au narratif proprement dit, s'il n'en était pas de la navigation immersive qui vient le plus souvent subordonner les rythmes à un univers figuratif. Or, comment parler de chorégraphie navigationnelle sans parler d'immersion – que celle-ci soit faible (comme dans les jeux de deuxième génération) ou intense (tridimensionnalité)? Comment parler de chorégraphie sans parler d'écriture? La danse en question serait d'emblée protonarrative, puisqu'elle n'existe que par l'intermédiaire du corps virtuel d'un avatar en mouvement dans un espace, lequel est donné généralement sous la guise d'un monde. Comme cet avatar est un personnage, l'ensemble de ses mouvements sont compris comme étant protonarratifs. En somme, puisque la navigation est protonarrative, toute danse issue de celle-ci l'est tout autant. Il s'agit encore une fois d'un procédé visant à superposer du sens narratif à des enjeux d'ordre rythmique. Mais peut-être est-il possible d'imaginer des stratégies destinées à briser l'ordre narratif pour ramener radicalement les enjeux vers de la danse et du rythme qui seraient orphelins d'une justification historiante? Une telle danse s'ajouterait à la danse manuelle/digitale présentée précédemment.

1.5 *LABYRINTHES* – Comme le plaisir de naviguer joue un rôle important dans le jeu vidéo, le monde vidéoludique regorge de structures labyrinthiques. En effet, la plupart des jeux narratifs obligent à une navigation qui tient du labyrinthe, dans la mesure où le parcours est imposé et désorientant, où il conjugue expérience et complexe structurel. Nous souhaitons ici prendre en considération quelques aspects du labyrinthe et du labyrinthique.

Dans l'antiquité classique, la nature du labyrinthe est double : d'une part, un fleuron architectural exprimant le génie humain ; d'autre part, l'expérience d'un égarement. Le labyrinthe est un édifice où la confusion peut être convertie en compréhension. « En bref, le labyrinthe rassemble deux contraires : l'art et le chaos, l'artefact par excellence et l'expérience de l'inextricabilité, le plaisir et la terreur⁷⁸. » (Rappelons que Dédale, l'architecte du labyrinthe du roi Minos, fut souvent donné en

⁷⁸ Penelope Reed Doob, *The Idea of the Labyrinth from Classical Antiquity through the Middle Ages*, p. 24. Ma traduction.

exemple du génie humain.) En tant qu'artefact et complexion objective, le labyrinthe se caractérise par

« sa duplicité et sa convertibilité en tant qu'il est signe de confusion (de l'intérieur) et d'ordre artistique complexe (de l'extérieur ou du dessus) ; le labyrinthe apparaît comme l'œuvre splendide d'un architecte de génie, une fois qu'il est adéquatement saisi. [Le labyrinthe se caractérise également] par un principe structurel : ambages déroutantes, circularité [*circuitousness*], ambiguïté ; présence d'erreurs et d'errements [*errores*] physiques, intellectuelles ou moraux. En tant qu'il est un processus subjectif, un ou plusieurs chemin(s) qui entoure(nt) un but ou un centre non visible, [le labyrinthe se caractérise] par une impénétrabilité ou une inextricabilité réelle ou apparente – du moins pour certains de ceux qui le traversent [*maze-walkers*] ; il est le chemin de l'ignorance : un processus et une progression difficiles mais nécessaires, en direction d'un savoir, d'une transcendance, d'une sortie [*extrication*]⁷⁹. »

Tantôt il sert à bloquer l'accès à un lieu interdit ou sacré, tantôt il vise à prévenir la sortie pour qui y est emprisonné. C'est ainsi qu'il est tantôt tombe, enfer, mémorial, lieu de culte, habitat de monstres réels ou fictifs, illustration de la désillusion. De plus, on retrouve dans le labyrinthe « les ténèbres et le bruit qui accompagnent le chaos⁸⁰ », tout comme une réduction du visible, une restriction de la vue.

Selon Reed Doob, le labyrinthe peut être « unicursif » ou « multicursif ». (Une telle distinction a souvent été utilisée, parfois avec l'ajout du rhizome deleuzien – cf. Janet Murray) Pourtant, ce qui vient le plus souvent à l'esprit quand on évoque un labyrinthe, c'est une série de couloirs avec des bifurcations et des impasses. Mais il n'en a pas toujours été ainsi. « Tous les labyrinthes classiques et médiévaux [...] sont unicursifs. Ils sont dépourvus de fourches ou de choix possibles⁸¹. » La forme unicursive se présente souvent dans la circularité, et le centre y joue un rôle téléologique. Par ailleurs, la forme unicursive suscite de la frustration et de la confusion, cela par un sentiment de désorientation perceptive plutôt que par la répétition de l'exercice d'un choix, comme c'est le cas dans le labyrinthe multicursif. De plus, les périls et les menaces n'y sont pas les mêmes.

« Évidemment, par définition, le labyrinthe unicursif ne présente aucun danger de se perdre. Hormis une persévérance essentielle, on n'a pas besoin d'habileté particulière pour en trouver le but ou la fin. Un tel labyrinthe n'est pas inextricable, bien que sa structure puisse suggérer l'emprisonnement. Mais il y a d'autres périls. [...] En fait, de nombreux dédales unicursifs renferment la mort, le démoniaque, l'enfer. Ces dédales comportent aussi le risque de l'immobilité et du désespoir. [...] Dans un labyrinthe unicursif, la responsabilité individuelle diminue. Les errements (erreurs) dans un tel lieu peuvent n'être

⁷⁹ Idem, p. 58.

⁸⁰ Idem, p. 25.

⁸¹ Penelope Reed Doob, op. cit., p. 40.

que physiques, imposés par la circularité du chemin, mais souvent l'errance suggère une culpabilité morale : erreurs et errance quant au droit chemin⁸². »

Ce passage représente une description étonnante du labyrinthe à l'œuvre tant dans *Silent Hill 2* que dans *La Divine Comédie* de Dante, si bien qu'il nous est loisible de qualifier de labyrinthe unicursif la structure spatiale figurée par ces deux œuvres. Enfin, le labyrinthe unicursif intensifie le rapport entre le créateur du labyrinthe et celui qui le parcourt. Celui qui traverse un tel dédale doit se soumettre entièrement à la logique des lieux. « Le dédale multicursif exige d'une personne qu'elle fasse sans cesse des choix, mais le dédale unicursif décrit une sorte d'inexorabilité à laquelle tous doivent se soumettre. Ainsi, celui qui parcourt un labyrinthe unicursif est n'importe qui, il n'est personne en particulier⁸³. »

Le labyrinthe multicursif se présente quant à lui comme une arborescence qui offre un éventail de choix. Mais à la différence d'une arborescence, il ne propose jamais des lignes de sorties ; plutôt, il finit par se replier concentriquement sur un unique but⁸⁴.

Enfin, puisqu'il est possible de contempler clairement un labyrinthe par extériorité – la vision verticale étant la plus radicale – on retrouve souvent un guide qui puisse aider particulièrement celui qui désire percer un dédale – fil d'Ariane, Virgile, Béatrice, le Christ. La présence du guide est l'occasion d'une mimésis sotériologique, d'une « marche à suivre ». « Alors il se mit en marche et je suivis ses pas⁸⁵. » (Par ailleurs, le guide intraludique le plus courant – et c'est un lieu commun – est la carte, dispositif chosifié à l'œuvre dans la plupart des jeux immersifs, y incluant le jeu de course.)

1.51 «Tentons d'abord de définir d'un point de vue strictement formel l'écriture secrète que constitue le labyrinthe, dont le tracé, caractérisé par un degré plus ou moins grand de complexité, répond toujours à une intention d'initiation, sur un registre dont la sacralité ne semble jamais totalement absente⁸⁶. » Il est clair maintenant que la forme labyrinthe est apte à trouver une application théologique sinon cosmologique, et ce

⁸² Idem, p. 50.

⁸³ Ibid.

⁸⁴ Cf. idem, p. 199.

⁸⁵ Dante, *La Divine Comédie, Enfer*, 1.136.

⁸⁶ Baldine Saint Girons, « Labyrinthe » in *Encyclopédie Universalis*.

passage s'établit en sympathie avec une vision de l'écriture. « Pour beaucoup d'auteurs médiévaux, ainsi, un texte artistiquement élaboré ressemble à un labyrinthe : difficile, complexe, circulaire, digressif, rempli d'ambages heureuses et plaisantes⁸⁷. » Premièrement, le labyrinthe est un processus déroutant, vu de l'intérieur, et un plan fixe vu de l'extérieur ou du dessus. On peut y voir l'articulation du devenir historique avec le royaume céleste ; une vision de l'histoire où celle-ci n'apparaît comme temporelle que dans le regard humain : en réalité, dans une compréhension parfaite, tout est écriture, tout est écrit, tout par le signifiant Christ signifie harmonieusement le signifié Dieu. Deuxièmement, on a souvent comparé la traversée labyrinthique avec une activité herméneutique, que celle-ci concerne les œuvres des anciens (par exemple Aristote) ou l'étude de la Bible. Le fait qu'un labyrinthe soit avant tout un édifice rapproche cette entité conceptuelle de l'idée du temple. La traversée de la Bible se présenterait ainsi comme un pèlerinage (surtout avant l'imprimerie et les conventions du livre telles que nous les connaissons) au travers d'un champ d'interprétations qui avale la voie droite – aussi un guide est-il requis (l'Église temporelle, le Christ, etc.). À cela se double l'idéologie du « Livre de la nature ». « Selon Jérôme et Grégoire de Nazianze, le mystère divin est voilé par le labyrinthe cosmique ou textuel⁸⁸. » Ivan Illich cite Hugues de Saint-Victor, dont la mnémotechnique monastique emprunte largement au labyrinthique : « Ce monde sensible tout entier est comme un certain livre écrit par le doigt de Dieu, c'est-à-dire créé par la puissance divine, et les créatures individuelles sont comme certaines figures [...] établies par la volonté divine pour manifester la sagesse des choses invisibles de Dieu⁸⁹. » Et le lecteur s'affaire à recréer l'arche de l'écriture (et de *l'istoria*) « dans son cœur » tout comme à « bâtir les labyrinthes de la mémoire⁹⁰ ». La Bible, transmise en grande partie grâce aux alphabets grecs et latins, magnétise les attributs d'un média où se fige une parole de présence dans des traces graphiques souples. Elle donne place à une vision du savoir et de l'histoire, une vision de l'espace et du temps qui retentit encore aujourd'hui – truisme absolu. Surtout, elle donne lieu à une métaphysique qui se présente avec le phonétisme alphabétique, dans le livre et par un

⁸⁷ Penelope Reed Doob, op. cit., p. 219.

⁸⁸ Idem, p. 80.

⁸⁹ Ivan Illich, *In the Vineyard of the text*, p. 33. Note de bas de page 16.

⁹⁰ Idem, p. 37.

devenir historique. Nous n'en dirons pas plus. Seulement, il nous semble manifeste que la forme labyrinthique entretient des affinités étonnantes avec la forme livresque apparue avec le monothéisme. Il nous semble évident que le labyrinthe a à voir avec l'écriture, au moins par analogie. Si tel est le cas, le fait qu'un grand nombre de jeux vidéo ait recours à une organisation spatiale qui soit labyrinthique (unicursive ou multicursive) ne doit pas laisser indifférent. Si, d'une part, le jeu vidéo présente des comportements qui rappellent les méthodes de composition et de réception de l'époque préclassique grecque, notamment dans son usage du rythme, il n'en est pas moins fait usage, d'autre part, d'une structure figée d'ordre labyrinthique qui a jadis et longtemps porté une charge métaphysique. Et nous pouvons ajouter avec Derrida que « la métaphysique occidentale, comme limitation du sens de l'être dans le champ de la présence, se produit comme la domination d'une forme linguistique⁹¹. » Car :

« L'idée du livre, c'est l'idée d'une totalité, finie ou infinie, du signifiant ; cette totalité du signifiant ne peut être ce qu'elle est, une totalité, que si une totalité constituée du signifié lui préexiste, surveille son inscription et ses signes, en est indépendante dans son identité. [...] L'essence formelle du signifié est la *présence*, et le privilège de sa proximité au logos comme *phonè* est le privilège de la présence⁹². »

Cette forme linguistique institutionnalisée exprime une perspective qui trouve dans le jeu vidéo un nouvel espace. Aussi ne faut-il pas s'étonner de retrouver simultanément avec la forme labyrinthique une logique spatio-temporelle typiquement occidentale⁹³, laquelle se montre apte à accueillir un contenu métaphysique avec des habitudes qui ont subi l'épreuve du temps. Il nous semble que ce caractère scriptural du jeu vidéo (caractère qui module la navigation et les déplacements somatisés de l'avatar), exprimé dans le labyrinthique, vient limiter d'avance ce qu'il sera permis de faire avec un tel médium. Par conséquent, l'avenir est peut-être plus prévisible que nous ne voulons le penser.

1.52 Mais ce lien entre le labyrinthique et l'écrit ne doit pas occulter un rapport qui désigne une autre matérialité. Le rapport entre la danse, le jeu et le labyrinthe est

⁹¹ Jacques Derrida, *De la Grammatologie*, p. 37.

⁹² Idem, p. 30-31.

⁹³ Cf. Benjamin Lee Whorf, « An american Indian model of the universe » in *Language, thought and reality*.

présenté dans *l'Énéide* de Virgile puis repris par Dante⁹⁴. (Curieusement, celui-ci semble passer d'un labyrinthe fermé et architectural [l'Enfer] à la mise en scène de danses qui imitent le labyrinthe, au fur et à mesure de l'ascension dantesque. Cela dénote peut-être une spiritualisation de l'écriture labyrinthe, l'écriture du geste devenant de plus en plus abstraite [voire pneumatologique], conformément au plan des sphères célestes. Nous ne saurions toutefois développer une telle hypothèse ici.) Une telle appropriation de la danse s'accorde avec le commentaire de Marius Victorinus (rhéteur africain du IV^e siècle) quant à la danse de Thésée, un rituel accompli après la conquête du labyrinthe crétois : « Thésée imita le trajet obscur et tortueux du labyrinthe avec les jeunes hommes et les jeunes filles qui s'échappèrent à sa suite, en chantant et en dansant d'abord selon un trajet [*circuit*], puis à rebours⁹⁵. » Dans un long passage qui relate la *Lusus Troiae* (Chevauchée troyenne), au livre 5 de *l'Énéide*, il est fait mention du caractère labyrinthe de ces chorégraphies :

« Jadis, dans la Crête montagneuse, le labyrinthe [*labyrinthus*], dit-on, déroulait entre ses murs aveugles les entrelacements [*textum*] de ses chemins et la ruse de ses mille détours, si bien qu'aucun signe ne permettait à l'égaré de reconnaître son erreur [*error*] ni de revenir sur ses pas. Ainsi les fils des Troyens entrecroisent [*textuntque*] leurs traces [*cursu*] et entremêlent dans leurs jeux la fuite et la bataille, pareils aux dauphins qui fendent les mers de Carpathos et de Lybie {et se jouent [*luduntque*] parmi les vagues}⁹⁶. »

Et Penelope Reed Doob commente ainsi :

« La comparaison entre la *Lusus Troiae* et le labyrinthe repose sur le fait que tous deux sont complexes en leur figure [*pattern*], ils sont difficiles à suivre et entrelacés [*interwoven*]. [...] Mais Virgile nous donne une comparaison et non une adéquation métaphorique ; le lecteur est libre de restreindre ou d'étendre la ressemblance entre jeu et édifice [*building*]. [...] En d'autres termes, Virgile évoque la figure «*diagrammatique* du labyrinthe, laquelle est habituellement décrite en tant qu'*édifice*. » De plus, « Virgile utilise deux fois *texere*, et des analogies ultérieures entre le discours et le labyrinthe donne à penser un même statut, celui de texte, d'une chose tissée⁹⁷. »

Pour nous, il s'agit encore d'une soumission conceptuelle des corps rythmés à une contrainte écrite qui tient cependant davantage de la *trace* que de l'acte verbal proprement dit. Seulement, la danse vient ici imiter le tissage de l'écrit, l'exécution chorégraphiée, tissage complexe qui, vécu de l'intérieur, apparaît confus, mais qui gagne

⁹⁴ Dante, *Purgatoire*, 29.133, 121-122 ; *Paradis*, 7.7, 8.26, 9.65, 10.79, 13.1-20, 14.19-24, 18.135, 24.16-18, 25.99, 28.124. Cf. Penelope Reed Doob, op. cit. p. 285.

⁹⁵ Marius Victorinus, « *Ars grammatica* » in *Grammatici latini*. Rapporté par Reed Doob, op. cit. p. 68.

⁹⁶ Virgile, *Énéide*, livre 5, 588-595. C'est moi qui souligne.

⁹⁷ Penelope Reed Doob, op. cit., p. 28-30. Ma traduction.

en clarté vu de l'extérieur. Chaos et ordre, expérience et édifice, histoire et transcendance, encore une fois.

Par ailleurs, il n'est pas inutile de rappeler que Virgile semble avoir donné un tour labyrinthe à son *Énéide*, ce qui n'a pas manqué d'influencer Dante, bien entendu :

« L'Énéide, l'un des textes les plus influents de la littérature occidentale, est l'exemple le plus ancien d'une littérature vraiment labyrinthique [*labyrinthine*] : cette œuvre propose une figuration explicite du labyrinthe et de ses mythes, elle fait un usage de structures narratives labyrinthiques et met en scène des thèmes associés au concept de labyrinthe. [...] De plus, ce poème est grandement artificiel et labyrinthique dans ses symétries, particulièrement dans son recours à une structure circulaire [*ring*], à des passages [*panels*] concentriques (dans lesquels la narration mène à un point central avant d'en revenir de façon excentrique) ainsi qu'à l'enchevêtrement⁹⁸. »

De plus, la structure labyrinthe de l'*Énéide* semble accompagner une perspective cosmologique paradoxale : d'une part, elle donne à l'événementiel un air d'écriture et d'ordre qui n'est pas sans importance ; d'autre part, peut-être laisse-t-elle entendre que seul l'artiste (et par extension, l'humanité) donne du sens au monde. Mais Reed Doob indique qu'il y aurait, dans l'œuvre maîtresse virgilienne, trois plans labyrinthe : celui du destin, celui des dieux et celui des hommes. En cela, le poème de Virgile reflète les croyances et le savoir d'une époque, avec ses contradictions. Il est plus que vraisemblable qu'une telle architecture textuelle ait influencé Dante dans la composition de la *Comédie*. Et Dante n'a pas non plus échappé à l'ambiguïté labyrinthique, en dépit d'efforts colossaux destinés à présenter un cosmos divinement orienté. Tant dans sa rencontre avec Ulysse (*Enfer*, 26.90-142) que dans l'audacieuse rencontre de l'historique et de l'éternel, Dante jouxte un humanisme capable de se dégager de la figure divine pour s'attacher à la seule figure de l'humanité, et il prépare et « annonce » ainsi, quelle qu'ait été sa véritable intention, l'humanisme historique :

« Et à cause des conditions particulières de l'accomplissement personnel dans l'au-delà, l'être humain s'affirme encore plus fortement, plus concrètement et plus spécifiquement que, par exemple, dans la littérature antique. Car cet accomplissement de soi qui embrasse toute la vie passée, aussi bien objectivement que dans la mémoire, postule un développement individuel, l'histoire d'une évolution personnelle, dont le résultat nous est donné comme définitif, mais dont les étapes nous sont fréquemment décrites dans le détail. Jamais cette histoire nous est tout à fait cachée : bien plus exactement que ne le sut le montrer la littérature antique, nous apercevons, au sein de l'Être intemporel, le Devenir historique⁹⁹. »

⁹⁸ Idem, p. 227 et 246.

⁹⁹ Erich Auerbach, « Farinata et Cavalcante » in *Mimésis*, p. 212. Cf. également Jacqueline Risset, *Dante Écrivain*.

Est-ce à dire que le labyrinthe, en tant que structure proche de l'écriture, peut s'accompagner ou non d'une transcendance intemporelle, aussi fixe et « vivante » qu'un signe écrit où se combinent parole, voix, graphique, idée? Le labyrinthe vidéoludique relève-t-il nécessairement d'une telle dynamique spirituelle? Que le labyrinthe penche vers la figure de l'humanité ou vers celle du divin, il n'en perd pas pour autant la « réalité » du centre tout comme celle du *telos*. Un labyrinthe qui serait une écriture sans centre ressemblerait peut-être à un rhizome, un tissage qui n'obéirait à aucun motif préalable sauf celui d'obéir à lui-même en tant que tissage. Pourrait-on encore parler de labyrinthe? De texte? Où se trouvent des structures, se trouvent un centre et un sens, même potentiellement. Autrement dit, l'emploi du mot « rhizome » renvoie encore à une arborescence qui ne nous semble pas s'écarter véritablement du linéaire – et nous revenons à la distinction faite entre labyrinthes unicursif et multicursif. Sitôt qu'on visualise ou conceptualise une « réalité en acte », quand bien même serait-elle celle d'un tissage, on revient par le moyen d'un détour dédalesque – et non dédaléen – à l'idée d'un édifice, d'un artefact, un état d'achèvement qui réside en chacun des moments qui la constituent historiquement et qui président ainsi à son entéléchie (c'est d'ailleurs ce qu'accomplit, avec raffinement, la technologie spirituelle de la *Realprophecy*¹⁰⁰). Et comment parler d'un mouvement sans le circonscrire et le limiter à un état d'inertie (d'achèvement ou d'*immunité*¹⁰¹) toute métaphysique? C'est bien là le problème du substantif « rhizome », lequel ne renvoie pas à un processus mais à une chose, ne renvoie pas à un désir mais à un objet.

Le labyrinthe n'est pas un rhizome et il n'est pas une danse ; ou alors il est un rhizome écrit ou une chorégraphie – savoir, une écriture. L'emploi de l'expression « rhizome » et « danse » est une façon de décrire un procédé scriptuaire au travers de phénomènes qui, seraient-ils de la *trace*, ne sont pas nécessairement écrits de manière graphique, à la façon d'édifices. C'est d'une manière analogue que le jeu vidéo est décrit comme narratif : même les expériences cinétiques convergent vers une structure qui sert

¹⁰⁰ Cf. Erich Auerbach, *Figura*.

¹⁰¹ Cf. Jacques Derrida, *Foi et savoir*, p. 67 et suivantes.

de centre écrit. Et c'est également ainsi qu'on peut placer la ligne d'un devenir historique sous le cercle (l'unité) d'une transcendance, une expérience confuse sous un plan lumineux. « Ce mélange du linéaire et du circulaire [*circular*] (ou du moins, du circuit concentrique [*circuitous*]) à l'intérieur d'une image est particulièrement labyrinthien¹⁰². »

2- SILENT HILL 2

Silent Hill 2 : Restless dreams (SH2) (2001) s'inscrit dans une série de quatre jeux qui n'ont pas besoin d'être joués dans l'ordre. De fait, nous avons choisi le deuxième « épisode » pour sa force au plan narratif et au plan de l'atmosphère, pour sa lenteur exceptionnelle et pour la richesse du son et des graphiques : autant de qualités qu'aucun autre titre de la série n'a pu réunir.

SH2 est un jeu de type « *survival/horror* » tridimensionnel : un jeu très narratif qui repose plus sur une ambiance sinistre et des effets de terreur que sur des enjeux rythmiques intenses. Si on y trouve de tels enjeux, ce n'est jamais que de manière subordonnée : de fait, il faut davantage économiser les munitions et les provisions (survivre) que s'attaquer à tout ce qui bouge. De plus, les gestes et les actions de l'avatar sont plutôt simples : inspecter, armer, attaquer, courir, se déplacer, marcher en diagonale, lesquelles commandes s'ajoutent à celles qui concernent le joueur, soit le changement de caméra plus l'accession aux menus de l'inventaire et des options vidéoludiques.

2.1 *SILENT HILL : UNE VISITE GUIDÉE* – Silent Hill est le nom d'une petite ville américaine qui attire les vacanciers en raison de sa quiétude et de ses attractions naturels (lac Toluca). Elle est aussi le lieu d'une histoire, celle de James Sunderland, une personne ordinaire (et non un policier ou un soldat des *Special Ops*).

« Au début, on découvre le héros, un homme là encore très ordinaire, dans les toilettes d'une aire de repos, à proximité de la ville. Il se regarde dans un miroir. C'est précisément

¹⁰² Penelope Reed Doob, op. cit., p. 225.

le moment où les créateurs nous donnent le contrôle du personnage. Le joueur doit accepter ce visage, sa banalité, pour que le jeu démarre¹⁰³. »

Le jeu débute par une cinématique qui présente verbalement la lecture d'une lettre étonnante : il s'agit d'une lettre écrite par l'épouse de James, Mary, laquelle est décédée depuis trois ans des causes d'une maladie. Dans cette lettre, Mary demande à James de venir la rejoindre dans leur « petit coin spécial ». « Une personne morte ne peut écrire de lettre » s'étonne James. Et il s'interroge en voix off sur ce « petit coin spécial » : est-ce la ville en elle-même ? L'Hôtel *Lake view*? Le parc *Rosewater* ? C'est sur une telle prémisse que débute *SH2*, lequel peut facilement durer une quinzaine d'heures de jeu (environ dix-huit dans mon cas).

Au fil de ces heures, le joueur navigue d'un bout à l'autre de Silent Hill, une ville étrangement bouleversée, avec des crevasses partout, du brouillard et une insolite absence de passants et de voitures. De fait, les seules être animés que croise James sont des monstres, le plus souvent des créatures pathétiques qui se montrent hostiles, un peu nonchalamment. « Silent Hill 2 remplace les zombies du précédent par des corps sans visage, vagues assemblages de jambes et de bras, proprement indéfinissables¹⁰⁴. » Rarement rencontrera-t-il des personnes – de fait, il n'en rencontre que cinq, et à quelques reprises. Autrement, il n'y a que James, lequel traverse dans l'ordre, en plus de la ville en elle-même, un bloc d'appartements, un hôpital psychiatrique, un hôpital psychiatrique alternatif, une prison souterraine doublée d'un labyrinthe souterrain et enfin, un hôtel et un hôtel alternatif¹⁰⁵.

« Si *Silent Hill* et sa suite suivent les règles [d'un jeu d'épouvante], elles sont néanmoins diluées dans un monde entièrement construit à partir de l'*unheimlich*, au sens littéral du terme : constante inquiétude d'un déjà-vu, mais incertain. Chaque lieu de la ville est un *lieu commun*. Entre autres, une école dans le premier, un immeuble dans celui-ci, mais déphasés en regard de leur fonction première, moins sur le principe d'un lieu fantôme que d'un endroit qui, pour la première fois, se donnerait à l'envers. Nulle maison hantée, juste déserte : de la vie qui a passé là autrefois ne restent que des traces, objets divers, comme un téléviseur allumé, un téléphone débranché, une penderie condamnée. Les créatures rencontrées au cours du jeu ne ressemblent à rien¹⁰⁶. »

Ce parcours en forme de labyrinthe (le joueur ne peut pas vraiment s'écarter de la voie à suivre, les routes étant bloquées, les portes étant verrouillées, etc.) est le lieu d'un récit

¹⁰³ Entretien avec Christophe Gans (réalisateur de l'adaptation cinématographique de *Silent Hill*) in *Les Cahiers du cinéma*, op. cit., p. 31.

¹⁰⁴ Sébastien Bénédic, *De peur lente* in *Les Cahiers du cinéma*, op. cit., p.57.

¹⁰⁵ Un *walkthrough* complet est disponible sur

<http://db.gamefaqs.com/console/ps2/file/silent_hill_2_gh_a.txt>.

¹⁰⁶ Sébastien Bénédic, op. cit..

qui s'élabore au fil des cinématiques et des mémos (notes écrites et indices disséminés dans Silent Hill) tout comme au long de la navigation effectuée par le joueur. On apprend notamment qu'il se pourrait que James ait tué Mary – et même qu'il soit fou, ce qui est déconcertant considérant qu'il s'agit d'un jeu à la troisième personne et que la monde navigable est présenté en quelque sorte par l'entremise de James, l'avatar. Par ailleurs, une carte géographique accompagne chacun des lieux visités (seule exception : le labyrinthe souterrain connecté à la prison Toluca) : il suffit que l'avatar trouve une carte pour que le joueur y ait accès. Cette carte est accessible en tous temps et elle sert en quelque sorte de guide panoptique. De plus, pour faciliter les choses, des marques rouges et noires (au style manuscrit) indiquent les lieux visités par James, les portes verrouillées, les portes condamnées, les crevasses, les lieux comportant une énigme non résolue, etc.

Enfin, le joueur découvre – en même temps que l'avatar ? – que la ville n'est pas seulement maudite : elle semble se trouver dans un non-lieu qui tient du monde parallèle (monde du rêve, schize, outre-tombe, enfer, etc.). De plus, il semble que la ville ait été un site fréquenté par une secte bizarre d'inspiration chrétienne (voire satanique) et païenne (cf. les nombreux tableaux, notamment ceux dans la société historique de Silent Hill). Toutefois, les concepteurs ont bien pris soin de ne donner aucune clef de voûte qui puisse élucider définitivement l'ensemble mystérieux qu'est Silent Hill, et cela n'a pas manqué de susciter une véritable activité herméneutique – les tentatives d'explication abondant sur Internet, ce qui n'est pas forcément le cas des autres *survivals*.

2.2 *ASPECTS NAVIGATIONNELS* – « T'inquiète, je ne suis pas fou. Du moins, je ne pense pas l'être¹⁰⁷... » Trois aspects de *SH2* retiennent notre attention, et ils concernent tous la navigation. Premièrement, *SH2* est un jeu très lent et qui, au vu du nombre d'heures qu'il offre, ne propose que peu d'action. De fait, il ne se passe pas grand chose au plan rythmique, sinon une vaste lenteur qui a d'ailleurs été la cible de nombreuses critiques (malheureusement, chez Konami, on a réagi en atténuant cette lenteur, dans *SH3* et *SH4*). La longue scansion des seuls pas de James est étouffée par un silence qui répond, au plan sonore, au brouillard qui délimite le plus souvent la vue du joueur, et ce silence

¹⁰⁷ *Silent Hill 2*, cinématique entre James et Angela, section Woodside Apartments.

n'est interrompu que par le bruit blanc qu'émet la radio à l'approche d'un monstre. Cet effet d'errance est le résultat d'un rythme navigationnel insolite, lequel s'intègre au récit avec cohérence. « Silent Hill ramène à l'idée de durée, et quelque part au pathétique de sa condition¹⁰⁸. » Aussi la navigation se montre-t-elle protonarrative par des effets d'ordre temporels et non seulement par l'unité d'une figuration topologique.

Deuxièmement, la navigation est conduite de lieu en lieu vers l'hôtel *Lake View*, de l'autre côté du lac. Mais l'avatar doit d'abord suivre un cheminement qui le fait descendre sans cesse, même irrationnellement (on descend beaucoup, pourtant l'avatar n'aura qu'à remonter une faible distance pour revenir en surface). Ce motif navigationnel contribue à évoquer une chute d'ordre infernale, d'autant plus qu'il semble que James ait en réalité tué sa femme. De plus, la distorsion de la distance provoquée par une descente inéluctable ajoute à l'égarement du joueur et suscite des émotions qui se montrent, d'une part, protonarratives parce qu'elles accompagnent le dévoilement de la personnalité de James ; mais d'autre part, elles se montrent contre-narratives dans la mesure où elles représentent précisément une distorsion du photoréalisme à l'œuvre dans *SH2*, un déchirement contrôlé de la figuration. Un tel déchirement n'est bien sûr possible qu'à l'intérieur des limites du récit, lequel, en quelque sorte, n'autorise sa propre mutilation que pour mieux s'imposer.

Troisièmement, le joueur tombe dans une large fracture fictionnelle, à plusieurs reprises. D'abord, après avoir parcouru l'essentiel des trois étages de l'hôpital psychiatrique, James rencontre à nouveau Laura, une petite fille intrigante qui apparaît sporadiquement. Elle pousse James à entrer dans une pièce en lui disant qu'une lettre s'y trouve : en réalité, James devra plutôt y faire face à deux ennemis suspendus (*hangers*) qui marquent la fin de cette section. Après le combat, une cinématique étrange est présentée, tout devient flou et James semble perdre la carte. La cinématique terminée, l'hôpital n'est plus le même : les murs sont recouverts de toile maculée de sang et la carte indique qu'aucune pièce n'a encore été visitée : elle est vierge. Pourtant, le joueur vient tout juste de traverser l'essentiel des corridors et des pièces qui composent l'édifice. Quand James sortira, il ne fera plus jour mais nuit, le brouillard se sera atténué. Ensuite, l'hôtel *Lakeview* change d'aspect après le visionnement d'une vidéocassette où

¹⁰⁸ Christophe Gans, op. cit., p. 31.

Mary explique certaines choses : il semble que l'hôtel soit décrépi (le plafond est corrompu, les murs sont moisissés) et donc qu'une grande quantité de temps se soit écoulée. A partir de ce moment, le joueur qui entre dans la chambre 207 se retrouve dans la chambre 204 ; 204 mène à 207 ; 202 à 219 ; 219 à 220 ; 220 à 207 et 212 à 202. De plus, ces changements de chambre conduisent l'avatar d'une aile à l'autre de l'hôtel, sans que cela ne soit vraiment perceptible, sauf en regardant la carte. Mais comme les chambres et les corridors se ressemblent tous, on met du temps à comprendre que les lieux ne répondent plus à « leur propre logique ». Ultérieurement, l'hôtel aura l'aspect délabré d'un édifice incendié, avec des bandes POLICE LINE DON'T CROSS. Ces sauts spatio-temporels jouent certes un important rôle protonarratif : ils accompagnent le récit, lequel nous laisse croire que James vit une expérience surnaturelle en rapport avec la mort de sa femme. Cependant, ils représentent aussi un déchirement de la figuration qui opère avec une logique apparentée à celle de la chute (motif de la descente) mise en navigation, mais avec une intensité tout autre. Le joueur est si bien égaré qu'il subit un choc aussi soudain qu'intense. Cet exercice peut contribuer à rapprocher le joueur de son avatar, par le moyen de la navigation protonarrative, laquelle parvient ainsi à évoquer un état schizoïde ou paranoïaque. Toutefois, la récupération de l'état de désorientation induit chez le joueur évite la mutilation décisive du récit unitaire, lequel couronne d'une figuration sensée l'expérience vidéoludique vécue. L'histoire joue finalement le rôle de la carte, l'expérience est avalée dans un système figuratif qui trouve un centre en chacun des six différents épilogues.

Le climat de schize est soutenu par la venue du personnage Maria (entre la section des appartements et celle de l'hôpital, dans le parc), un sosie exact de Mary, habillé toutefois de façon provocante. Ce sosie intrigue, parce que son apparition étonne James, mais sans plus. Pourtant, intra-ludiquement, elle a un quelque chose de normal qui est loin d'aller de soi. Étrangement, elle accompagne James – pas de problème. Par ailleurs, elle meurt deux fois, ce qui contribue à lui donner un air de phantasme et renforce l'impression de contrôler un avatar silencieusement au bord du déraillement – ou déjà pleinement pulvérisé.

Fantôme ? Spectre ? Assassin ? Dément ? Toutes ces questions sont autorisées par des ruses navigationnelles qui résonnent par sympathie avec la présence de Maria.

2.3 *LA PEUR COSMIQUE* – On a beaucoup comparé la série *Silent Hill* (*SH*) à celle des *Resident Evil* (*RE*). De fait, ces deux séries (qui se sont mutuellement influencés) ont beaucoup en commun : ils sont à la troisième personne, le rythme est lent¹⁰⁹, l'action est simple, on trouve des énigmes, des scènes horribles, du sang, des monstres, un dispositif navigationnel comparable (sauf en ce qui concerne le maniement de la caméra dans les *RE*, délibérément figé pour créer des effets de tension), un système de cartes et d'énigmes, une intrigue donnée dans une navigation globalement linéaire, un inventaire où est aussi indiqué l'état de l'avatar. Pourtant, *SH* (et *a fortiori SH2*) repose sur une ambiance de terreur, une angoisse alimentée par un raccourcissement du champ de vision (par le brouillard et le faisceau de la lampe de poche, trouvée sur le tard, dans *SH2*), des effets de claustrophobie et d'isolement et un travail sonore particulièrement élaboré (un plan auditif exacerbé donne à imaginer toutes sortes de choses et d'êtres). *RE* est plutôt une machine d'horreur. L'ambiance y est sinistre, mais elle ne n'est jamais aussi immatériellement terrifiante qu'elle peut l'être dans *SH2*. L'effroi y est le résultat d'effets de sursaut ponctuels créés tant par la disposition des ennemis dans l'espace que par la direction de la caméra, laquelle ne dévoile pas immédiatement le contenu d'une pièce ou d'une salle. Enfin, dans *SH2*, lentement et peu à peu, le monde ordinaire n'existe plus, les règles mêmes de la physique ne tiennent plus, ce qui suscite un ébranlement cosmologique et psychologique diffus auquel *RE* n'aspire pas. Dans *RE*, il est plutôt question d'un dérèglement biologique (virus qui engendre des zombies et des mutants) qui vient troubler et menacer l'ordre social établi mais sans pour autant changer l'univers dans ses fondements. Ainsi, puisque l'histoire de *SH2* est présentée par une narration qui se superpose à des stratégies navigationnelles évocatrices, on se trouve confronté à une expérience psychologique et corporelle autrement plus déstabilisante – donc plus effrayante, plus viscérale. L'expérience d'une chute cosmologique y est donnée en filigrane au long d'une longue errance : l'horreur cède à la terreur.

¹⁰⁹ Il suffit de comparer *RE* avec *Devil may cry* (Capcom) pour comprendre que le premier assure une narration linéaire accompagnée d'enjeux rythmiques faibles. (Incidentement, le héros de *Devil may cry* s'appelle Dante.)

Pour décrire un tel dispositif de terreur, Bernard Perron utilise le concept de « peur cosmique¹¹⁰ » en empruntant à H.P. Lovecraft :

« Une histoire véritablement étrange est faite d'autre chose que de meurtres secrets, d'os ensanglantés ou d'êtres drapés qui font sonner leurs chaînes selon telle règle. Une sorte d'atmosphère de terreur [*dread*] étouffante et inexplicable face à des forces extérieures et inconnues doit être présente. Il faut aussi que s'y trouve une touche – donnée avec une solennité et une gravité qui en devient le sujet – de la plus terrible invention du cerveau humain : une maligne et particulière suspension ou échec des lois inébranlables [*fixed*] de la nature, lesquelles constituent notre seul rempart contre les assauts du chaos et des démons de l'espace infini [*unplumbed*]¹¹¹. »

Nous croyons que cela relève aussi bien d'un ébranlement cosmologique qui, autant pour Lovecraft que dans la série *Silent Hill*, renvoie à un sentiment de terreur diffuse qui laisse en proie à une dure dépossession de tout sens et de toute certitude. Ce qui effraie, ce ne sont pas les créatures, les ennemis, les monstres. Ce qui effraie n'existe pas, n'existe plus : c'est la substitution d'un univers irrationnel à une normalité disparue. Les règles sautent.

Par ailleurs, un tel ébranlement cosmologique ne va pas sans un ébranlement de l'expérience labyrinthique. En poussant dans ses dernières limites la logique de désorientation à la base de toute navigation dédaléenne, on pousse au-delà des « murs » de l'expérience perceptive labyrinthique. L'écriture spatio-temporelle réalisée par celle-ci déraile, la *track* saute et soudainement le joueur ne sait plus sur quelle transcendance, sur quelle logique, sur quel savoir s'appuie le récit. Soudainement – et c'est remarquable – le jeu narratif linéaire labyrinthique cesse d'être un édifice et une structure et il menace de n'être qu'un libre tissage. Mais ce saut dans l'abîme outre-narrative et ultra-labyrinthique n'est possible qu'avec le fil d'Ariane d'une narration qui résout toute errance par la grâce d'un centre et d'un foyer, par la grâce irénique (cf. *infra* 2.31) d'une perspective qui prévient une véritable sortie dans les décors. Résultat ? Une frousse incomparable.

Il va de soi que *SH2* est une machine vidéoludique destinée à effrayer ; en cela, il s'agit d'un produit et d'une œuvre exceptionnelle et dont le raffinement émerveille. Néanmoins, nous tenons à indiquer qu'un ébranlement cosmologique n'a pas nécessairement à mener à des effets de terreur et à un divertissement – ce qui est

¹¹⁰ Bernard Perron, *Silent Hill : The Terror Engine*, p. 40. (Version anglaise non publiée)

¹¹¹ H.P. Lovecraft, *Supernatural horror in literature*, p. 15. (Ma traduction)

pourtant la raison d'être de *SH2*. La terreur et la frayeur ne sont possibles que par un dispositif de distanciation qui, dans *SH2*, consiste précisément à n'ouvrir une brèche dans le labyrinthe que pour mieux pour la refermer en renforçant *ipso facto* le labyrinthe à l'aide d'une extériorité redoutée. La distanciation assure une sécurité sans laquelle le joueur ne pourrait s'abandonner à la peur. De plus, la présence continuelle (sauf dans la section du labyrinthe souterrain) des cartes et plans empêche également le labyrinthe de déborder.

« Le paradoxe de l'horreur se présente autrement : "afin d'expliquer notre intérêt pour l'horrible, nous pouvons supposer que, en réalité, ce qui nous satisfait, ce n'est pas tant le monstre en tant que tel que l'ensemble de la structure narrative dans laquelle la présentation du monstre est mise en scène". Bien que la curiosité mette en branle la plupart des récits, l'histoire d'horreur est explicitement mise en branle "parce qu'elle comporte en son centre quelque chose qui est par principe inconnaissable [unknowable]"¹¹² »

Ce centre consiste plutôt, selon nous, en la traversée d'une histoire dont la compréhension est désirée. L'extériorité d'un inconnu radical sert plutôt à ébranler une structure qui finit éventuellement par absorber cette extériorité fantoche pour montrer sa propre consistance.

« *Silent Hill* n'est rien d'autre qu'un fantastique terrain de jeu – malicieusement destiné à effrayer, certes. C'est un terrain de jeu fait pour jouer à se faire peur¹¹³. » Voilà l'achèvement de *SH2*. Faire peur, comme ailleurs on fait rire : conquête d'une extériorité, d'un inconnu (supposé « inconnaissable »), d'abord ; fortification d'un centre, ensuite. Une brillante et excitante centrifugeuse.

2.4 *SOURCES AUDIOVISUELLES* – Nous n'élaborerons pas quant aux graphiques et à l'univers sonore qui font l'intérêt de *SH2*, puisque, comme une image vaut mille mots, des extraits du jeu sont présentés dans le DVD qui accompagne ce mémoire. Le lecteur qui n'aurait pas accès à ce DVD trouvera de toutes façons une abondance de matériel accessible en ligne. Nous souhaitons seulement nous attarder à certains éléments audiovisuels : au plan graphique, la qualité des détails et des textures qui constituent la chair des lieux ; au plan sonore, la disjonction entre l'image et le son.

¹¹² Bernard Perron, op. cit., p. 59 et Noël Carroll, *The Philosophy of Horror and Paradoxes of the heart*, p. 181.

¹¹³ Bernard Perron, idem, p. 151.

« *Silent Hill 2* est très controversé. Certains joueurs lui reprochent sa mauvaise qualité d'image. C'est parce qu'ils n'ont aucun goût. Les concepteurs ont pris soin de filtrer l'image du jeu, de lui donner une texture granuleuse, pour échapper à l'aspect lisse, aseptisé, hygiénique de la 3D¹¹⁴. » Dans un souci de photoréalisme qui tourne au dystopique, les concepteurs ont chargés les images (et donc les lieux) d'une myriade de détails et de textures qui ne manquent pas d'exciter l'œil, presque gratuitement. C'est le cas des tuiles décollées, du tapis éraflé et des murs décrépits, des vieilles tapisseries sales qui se présentent dans les appartements, tout comme dans l'hôtel alternatif. Idem pour les traces de sang ou de rouille, patine d'usure qui marquent les lieux, mais sans jamais paraître répétitifs, c'est-à-dire lisses, et ainsi potentiellement « neufs » (conçus/convenus). Cette vibration des textures et des détails atteint d'autant mieux le regard que le champ de vision est constamment étouffé. De fait, l'œil ne se lasse pas d'un tel plaisir textuel donné dans *SH2*. Évidemment, ce plaisir haptique ne s'arrache pas à l'unité de lieu qui, elle, est optique : on a bien affaire à un espace plein qui totalise en un ensemble. Une esthétique du sale est donnée pour plaisir haptique, lequel doit faire retour à une réappropriation proprement figurative.

Curieusement, il nous semble qu'on trouve en musique électronique une dynamique similaire. Les musiques électroniques reposent largement sur une mise en copule du rythme et de la texture, souvent au détriment de l'harmonie.

« La musique n'est plus une mathématique des intervalles, de distances entre des sons qui sont conçues comme des harmonies ; ce n'est plus une musique de partitions dans lesquelles diverses fréquences sont ordonnées selon un système dodécaphonique. Les synthétiseurs électroniques sonnent et coupent [*ring*] entre les intervalles, les médias analogiques emmagasinent [*store*] sans fin le réel, sans égard aux dictats notationnels et aux exigences des instruments analogiques¹¹⁵. »

Cette situation est intéressante dans la mesure où le jeu vidéo réunit également des plaisirs rythmiques et texturels.

Il conviendrait également de réfléchir au paradoxe du sale et de la tache, lesquels se présentent comme un désordre ou une irruption d'étrangeté corruptrice dans un état donné pour « propre ». Si le plaisir textuel se subordonne une évocation du sale, comme c'est le cas dans *SH2*, nous pouvons y voir la brisure (ou la complexification) d'une structure ou d'une rythmique visuelle, dont la répétitivité est apte à rappeler l'uniformité

¹¹⁴ Christophe Gans, op. cit., p. 32.

¹¹⁵ Achim Szepanski, op. cit., idem.

du propre. Sans compter que l'usage esthétique du sale est aussi l'usage d'une contradiction face à une normalité matérielle/spirituelle : une propreté d'ordre autant sanitaire que conventionnelle, commune (culturelle). (Ce passage vers le commun indique aussi un système de sens qui assure, autorise et fonde la communauté¹¹⁶.) Enfin, l'usage du sale s'inscrit également dans un rapport biopolitique, en contradiction avec une tendance au contrôle des corps¹¹⁷. Reste à savoir – c'est bien notre désir – comment le sale peut être récupéré dans une logique hapique compatible avec une axiomatique capitaliste qui engendre sa propre hégémonie (cf. *infra* 4.0). Cela dit, il va de soi pour qui joue à *SH2* que l'état de délabrement et de saleté des lieux est le reflet d'une sorte de maléfice.

Par ailleurs, les jeux d'ombres et les effets de lumière évoquent non seulement une technique de clair-obscur, elles portent aussi une certaine charge expressionniste dont on connaît le pouvoir évocateur. Le filtrage de l'image créé un effet de caméra, laquelle est donnée comme un relai immersif mais aussi comme le corollaire d'une électronique essentiellement disloquée (radio de James, magnétoscope dans l'hôtel, haut-parleur dans l'ascenseur de l'hôpital, invraisemblable téléphone dans un casier, etc.). Enfin, le rétrécissement du visible, sous l'effet tantôt du brouillard tantôt du seul halo de la lampe de poche, force, en un premier temps, un déplacement du visible vers l'audible et, en un deuxième temps, le braquage de l'attention sur des détails mis en lumière comme sous l'effet d'un projecteur.

Le directeur du son, Akira Yamaoka, fait intervenir des bruits d'animaux, des sons industriels et des cris, souvent hors-champ¹¹⁸. Certains effets, un grondement métallique par exemple, sont disposés dans l'espace sans qu'on ne voie jamais de quoi ils sont la source (c'est le cas du bourdonnement dans la pièce 202 des appartements Woodside, attenante à l'horloge). Mais encore, un grand silence pétrifie délibérément les lieux, enluminant ainsi les sons émis par James : essoufflement, claquement des pas, ricochet de la barre d'acier. Un silence qu'interrompt de loin en loin le crépitement de la radio, puis la clameur éventuelle d'un monstre souvent solitaire (les « mannequins »

¹¹⁶ Cf. Jacques Derrida, *immunis et communis* dans *Foi et Savoir*, op. cit., p. 67.

¹¹⁷ Cf. *Inter Art Actuel*, « Dossier hygiénisme », numéro 68, 1997.

¹¹⁸ Cf. Bernard Perron, op. cit., p. 105 et suivantes.

n'émettent pour leur part aucun bruit, exception faite d'un bruit de pas, lorsque la texture du sol l'exige). Enfin, en plus de servir une fonction de repérage (identification des ennemis) et le sabotage de celle-ci (disjonctions sonores), l'ensemble sonore de *SH* procure un plaisir textuel qui ne va pas sans rappeler la logique d'une perception visuelle haptique, dans laquelle plus rien n'est gardé sous la tutelle d'un sens préalable.

2.41 Nous désirons insister sur les influences (parfois reconnues) qui ont participé de l'élaboration de *SH2*, un jeu autant littéraire que cinématographique¹¹⁹. Au plan vidéoludique : *Haunted House*, *Shadowgate*, *Alone in the Dark*, *Resident Evil* ; au plan littéraire : H.P. Lovecraft, Clive Barker, Dean Koontz, Stephen King (*The Mist*) ; au plan cinématographique : les réalisateurs David Cronenberg, David Fincher, Alfred Hitchcock, David Lynch, Stanley Kubrick et Andreï Tarkovski – les films *The Exorcist*, *Jacob's Ladder*, *Twin Peaks*, *Blair Witch Project*, *Eraserhead*, *Blue Velvet*, *Lost Highway*, *The Shining*, *Se7ven*, *The Sixth sense*, pour ne nommer que ceux-là ; au plan pictural : Francis Bacon, Rembrandt, Bosch, Hans Bellmer.

De fait, les lieux évoqués rappellent souvent la ville de *Twin Peaks*, les appartements Woodside évoquent ceux que visite Jeffrey dans *Blue Velvet*, dans la ville de Lumbertown. Le drame psychologique à l'œuvre semble issu de *The Exorcist*, de *Jacob's Ladder* ou de *Lost Highway* (schize). La duplicité Maria/Mary rappelle celle des deux femmes fatales¹²⁰ dans *Lost Highway* (parallèle à la fragmentation du protagoniste Fred/Pete) et ce motif s'accorde aussi avec le doublet Jézabel/Sarah – blonde Sarah qui est aussi l'objet d'une fixation de la part de Jacob – dans *Jacob's ladder*. Les vêtements de James sont aussi calqués sur ceux du même Jacob¹²¹. Les ennemis sont issus de sources picturales diverses : les « *patient demons* » descendent par copier/coller d'un tableau de Bacon tandis que les « *mannequins* » évoquent directement *Les Jeux de la poupée* de Hans Bellmer. Par ailleurs, un effet de clair-obscur (qu'on peut ramener à Rembrandt) est omniprésent bien qu'il soit particulièrement senti à l'intérieur des bâtiments. « Masahiro Ito, qui n'est pas en reste, explique comment sa conception des monstres est entre autres tirée des travaux de peintres comme Francis Bacon (*SH2*) et

¹¹⁹ Cf. Bernard Perron, op. cit., p.22 et suivantes ; 88-89.

¹²⁰ Tout comme celle, postérieure à *SH2*, de Betty et Rita dans *Mulholland Dr.*

¹²¹ *Jacob's ladder*, chapitre 35 du DVD région 1.

Jérôme Bosch (*SH3*). Takayoshi ajoute ailleurs les noms de Andrew Wyeth et Rembrandt aux influences visuelles de *SH2*¹²². »

Nous insistons particulièrement sur l'utilisation des œuvres de Francis Bacon et du clair-obscur, parce qu'elle révèle par excellence les succès et les échecs de *SH*, ce qui fait de ce jeu un drame terrifiant et linéaire plutôt qu'un appareil ludique radicalement déstabilisant. Nous examinerons une telle proposition en référence à *Logique de la sensation* de Gilles Deleuze.

2.42 « C'est une affaire très, très serrée et difficile que de savoir pourquoi une peinture touche directement le système nerveux, alors qu'une autre peinture vous raconte l'histoire en un long discours qui passe par le cerveau¹²³. » L'usage d'un rapport entre la conception visuelle des monstres et les œuvres de Francis Bacon pourrait relever du prétexte : de fait, il s'agit bien d'un prétexte, dans la mesure où la conception visuelle de *SH2* ne puise que peu dans l'imagerie baconienne ; cependant, il s'agit d'un prétexte qui nous force à considérer les achèvements de l'un et de l'autre sur la base d'une perspective critique qui, elle, concerne bien les tensions à l'œuvre dans *SH*. Du coup, un tel rapprochement nous mène à une critique radicale du projet *SH2* tout comme à celle des jeux qui ont recours à un l'un ou l'autre des éléments propres au *survival* de Konami. C'est ainsi une réflexion sur le vidéoludique qui est proposée sur la base d'un détail qui devient essentiel.

En effet, le travail critique produit par Gilles Deleuze dans *Logique de la sensation* – qui nous semble poursuivre certains problèmes théoriques de *l'Anti-Œdipe* – prend pour objet l'œuvre de Bacon pour établir une théorie du corps et de son esthétique (la sensation) couplée à une production immatérielle. Un tel travail nous semble apte à lier ensemble des problèmes d'ordre culturel et sociopolitique avec une production esthétique qui est, dans notre cas, vidéoludique. De plus, la théorie deleuzienne use d'expressions et de concepts proches de ceux qui nous ont servi à réfléchir le vidéoludique. De nombreuses oppositions y sont présentées qui sont aussi celles que nous parcourons : rythme/narration, cri/horreur, haptique/optique – en plus d'autres qui

¹²² Bernard Perron, op. cit., p. 96. Ma traduction.

¹²³ Francis Bacon et David Sylvester, *Entretiens*, p. 24.

nous seront utiles : digital/tactile, figural/figuratif, hystérie/schize. Mais ceci dit, en quoi le tableau pictural est-il une forme proche du vidéoludique, lequel est une forme hautement multimédiatique? Dans la mesure où le tableau exige une participation contemplative, une passivité/passion qui n'a rien d'ergodique, comment pouvons-nous comparer les processus de l'un avec ceux de l'autre? Nous ne le savons pas encore, tout est à faire. Néanmoins, il nous semble qu'il soit possible de croiser tradition picturale avec l'effervescence vidéoludique là où celui-ci se comporte graphiquement au plus près du pictural : notamment dans un découpage de l'espace en tableaux dépourvus de tridimensionnalité ergodique en temps réel, dans le jeu de première et deuxième génération ; ensuite, dans le jeu tridimensionnel de troisième génération, où des conventions cinématographiques qui empruntent au pictural sont remédiatisées (direction photo, composition de l'image, couleurs, lumière, etc.).

Nous souhaitons ainsi examiner la palette conceptuelle employée dans *Logique de la sensation* en nous attardant précisément sur les aspects picturaux du rythme, du cri, du figural, de l'haptique, du diagramme, du luminisme et de l'hystérie.

« La coexistence de tous les mouvements dans le tableau, c'est le rythme. [...] [Une puissance vitale], plus profonde que la vision, l'audition, etc. Et le rythme apparaît comme musique quand il investit le niveau auditif, comme peinture quand il investit le niveau visuel. Une "logique des sens", disait Cézanne, non rationnelle, non cérébrale. L'ultime, c'est donc le rapport du rythme avec la sensation, qui met dans chaque sensation les niveaux et les domaines par lesquels elle passe. Et ce rythme parcourt un tableau comme il parcourt une musique. [...] Ce fond, cette unité rythmique des sens, ne peut être découvert qu'en dépassant l'organisme. L'hypothèse phénoménologique est peut-être insuffisante, parce qu'elle invoque seulement le corps vécu. Mais le corps vécu est encore peu de chose par rapport à une Puissance plus profonde et presque invivable. L'unité du rythme, en effet, nous ne pouvons la chercher que là où le rythme lui-même plonge dans le chaos, dans la nuit, et où les différences de niveau sont perpétuellement brassées avec violence¹²⁴. »

Nous présentions le rythme comme une logique, « un ensemble de rapports et de fréquences qui ont un aspect structurel/structurant¹²⁵ ». Deleuze ajoute qu'il s'agit d'une puissance vitale (ce que soutenait précédemment et différemment Leroi-Gouhran) qui articule les sens de manière non-organique. Ce qui nous semble s'accorder avec le fait qu'il « ne représente rien d'autre qu'un ensemble de rapports et de fréquences, un

¹²⁴ Gilles Deleuze, *Francis Bacon – Logique de la sensation*, respectivement p. 38, 46, 47.

¹²⁵ Cf. *supra*, 1.11.

positionnement quantitatif plutôt qu'un développement par la qualité¹²⁶ ». Seulement, la logique du rythme développe et mélange des qualités selon une articulation qui appartient au mouvement, lequel n'est subordonné à aucun foyer statique d'ordre qualitatif. (Nous retrouvons aussi la prudence et le scepticisme que nous affichions devant un certain usage de l'expression « rhizome ».) Enfin, il nous semble qu'un tel concept du rythme s'oppose à la narration qui raconte une histoire, celle-ci étant un organisme qui dispose d'un centre et d'un foyer de compréhension prééminent. Ce qui explique que Deleuze oppose au rythme tantôt la figuration, tantôt la narration, tantôt l'histoire.

« Dès qu'il y a horreur, une histoire se réintroduit, on a raté le cri.¹²⁷ » Nous avons insisté sur la distinction entre terreur et horreur dans *SH2*, comme si l'un excluait l'autre. Nous avons ainsi relevé un « ébranlement cosmologique » qui semblait remuer toute normalité. Or, dans notre interrogation de la machine *SH*, nous avons cru bon trancher en faveur de la terreur, puisque nous y trouvions une atmosphère diffuse propre à épouvanter de manière impalpable. Mais nous avons du même souffle dénoncé le retour qu'effectuait la machine vidéoludique vers une histoire, ce qui permettait une distanciation et des mutilations, pour autant que l'histoire – le centre du dédalisme vidéoludique – demeure en santé. Cela devrait nous inciter à considérer *SH2* comme un jeu qui incorpore à la fois horreur et terreur : de l'horreur face aux monstres, aux situations et aux éléments audiovisuellement effrayants du jeu – de la terreur quand l'ensemble représenté paraît verser dans un abîme (par trois modalités navigationnelles : l'errance, la chute, la fracture). La terreur serait ainsi comme une petite pierre précieuse destinée à sertir un médaillon d'horreur, un terrible ornement contenu et taillé. Dans un discours deleuzien, la terreur correspondrait au cri : « à la violence du représenté [...] s'oppose la violence de la sensation » : c'est une intensité qui a une valeur *en soi*, nul besoin qu'on lui donne un sens, qu'elle devienne horrible par soumission à un régime de valeurs. Le cri comme une active unité de sensation nerveuse, non comme un « événement » sensationnel ou un spectacle : « L'abjection devient splendeur, l'horreur de la vie devient vie très pure et intense. "C'est effrayant la vie", disait Cézanne, mais ce

¹²⁶ Ibid.

¹²⁷ Gilles Deleuze, op. cit., p. 43.

cri se levaient déjà toutes les joies de la ligne et de la couleur¹²⁸. » C'est en cela qu'un certain humour ou un genre d'horreur empêche que des provocations prennent radicalement un tour nerveux : elles assujettissent le « presque invivable » à l'organique (la communauté élargie, une histoire) – et nul besoin ici de recourir à la catégorie esthétique du cathartique. Le cri s'oppose au spectacle et au sensationnel, dans lesquels un filet de sensation ne jaillit jamais qu'au travers du filtre d'une distanciation. « Déjà les figures ne semblent des monstres que du point de vue d'une figuration subsistante, mais cessent d'en être dès qu'on les considère "figuralement"¹²⁹ »

Ce qui nous amène à une autre opposition, celle du figural et du figuratif :

« Opposer le "figural" au figuratif. Isoler la Figure sera la condition première. Le figuratif (la représentation) implique en effet le rapport d'une image à un objet qu'elle est censée illustrer ; mais elle implique aussi le rapport d'une image avec d'autres images dans un ensemble composé qui donne qui donne précisément à chacune son objet. La narration est le corrélat de l'illustration. Entre deux figures, toujours une histoire se glisse, pour animer l'ensemble illustré. Isolé est donc le moyen le plus simple, nécessaire quoique non suffisant, pour rompre avec la représentation, casser la narration, empêcher l'illustration, libérer la Figure : s'en tenir au fait¹³⁰. »

Dans l'activité picturale baconienne, le figural et le figuratif se disputent la figure, et Deleuze présente une gamme de stratégie destinée à briser les tentatives de réappropriation figurative pour favoriser une figuration qui mette en scène la sensation – au détriment de la situation de celle-ci dans un ensemble plus vaste. L'isolement par un recours à l'aplat ou par un aménagement du triptyque sont des stratégies évoquées. Nous ne les reprendrons pas ici ; nous nous contenterons plutôt de souligner le rapport qui tient entre une stratégie de l'isolement et une logique haptique, d'une part, entre une stratégie de l'isolement et une performance du ratage et du mutisme, d'autre part (à celle-là nous reviendrons plus tard).

Nous avons précédemment présenté le couple haptique/optique (cf. *supra* 1.31) en insistant davantage sur le caractère textuel de l'haptique, tout comme sur l'insertion de l'haptique et de l'optique dans un chiasme qui intègre molaire et moléculaire. Nous avons également indiqué schématiquement que l'haptique se manifestait dans une

¹²⁸ Gilles Deleuze, op. cit., p. 53.

¹²⁹ Idem, p. 144.

¹³⁰ Idem, p. 12.

spatialisation de la couleur, dans un colorisme de ton qui s'oppose à un luminisme de valeur. Ajoutons :

« La peinture de lumière ou de valeur a beau rompre avec la figuration qui résultait d'un espace tactile-optique, elle conserve encore un rapport menaçant avec une narration éventuelle (on figure ce qu'on croit pouvoir toucher, mais on raconte ce qu'on voit, ce qui semble se passer dans la lumière ou ce qu'on suppose se passer dans l'ombre). [...] [Tandis] que, tout en évitant l'abstraction, le colorisme conjure à la fois la figuration et le récit, pour se rapprocher d'un "fait" pictural à l'état pur, où il n'y a plus rien à raconter¹³¹. »

Mais encore, il semble que l'haptique entretienne avec la main un rapport très différent de celui de l'optique. L'optique se subordonne la main, qui devient « digitale » ; l'haptique tend plutôt au tactile, dans un « relâchement de la subordination » de la main envers l'œil. Enfin, ce qui dans la peinture ouvre à l'haptique, c'est le « diagramme », un concept analogue à celui d'écran paranoïaque, mais réservé plutôt au traçage – optiquement nul – du geste. En fait, le diagramme deleuzien et baconien est une sorte d'inversion de l'écran paranoïaque : ce dernier suggère des images qui se superposent aux marques ; le premier prend plutôt les marques pour matrices de mouvements picturaux et porte ainsi une sorte de vertige du chaos. « Le diagramme ne constitue pas une zone relative d'indistinction encore optique, mais une zone absolue d'indiscernabilité ou d'indétermination objective, qui oppose et impose à la vue une puissance manuelle comme puissance étrangère¹³². » Mais Bacon est encore plus éloquent, bien entendu :

« "Très souvent les marques involontaires sont beaucoup plus profondément suggestives que les autres, et c'est à ce moment-là que vous sentez que toutes espèces de choses peuvent arriver. – Vous le sentez au moment même où vous faites ces marques? – Non, les marques sont faites et on considère la chose comme on ferait d'une sorte de diagramme. Et l'on voit à l'intérieur de ce diagramme les possibilités de faits de toutes sortes s'implanter. C'est une question difficile, je l'exprime mal. Mais voyez, par exemple, si vous pensez à un portrait, vous avez peut-être mis la bouche quelque part, mais vous voyez soudain à travers ce diagramme que la bouche pourrait aller d'un bout à l'autre du visage." [...] Dans un autre passage, Bacon explique que, lorsqu'il fait un portrait, il regarde souvent des photos qui n'ont rien à voir avec le modèle : ainsi une photo de rhinocéros pour la texture de la peau¹³³. »

Le diagramme est une possibilité de faits, et non un fait en tant que tel. Son importance tient dans un processus incertain et non dans un résultat fixe et stable : « Le diagramme,

¹³¹ Gilles Deleuze, op. cit., p. 126.

¹³² Idem, p. 128.

¹³³ Idem, p. 94, note 87. Cf. Francis Bacon, *l'Art de l'impossible – Entretiens avec David Sylvester*, tome I, p. 71.

c'est l'ensemble opératoire des traits et des taches, des lignes et des zones¹³⁴. » C'est, pour le dire autrement, un ensemble de puissances qui relève d'un déchaînement la main et du geste et qui fait entrer le pictural dans une logique haptique. « Le diagramme est bien un chaos, une catastrophe, mais aussi un germe d'ordre ou de rythme¹³⁵. » Retour au rythme.

Par ailleurs, on peut voir dans la critique du luminisme une critique d'un certain emploi du clair-obscur : « Figuration et narration ne sont que des effets, mais d'autant plus envahissants dans le tableau. C'est eux qu'il faut conjurer. [...] Bacon ne cesse pas de dénoncer dans le clair-obscur un "intimisme" fâcheux, une "atmosphère coin de feu", tandis que la peinture qu'il souhaite doit soustraire l'image à "l'intérieur et au foyer" [...]»¹³⁶ » Peut-on pour autant transposer une telle critique du luminisme et du clair-obscur à la conception graphique de *SH2*? Oui, si nous prenons soin de souligner l'effet d'insécurité induit par la réduction du champ du visible, dans *SH2*, un effet d'insécurité plus accessible à celui qui navigue en ergodicité qu'à celui qui contemple un tableau. Une réduction du visible qui participe d'un effet d'angoisse plus près du terrible que de l'horrible et qui, paradoxalement, nous le soulignons, met bien en relief l'ensemble des détails dans un autre effet, celui de l'isolation. Une logique plus près de l'haptique donc, mais une logique souterraine qui court et alimente une tension toute optique, celle de voir et d'identifier. C'est comme si l'optique tenait l'haptique en laisse, dans une frénésie et une inquiétude cognitive qui emprunte aux meilleurs processus policiers. Si l'on s'écarte du foyer, ce n'est ainsi que pour mieux revenir, et c'est bien le désir (orienté par un manque) qu'entretient le clair-obscur de *SH2*.

Mais encore, comme le travail visuel de *SH2* se fait dans la lumière et à l'aide de couleurs atténuées tantôt par le brouillard, tantôt par la pénombre, il est difficile de parler d'une véritable logique haptique au plan pictural. Pour obtenir un tel effet, non seulement faudrait-il recourir à des détails en liberté et en isolation, il faudrait également recourir à des couleurs saturées dont la plasticité échappe à l'optique. Et il nous semble

¹³⁴ Gilles Deleuze, op. cit. p. 95.

¹³⁵ Ibid.

¹³⁶ Idem, p. 128. À noter que Deleuze prend bien soin de nuancer entre un « espace manuel pur » et un « espace optique pur » : une telle zone grise nécessiterait ici une présentation qui échapperait à notre propos.

qu'une telle plasticité chromatique est nettement plus présente dans le jeu vintage que dans le jeu tridimensionnel à tendance audiovisuelle photoréaliste. La saturation du vintage y serait autrement haptique et déboucherait sur une hystérisation propre au pictural – toujours selon un discours deleuzien. (C'est bien le détournement de ces caractéristiques du jeu de première et de deuxième génération – pensons aux couleurs saturées de *Super Mario Bros* – qui est si bien mis en valeur dans les animations flash faites par le collectif *Paperrad*¹³⁷ et qui débouche sur une véritable hystérisation.) Cela, sans même évoquer la rythmique qui se donne aux origines du jeu vidéo. Mais ce qui empêche peut-être le jeu vintage de verser vraiment dans une hystérisation picturale, c'est la tension qui y est maintenue entre figuration représentative et abstraction. En effet, pour des raisons techniques (capacité des ordinateurs) et culturelles (les conventions vidéoludiques s'imposant sur le tard), le jeu vidéo vintage semble incapable de rendre, même partiellement, une représentation graphique photoréaliste (ce qui explique peut-être que la remédiation cinématographique n'apparaisse que tardivement, en même temps, incidemment, que le vidéoludique entre à l'université ; ne serait-ce pas que, plus le vidéoludique verse dans la narration et l'écriture, et plus les institutions héritées de l'humanisme cherchent à l'interroger et à se l'accaparer?) Des graphiques abstraits aux couleurs vives et tranchées occupent plutôt l'espace visuel vidéoludique¹³⁸. Peut-être qu'un tel niveau d'abstraction ouvre à « une cérébralité proprement picturale¹³⁹ » apte à contenir la logique haptique d'un colorisme en verve afin de prévenir une hystérisation, un captage de forces trop cru, trop « pur »? Et cette cérébralité ornementale, en accord avec des dispositifs représentationnels intra- et extra-ludiques, arriverait à contenir, jamais parfaitement, des éléments haptiques d'une intensité trop dure pour le commerce.

(Mais qui réfléchit au chromatisme à l'œuvre dans le jeu vidéo? L'esthétique du jeu vidéo est trop rarement considérée : le plus souvent, on réfléchit au ludique et au narratif, au représentationnel, à des enjeux d'ordre cognitif ou sociologique [la

¹³⁷ Des exemples sont disponibles sur <<http://www.paperrad.org/animations/animations.html>>. Le lecteur trouvera aussi en annexe certaines animations, dans le DVD qui accompagne ce mémoire.

¹³⁸ Cf. Mark J.P. Wolf, *The Medium of the Video Game* et "Abstraction in the Video Game" in *Video Game Theory Reader*.

¹³⁹ Gilles Deleuze, op. cit., p. 54.

violence], mais trop rarement à des choses/processus aussi simples que la couleur, les formes, les rythmes. Exception notoire : Mark J.P. Wolf.)

Dans la mesure où la peinture propose un excès de sensation et de vibration nerveuse dans le captage de « forces » (ce qu'accomplit toute pratique artistique, selon Deleuze), un excès de présence donné en hyperesthésie, la peinture se comporte comme une hystérie. « Avec la peinture, l'hystérie devient art¹⁴⁰. » La musique est, quant à elle, plutôt associée à la schize car, immatérielle et temporelle, elle « s'installe sur des lignes de fuite qui traversent les corps, mais qui trouvent leur consistance ailleurs. [...] D'une certaine manière, la musique commence là où la peinture finit¹⁴¹. » Et Deleuze ajoute : « C'est pourquoi la musique n'a pas pour essence clinique l'hystérie, et se confronte davantage à une schizophrénie galopante¹⁴². » Enfin,

« la peinture est hystérie, ou convertit l'hystérie, parce qu'elle donne à voir la présence, directement. Par les couleurs et par les lignes, elle investit l'œil. Mais *l'œil, elle ne le traite pas comme un organe fixe*. Libérant les lignes et les couleurs de la représentation, elle libère en même temps l'œil de son appartenance à l'organisme, elle le libère de son caractère d'organe fixe et qualifié¹⁴³. »

Nous n'entrerons pas ici dans des considérations cliniques. Seulement, il nous semble que la distinction posée entre schize et hystérie nous permette d'envisager autrement *SH2* : on y conjure autant la schize que l'hystérie : la schize est conjurée par le rassemblement diégétique, l'hystérie est conjurée par une atténuation des couleurs et une soumission de l'haptique à une logique optique (elle-même protonarrative). De fait, s'il y a excès de présence, c'est encore dans l'appréhension et l'anticipation d'un sens optique dont le retard est assuré par un rétrécissement du champ de vision. S'il y a hystérie, c'est dans l'attente d'une résolution exécutée par un jugement optique. La folle du logis se démène en attendant les policiers. Aussi a-t-on recours dans *SH2* à un moyen de conjuration de l'hystérie propre à l'art dit classique : « conserver les coordonnées figuratives de la représentation organique, quitte à en jouer très subtilement, quitte à

¹⁴⁰ Gilles Deleuze, op. cit., p. 53.

¹⁴¹ Idem, p. 55.

¹⁴² Idem, p. 56.

¹⁴³ Idem, p. 54.

faire passer sous ces coordonnées ou entre elles les présences libérées et les corps désorganisés¹⁴⁴. »

Par ailleurs, si on trouve des effets de schize dans *SH2*, c'est du côté du mouvement proprement dit et du son qu'il faudra les trouver – tel que souligné précédemment, dans des effets de disjonctions sonore (rumeur lynchéenne, bourdonnement sourd, cris qui ne correspondent à aucune image, etc.) tout comme dans un aménagement de la navigation qui propose des fractures fictionnelles immatérielles propre à entraîner le joueur dans l'anticipation de lignes de fuite qui échapperaient à la logique des lieux et donc au récit. Néanmoins, nous avons déjà indiqué que ces dispositifs étaient assujettis à une figuration organique et diégétique.

À la lumière des éléments qui ont été présentés ici, *SH2* échoue à entrer dans une logique moléculaire, celle du corps sans organe (cf. Antonin Artaud et *infra* 4.14) :

« la Figure, c'est précisément le corps sans organes (défaire l'organisme au profit du corps, le visage au profit de la tête) ; le corps sans organe est chair et nerf ; une onde le parcourt qui trace en lui des niveaux ; la sensation est comme la rencontre de l'onde avec des Forces agissant sur le corps, "athlétisme affectif", cri-souffle ; quand elle est ainsi rapportée au corps, la sensation cesse d'être représentative, elle devient réelle ; et la cruauté sera de moins en moins liée à la représentation de quelque chose d'horrible, elle sera seulement l'action des forces sur le corps, ou la sensation (le contraire du sensationnel)¹⁴⁵. »

Ce jeu propose un arc d'intensité tendu au-dessus d'un fondement narratif qui donne sens et gravité. Ce faisant, la pratique fictionnelle à l'œuvre dans *SH2* fonctionne étrangement comme la discipline à l'âge classique :

« On peut dire que la discipline fabrique à partir des corps qu'elle contrôle quatre types d'individualité, ou plutôt une individualité qui est dotée de quatre caractères : elle est cellulaire (par le jeu de la répartition spatiale), elle est organique (par le codage des activités), elle est génétique (par le cumul du temps), elle est combinatoire (par la composition des forces). Et pour ce faire, elle met en œuvres quatre grandes techniques : elle construit des tableaux; elle prescrit des manœuvres; elle impose des exercices; enfin, pour assurer la combinaison des forces, elle aménage des "tactiques". La tactique, art de construire, avec les corps localisés, les activités codées et les aptitudes formées, des appareils où le produit des forces diverses se trouvent majoré par leur combinaison calculée¹⁴⁶. »

En cela, tout, jusqu'aux graphiques et au son, se subordonne à une discipline fictionnelle qui confère à des éléments esthétiques un statut protonarratif. Et *SH2* qui propose pourtant un usage surprenant de l'image, du son et de la fiction – un usage qui introduit

¹⁴⁴ Ibid.

¹⁴⁵ Gilles Deleuze, op. cit., p. 48.

¹⁴⁶ Michel Foucault, *Surveiller et punir*, p. 196.

des forces capables d'ouvrir à des intensités d'ordre hyperesthésiques, à une hystérisation tout comme à des lignes de fuite modulées en schize – *SH2* mène en dernière ligne le dressage d'éléments esthétiques et ce, afin de jouer ludiquement un rôle fictionnel et narratif. Ainsi ce jeu se présente-t-il davantage comme une sorte d'écriture combinatoire : postures cinématographiques, linéarité labyrinthienne et scriptuaire, ergodicité contenue. En cela, *SH2* serait plus proche d'un surcodage propre à l'humanisme et aux théologies monothéistes que d'un décodage/recodage axiomatique propre au capitalisme tel que nous le connaissons. Ce qui ne manquera pas de nous étonner, nous y reviendrons.

2.31 *SILENT HILL ET L'ECRIT* – Nous croyons que, si *SH2* eut été moins classique dans sa forme vidéoludique – moins linéaire, moins écrit, moins unicursivement labyrinthique, plus permissif, un peu façon *Grand Theft Auto* – il eut été plus facile de le rapprocher de *Don Quichotte* que de *La Divine Comédie*. Le jeu vidéo recycle les lieux communs du roman courtois, « les faits d'armes et l'amour¹⁴⁷ », et *SH2* n'échappe pas à ce schéma. Seulement, au lieu de présenter une structure où le protagoniste vit une série d'aventures sans rapport entre elles (hormis l'esprit chevaleresque), on présente un labyrinthe dont le centre est téléologique : un labyrinthe classique et unilinéaire qui vise moins à désorienter qu'à produire une expérience précise pour celui qui le traverse. C'est une épreuve qui ressemble plutôt à une écriture (cf. *supra* 1.5). Néanmoins, il est intéressant de comparer certains éléments du *Don Quichotte* avec les processus à l'œuvre dans *SH2*. Si « le propos essentiel des romans courtois est de représenter, d'un point de vue lui-même féodal, les mœurs et les idéaux de la chevalerie féodale¹⁴⁸ », l'aventure devient un moyen de préserver les valeurs courtoises. Selon Auerbach, le comique de *Don Quichotte* tient à ce qu'il est le sujet d'une figuration qui n'a plus de force hégémonique : il représente une classe de plus en plus éloignée du réel (et c'est sa tendance intrinsèque, puisqu'elle se donne comme transcendance), au moment même où l'imprimerie, la découverte des Amériques et le début de la domination capitaliste hollandaise, avec la montée des bourgeoisies européennes, marquent le début d'un

¹⁴⁷ Erich Auerbach, « Les aventures du chevalier courtois » in *Mimésis*, p. 149.

¹⁴⁸ Idem, p. 140.

tournant d'ordre politique et hégémonique. Et c'est ainsi une sorte de désœuvrement aveuglé qu'incarne l'homme de la Mancha.

« La notion de noblesse fut toujours plus liée à la noblesse morale de l'individu, au point qu'on se plut à opposer celle-ci à la noblesse fondée sur la naissance seule. Mais cette notion ne fut pas moins exclusive pour autant ; elle continua de s'appliquer à une classe d'élus formant une sorte de société secrète ; des motifs mystiques, politiques, sociaux, pédagogiques, de classe s'imbriquèrent à elle de manière extrêmement variée. Pourtant cette mise en valeur des qualités personnelles n'eut pas pour conséquence de rapprocher la littérature de la réalité terrestre, au contraire ; c'est en partie cette spiritualisation de l'idéal chevaleresque qui fit que le héros de roman eut avec la réalité des contacts toujours plus fictifs et dépourvus de finalité pratique. [...] Faits d'armes et amour mis à part, rien ne peut se produire dans le monde courtois¹⁴⁹... »

Une comparaison avec Don Quichotte nous donne à envisager James comme un avatar obnubilé par une réalité qui n'existe pas, à la remorque de valeurs (l'amour et l'identité) qui sont cruellement annulées en bout de course. À la différence de Don Quichotte, les illusions de James n'ont rien de comique, car elles sont aussi celles du joueur. L'ébranlement cosmologique qu'il éprouve représente peut-être, mais sous un angle horrible et négatif, un changement de perspective où le linéaire et l'unifié sont soumis à une schize fatale (un décodage), où le labyrinthique d'aspect scriptuaire est soumis aux tensions du ludique, où même le photoréalisme vibre de céder à ce qu'il n'est pas en réalité et où l'avatar s'évide (se transvide). Rappelons toutefois que *SH2* recule avant d'en arriver à l'accomplissement d'un tel déchirement, puisqu'il maintient un centre narratif et figuratif qui prévient toute fugue radicale. Par contre, une telle pause et une telle pudeur sont peut-être en respect d'une vision historique motivée par un *telos* marqué par le livresque (une vision regrettée), et elles accomplissent peut-être ainsi un retour à une cohérence livresque par la mise en scène vidéoludique de déchirements narratifs (lesquels sont finalement subsumés sous une unité diégétique). Enfin, à la différence de *Don Quichotte*, *SH2* se place parfaitement à l'abri de toute gaieté (le sinistre est même un des moteurs du plaisir suscité).

De *SH2* nous pouvons dire qu'il s'agit d'une tragédie, au sens où elle semble mal se conclure, dans la mesure où le « héros », vraisemblablement en proie à des désordres psychiques voire à des troubles mentaux, découvre sa véritable identité au long d'une trajectoire terrifiante qui tient autant du phantasme que de l'inferral. La tragédie d'une

¹⁴⁹ Erich Auerbach, op. cit., p. 149-150.

fausse perception, d'une mécompréhension et d'une schize qui se déploie au long d'une erratique navigation (bien qu'elle soit en réalité linéaire). Aussi n'est-il pas farfelu d'envisager la trajectoire de James comme la trajectoire d'une âme morte, et ce peu importe la lecture finale qu'on voudra bien faire de *SH2*. Il est très crédible qu'on ait affaire à la descente en enfer d'une âme à juger pour crime capital (le thème du crime à punir est omniprésent), au passage d'un fantôme dans un monde parallèle ou au délire, réel ou imaginé (intérieur ou dans un monde perçu alternativement), d'un esprit schizoïde-paranoïaque qui se mettrait en scène. Toutefois, nous ne comptons pas faire ici une analyse thématique ou narratologique de *SH2*.

Néanmoins, une telle situation fictionnelle est intéressante dans la mesure où il s'agit vraisemblablement de la mise en scène vidéoludique d'une âme sans corps, ce qui est étonnant puisque le jeu vidéo s'attache précisément à un certain somatisme. De fait, il se produit à peu près le contraire dans l'enfer dantesque : un corps se retrouve parmi des êtres immatériels, et une telle histoire est racontée par le moyen de l'écriture, médium à la corporalité moins intense que celle du jeu vidéo.

« La nouveauté absolue de Dante, ici encore, consiste dans la rénovation radicale qu'il fait subir à ses matériaux – théologique, politique et fictionnels – par le moyen d'une "corporalisation" systématique et quasi excessive, qui veut dire à la fois littéralité intégrale – démétaphorisation de la métaphore – et immersion dans l'expérience d'un sujet sensible qui parcourt en lui-même chaque point de l'itinéraire¹⁵⁰. »

Dante et James sont tous deux happés, sans trop savoir comment, dans un labyrinthe linéaire qui les conduit, pour le premier, au travers d'une cosmologie [chrétienne] présentée *in texto*, pour le deuxième, au travers d'un ébranlement cosmologique schizoïde donné *in ludo*. James ne va pas nulle part, il doit suivre un chemin méticuleusement tracé. Et ce chemin le fait descendre, « en sorte que le pied affermi [est] toujours le plus bas¹⁵¹ ». Soudainement, comme tout avatar, il surgit, et il surgit dans un labyrinthe (« *We come [to Silent Hill]*¹⁵² ») qui mène graduellement à son – ancienne ? – épouse.

Tout comme James, Dante *doit* traverser un labyrinthe. Le récit dantesque est le récit d'un périple labyrinthien. Les remarques suivantes nous semblent valables – moyennant quelques ajustements – autant pour Dante que pour James.

¹⁵⁰ Jacqueline Risset, *Dante écrivain*, p. 121.

¹⁵¹ Dante, *La Divine Comédie, Enfer*, 1.28.

¹⁵² Panneau au tout début de *SH2*. Relevé par Bernard Perron dans *The Terror Engine*.

« Comme dans un labyrinthe, [Dante] est épuisé par son cheminement [*wandering*] (1.28) ; néanmoins, il lui faut emprunter le chemin le plus long (4.22) pour connaître la voie droite [*right way*] et être mis à l'épreuve, en partie en surmontant des obstacles et des déviances – comme celles que représentent les bêtes [*beasts*]. Le chemin sinueux et concentrique [*circuitous*] est le juste chemin, le seul moyen d'atteindre le but¹⁵³. »

Tout comme James se trouve dans un nul part effarant, en l'occurrence un non-lieu, une halte routière – ce qui est cependant le cas d'un grand nombre d'avatar : comme dans le roman courtois, l'avatar vidéoludique se trouve « dans un monde qui paraît surgir par enchantement et dont les fondements demeurent cachés¹⁵⁴ », un monde merveilleux mais d'une consistance fictive (ou d'une réelle inconsistance) – Dante arrive de nulle part, un peu par accident, comme à la suite d'un naufrage (cf. 1.22), aux portes de l'enfer, et on ne sait d'abord s'il rêve ou s'il est mort. La *Comédie* commence par ces lignes célèbres :

« Au milieu du chemin de notre vie, je me trouvai dans une forêt obscure, car j'avais perdu la voie droite. Ah ! Qu'il est dur de dire ce qu'elle était, cette forêt sauvage, âpre et rude, dont le souvenir renouvelle ma peur ! Elle est si amère que la mort ne l'est guère plus [...]. Je ne sais pas redire comment j'y entrai, tant j'étais plein de sommeil au moment où j'abandonnai la voie véritable¹⁵⁵. »

Il ne se souvient plus comment il est arrivé là, il y est, et il n'y a de chemin que vers l'avant, vers le haut, par en bas, jusqu'à l'échelle de Jacob luciférienne, par laquelle la descente se convertit en montée. Ceci n'arrivera malheureusement pas à James, lequel, au regard de cinq des six fins, paraît voué à une sorte de damnation, hallucinée ou non.

James et Dante se retrouvent dans un lieu infernal. « Tortueux, chaotique, désorientant, âpre, obscur et plein de monstres hybrides, l'enfer est labyrinthique même pour celui qui dispose d'un guide et d'une promesse de sortie¹⁵⁶. » Virgile est le guide que rencontre presque immédiatement Dante ; la carte de Silent Hill est le guide que découvre tout de suite James (c'est le premier objet que le joueur trouve, sitôt sorti des toilettes de la halte routière).

Par ailleurs, la *Comédie* est comédie : elle est ascension vers une félicité céleste, vers une rédemption où s'accomplit, incidemment, la rencontre d'un être cher et aimé, Béatrice. Dans *SH2*, James descend sans cesse jusqu'à affronter celle qui le guide et l'obsède : Mary. Il s'agit d'un mouvement à tendance tragique qui ne culmine pas dans la joie et la paix des retrouvailles mais s'achève par un amer dévoilement. Dans une

¹⁵³ Penelope Reed Doob, op. cit., p. 287.

¹⁵⁴ Erich Auerbach, « Les aventures du chevalier courtois » in *Mimésis*, p. 140.

¹⁵⁵ Dante, *La Divine Comédie, Enfer*, 1.1-12.

¹⁵⁶ Penelope Reed Doob, *Idem*, p. 288.

lettre à Cangrande (dont l'authenticité a toutefois été remise en question), Dante s'exprime ainsi « pour justifier le choix du terme de "Comédie". La tragédie et la comédie, dit-il dans ce passage, se distinguent d'abord par le cours de leur action laquelle, dans la tragédie, progresse d'un commencement calme et noble vers une conclusion terrible, dans la comédie inversement, d'un début inquiétant à une fin heureuse¹⁵⁷... » Bien entendu, il s'en est trouvé pour prêter à l'opus magnum dantesque le caractère d'une tragédie, d'une satire ou d'une comédie. Et on a souvent insisté sur le style bas de la *Comédie* pour la présenter comme une comédie, puisqu'elle n'employait pas le style sublime réservé au tragique. Mais ces considérations stylistiques ne servent pas ici la comparaison avec *SH2*, qui emprunte à une kyrielle de médiums et à des époques différentes. Une telle trajectoire – de l'horrible à la paix – est évoquée par Dennis Costa sous l'expression « apocalypse irénique¹⁵⁸ » qu'il définit ainsi :

« "Irénique" renvoie à l'appropriation rhétorique, par un texte, de l'esthétique de l'Apocalypse, dans laquelle la violence et la paix [*peacefulness*] sont chacune présente et comprise l'une envers l'autre. La figure ou le type qui en résulte – "l'apocalypse irénique" – est proposée comme le type littéraire de l'eschatologie chrétienne. Il caractérise une littérature qui, avec quelque intention que ce soit, tente de décrire la légitime anticipation du Paradis¹⁵⁹. »

Dans l'apocalypse irénique se superposent souffrance (*tribulatio*), endurance (*patientia*) et félicité (*regnum*). L'apocalypse irénique représente « une expérience simultanée de la paix et de la violence, de l'intégration et de la désintégration¹⁶⁰. » Si elle prend le risque de l'historicité, c'est pour mieux déployer l'expérience de la félicité qui est en relation étroite avec celle de la violence. Toute souffrance historique est ainsi sublimée, par anticipation, dans un processus analogue à celui de la *Realprophecy*¹⁶¹ – versé bien sûr vers l'avenir, qui est ainsi colonisée conceptuellement. Et ultimement, de toute éternité, c'est la paix qui triomphe et domine. Elle est/devient, avec Dieu, le signifié de l'histoire. « Le langage humain, dans la tradition chrétienne, attend d'hériter de la signification¹⁶² », et le développement historique engage une spiritualité de la patience. Selon Costa, la confiance irénique que porte Dante envers le langage est d'une telle

¹⁵⁷ Erich Auerbach, « Farinata et Cavalcante » in *Mimésis*, p. 195.

¹⁵⁸ Le terme « irénique », rappelons-le, provient du grec *eirênê*, « paix ».

¹⁵⁹ Dennis Costa, *Irenic Apocalypse*, p. 3.

¹⁶⁰ Idem, p. 25.

¹⁶¹ Erich Auerbach, « Figura comme prophétie en acte chez les Pères de l'Église » in *Figura*, p. 31 et suivantes.

¹⁶² Dennis Costa, op. cit., p. 82.

nature. Dante semble même entrer dans une mission religieuse qui vise le rachat de Babel, par une langue vernaculaire en écho avec le « vulgaire illustre » et apte à accomplir un œcuménisme qui a pour origine Rome. « C'est ainsi la poésie qui sera chargée de restituer au langage l'aspect universel qu'il a perdu, de lui redonner son rapport direct, logique, en miroir, avec les choses créées. C'est la poésie qui, mallarméennement, compensera les défauts des langues¹⁶³. » Poésie qui, déployant le vulgaire illustre, mélangeant finement style haut et bas, joue un peu le rôle de la panthère christique décrite dans *De l'éloquence en langue vulgaire*¹⁶⁴ : elle dégage une fine odeur qui attire tous et chacun – un parfum œcuménique typiquement chrétien.

Quant à elle, l'histoire de James est une affaire privée, elle est connaissance de soi, introspection dans une boucle spatio-temporelle et cauchemardesque, proprement infernale : *SH2* n'ouvre pas un devenir historique motivé par l'anticipation d'un repos édenique ; il donne sur une temporalité qui fausse et combine tragiquement l'impossible rédemption de James avec la temporalité vidéoludique, celle du présent, toujours en temps réel. La damnation de James est aussi celle de l'avatar vidéoludique : James est captif d'un devenir en boucle qui n'offre aucune sortie, qui recommence et ne se termine jamais, comme un jeu. La narration labyrinthienne s'articule autour d'un centre tandis que la temporalité vidéoludique de *SH2* empêche tragiquement que ce centre ne soit atteint en réalité : même au bout de la résolution diégétique – de fait, grâce à elle – il reste une sorte de point d'extraction inaccessible. Un présent qui ne tolère aucun avenir et qui n'engage aucune universalité : fragmentation de la subjectivité, même. Dans *SH2*, l'organisme diégétique repousse toujours son achèvement et s'accomplit en empêchant sa complétion, s'achève de ne pas s'achever – ce que nous pourrions décrire comme un *double bind* ou un *Zugzwang*. À quel point une telle machine narrative accomplit-elle une possibilité vidéoludique fondamentale, cela reste à vérifier. Néanmoins, il est certain qu'on y trouve une sorte de tragédie de la présence qui passe par un sabotage partiel de la performativité vidéoludique.

¹⁶³ Jacqueline Risset, op. cit., p. 112.

¹⁶⁴ Dante, *De l'éloquence en langue vulgaire*, chap. XVI, p. 585.

2.21 « Pour me servir d'un terme de jeu, je n'avais pas commis une seule faute ; je n'avais pas perdu la piste un seul instant ; il n'y avait pas une lacune d'un anneau à la chaîne. J'avais suivi le secret jusque dans sa dernière phase¹⁶⁵. » Nous avons indiqué trois aspects navigationnels d'intérêt protonarratif. Ce faisant, nous avons laissé de côté une caractéristique fondamentale de la navigation vidéoludique, une caractéristique particulièrement présente dans les jeux d'aventure narratifs (comme *SH2* ou *RE*). Il s'agit d'un mode navigationnel dont la structure cognitive évoque l'enquête (insérée dans une *quête*) et, *in extenso*, la lecture¹⁶⁶.

La plupart des jeux vidéo immersifs incitent à la libre exploration spatiale¹⁶⁷. Un joueur de jeux vidéo sait que les impasses et les recoins, tout comme les pièces cachées, recèlent parfois des bonis et des surprises qui valent le détour. Il s'agit d'une sorte d'aménagement ludique du plaisir navigationnel. Dans les jeux plus narratifs, la navigation est ainsi faite que le joueur doit parcourir les lieux, les découvrir pour reconnaître des articles utiles à la poursuite de la quête ou d'éventuels détails qui serviront à l'ouverture de passages nouveaux. Ainsi une fente dans un mur, un panneau électrique ou un clavier d'ordinateur attirent inmanquablement l'attention du joueur qui y découvre souvent un problème à résoudre ou la solution d'une problématique propre à une section. Également, un point brillant au sol pourrait indiquer la présence d'une clé, d'une boîte de munition, etc. La plupart du temps, pour repérer ces éléments, le joueur utilise une touche assignée à cet effet (dans *SH2* tout comme dans la plupart des jeux, X). Il arrivera ainsi qu'un joueur bloqué dans une section doive « faire du X » le long de tous les murs, afin de repérer quelque chose qui lui aura préalablement échappé.

Le joueur doit river son attention aux détails mais, à la différence d'un Dupin (cf. Poe), il n'a pas nécessairement à intégrer ce qu'il trouve à un ensemble plus vaste – et il s'agit peut-être là d'une faille artistique, mais celle-ci vise mieux la progression d'une courbe de difficulté (et la progression ludique tout court) que la constitution d'un ensemble esthétique âpre. Le joueur peut obéir à une logique haptique sans pour autant cesser de lever tous les obstacles pour ainsi progresser dans l'espace navigable en dédale. À l'appui d'une telle remarque, indiquons que des dispositifs ludiques servent

¹⁶⁵ Edgar Allan Poe, « Double assassinat dans la rue Morgue » in *Histoires extraordinaires*, p. 74.

¹⁶⁶ Cf. Jacques Lacan, *Séminaire sur la Lettre volée*.

¹⁶⁷ Cf. James Paul Gee, *What video games have to teach us*, p. 114-117. (« Discovery principle »)

précisément à faciliter la découverte des détails « pertinents » : un objet utile brille d'une façon unique et James tourne systématiquement la tête en direction de tout article digne d'intérêt. Paradoxalement, ce soulagement de l'attention du joueur sert précisément la constitution et le déploiement d'une intrigue vidéoludique¹⁶⁸ préalablement déterminée.

On peut voir l'influence du film *Se7en* sur l'intrigue de *SH2*. L'intrigue concerne, dans *Se7en*, le décodage d'un imaginaire religieux en vue de l'identification et de l'arrestation d'un psychopathe meurtrier. Dans *SH2*, l'intrigue concerne le décodage d'un imaginaire mystique afin d'assurer la transition spatiale de l'avatar qui, incidemment, est présenté progressivement comme le meurtrier de sa propre épouse. La navigation en enquête de *SH2* accueille sans problème une intrigue narrative qui emprunte à l'enquête policière. Nous croyons qu'il y aurait là tout un ensemble de réflexions possibles sur les liens analogiques entre l'enquête policière et la lecture comme processus cognitif. Toutefois, il nous semble qu'un tel tissage analogique irait beaucoup trop loin en regard de l'objet de notre étude, aussi préférons-nous n'en indiquer que le seuil : cette pièce demeurera inexplorée. « *It looks like the lock is broken. I can't open it*¹⁶⁹. »

2.32 Étrangement, la forme du jeu vidéo narratif linéaire permet la mise en scène d'un avatar vide qui ignore tout de lui-même. En effet, la voix intérieure et les mouvements de la pensée restent difficilement exprimables de façon fluide, dans le jeu vidéo : à moins de recourir à la voix off, on peut en oublier la possibilité même. En intégrant une telle « faille » au cœur d'une narration vidéoludique, les concepteurs de *SH2* ont, peut-être sans même le savoir, exprimé/exacerbé une possibilité vidéoludique fondamentale, laquelle est devenue une force esthétique. Tout avatar est tragiquement vide.

Voilà la mise en scène d'un *gnoti se auton* diabolique où l'avatar se charge de sens en se vidant de son identité et de sa corporalité normale. James se connaît de ne plus se connaître, en somme, ce qui est renforcé par la finale dite « *In water ending* » où

¹⁶⁸ « Vidéoludique » car l'intrigue comporte, d'une part, une face narrative qui reste tributaire des mémos et des cinématiques ; d'autre part, elle comporte une marche à suivre qui appartient davantage au ludique et à sa gestion (acquisition de clés ou d'objets qui orientent la quête et donc la navigation, acquisition d'armes particulières qui changent le déroulement rythmique des combats, par exemple) et ce, dans une logique alors proto-narrative – d'où l'expression « intrigue vidéoludique ».

¹⁶⁹ *Silent Hill 2*, op. cit. Toutes sections confondues.

James semble se suicider en se jetant dans un plan d'eau (le lac Toluca?). James passe du vide de l'avatar au vide d'un fantôme/dément qui aurait tué sa femme. Il se transvide en quelque sorte, et cet effet est l'une des étonnantes réussites de *SH2*.

(C'est bien ce que souligne la très belle cinématique qui ouvre le jeu : on y voit James devant un miroir, dans les toilettes. Il se regarde en disant « Mary, es-tu vraiment ici dans cette ville? » Nous y voyons déjà le début d'une contradiction entre ce que l'avatar fait [se regarder] et ce qu'il dit désirer [Mary]. Ce que désire James donne bizarrement sens au début du jeu [sa femme morte lui a écrit une lettre], mais au fil des événements, le joueur dirige plutôt son attention sur l'identité et la constitution mentale de James : c'est même un élément qui devient de plus en plus problématique, de plus en plus apte à élucider ce qui a lieu « dans » Silent Hill. Ensuite, par une astuce de mise en scène, la cinématique cesse et le joueur tombe en contrôle ; mais la transition est faite en sorte qu'on ne sache pas tout à fait si la cinématique est vraiment terminée, et ainsi le joueur attend passivement devant un miroir ; il attend que le jeu, pourtant commencé, commence. Cet habile silence ludique nous paraît ajouter à l'aménagement esthétique du vide de l'avatar.)

De plus, le développement de l'astuce esthétique du transvidage – le passage du vide de l'avatar au vide du personnage – se fait au travers d'une navigation protonarrative qui intègre la lenteur d'une errance, le déchirement d'une descente métaphysique et la division de la perception claire. Ces dispositifs navigationnels sont renforcés par les textures et les détails audiovisuels de l'ensemble vidéoludique : des textures visuelles et sonores à tendance haptique, qui tendent à diviser l'espace dans la jouissance de tous les détails, isolés eux-aussi – et donc à détruire en quelque sorte une certaine plénitude spatiale.

Nous avons vu qu'une telle destruction ne s'accomplit que partiellement, dans la mesure où ces tensions haptiques sont récupérées en tant que mutilations d'un organisme narratif qui ne s'impose que par le détour d'une telle ruse – la mise en scène de sa destruction. (Ce à quoi contribue la navigation par enquête, en contre-point et garde-fou.) Dionysos dépecé, coyote increvable. Et le corps de l'histoire revenu entier, en boucle, sans cesser de réunir chacune de ses parties, de garder son centre et sa fin, de

préservent une linéarité organique et narrative (la sienne), le contenu d'un disque qui se présente comme un trait de cinéma parfaitement immersif :

« Il se peut qu'un jeu comme Silent Hill 2 émette une autre hypothèse, celle d'une mutation : plutôt que de faire du surplace, le cinéma s'en est allé trouver d'autres spectateurs. S'il construit l'histoire au fur et à mesure de ses découvertes, le héros des Silent Hill repart des acquis de la modernité, et du savoir sur les films fait une stratégie possible. Rare exemple d'un jeu "à trous", SH se défait plus sûrement qu'il n'avance, et ne parie jamais sur la seule *efficacité*. Qu'un jeu repose à ce point sur son ambiance, autrement dit sur sa force esthétique, voilà qui ne laisse pas d'étonner. Nulle obligation de résultat, de performance, mais une véritable expérience de spectateur, lequel serait aussi un peu metteur en scène, libre d'aller où il veut, voir ce qu'il veut. SH est un jeu lent, effrayant mais aussi très beau, qui fait du temps un espace où se meuvent nos angoisses, un étrange ruban étirable ou condensable à la demande. On arrive déjà au bout que tout est à recommencer. Expérience unique que celle d'un "contexte" vidéoludique aussi peu stable, entièrement soumis à l'aléatoire d'un paysage, d'un brouillard propice à une infinité d'affects et de rencontres. Tantôt désert, tantôt bizarrement peuplé, SH semble ne finir jamais, parce que, tout simplement, il commence quand tout est déjà joué¹⁷⁰. »

En réalité, dans un tel jeu linéaire, le spectateur est aussi libre d'aller où il veut que le permettent les rails où s'encastre la navigation, et l'aléa n'est peut-être qu'une autre façon de nommer le navigationnel (un cinétisme photoréaliste) ou la sempiternelle « interactivité ». De plus, ce « tout est déjà joué » qui désigne la boucle narrative où s'inscrit *SH* renvoie explicitement à un modèle d'écriture dans lequel le narratif retient tous les éléments protonarratifs en les organisant. Si « tout n'est pas joué », c'est seulement en vertu du dit « aléa » navigationnel qui laisse au joueur le loisir d'étirer le ruban (la ligne) d'une expérience vidéoludique retenue dans l'enceinte d'une histoire. Dans un tel type de jeu, le joueur est aussi conteur que spectateur ou metteur en scène ; seulement, on lui donne tout le matériel et les rythmes organisationnels dont il ne décide que des modalités¹⁷¹.

Une telle conception de la liberté immersive nous laisse sceptique. Nous croyons qu'il s'agit bien plus d'une expérience guidée dans les limites d'une écriture que d'une ergodicité d'une profondeur appréciable.

« On est forcément eu, possédé ou plutôt dépossédé. Soit le célèbre tour de cartes appelé choix forcé. Vous voulez faire choisir quelque chose à quelqu'un par exemple le roi de cœur. Vous dites d'abord : tu préfères les rouges ou les noires ? S'il répond les rouges, vous retirez les noires de la table ; s'il répond les noires, vous les prenez, vous les retirez donc aussi. Vous n'avez qu'à continuer : tu préfères les cœurs ou les carreaux ? Jusqu'à, tu préfères le roi ou la dame de cœur ? La machine binaire procède ainsi, même quand l'interviewer est de bonne volonté.¹⁷² »

¹⁷⁰ Sébastien Bénédic, *De peur lente* in Les Cahiers du cinéma, op. cit.

¹⁷¹ C'est aussi le cas de l'utilisateur d'un logiciel qui pratique une « sélection créative ». Cf. *supra* 1.31.

¹⁷² Gilles Deleuze et Claire Parnet, *Dialogues*, p. 28.

En fait, ce qui nous donne le plus espoir, c'est cette « infinité d'affects » qui, elle, appartient bien au joueur. Et il nous semble que ces affects soient assurés, dans *SH2*, par la navigation déchirée ainsi que par les textures audiovisuelles qui servent à menacer la cohérence de l'espace et du récit. Et il nous semble que la cohérence du récit serve précisément à empêcher le joueur de se perdre par-delà le contrôle figuratif : que le déchirement ne prenne le dessus, voilà l'enjeu ; pourtant, nous voudrions qu'il en soit ainsi. Nous voudrions des œuvres de déchirements qui ne fasse retour vers rien d'autre qu'une *différance*, une dynamique de mouvements qui ne mènent qu'à des départs désappropriés, à des intensités libres qui ne s'insèrent dans aucune organisation.

2.5

« L'avenir ne peut s'anticiper que dans la forme du danger absolu. Il est ce qui rompt absolument avec la normalité constituée et ne peut donc s'annoncer, *se présenter*, que sous l'espèce de la monstruosité. Pour ce monde à venir et pour ce qui en lui aura fait trembler les valeurs de signe, de parole et d'écriture, pour ce qui conduit ici notre futur antérieur, il n'est pas encore d'exergue¹⁷³. »

Nous l'avons annoncé, nous n'entrerons pas dans un discours de la rupture. Au contraire, il sera fait référence à des traits culturels associées aux valeurs et tendances d'une culture capitaliste contemporaine, mais dans la recherche d'une déviation. Une culture qui s'inscrit dans une séquence temporelle – une « histoire » – longue. De fait, le mouvement théorique que nous suivons ici relève bien plus de l'utopie que de la futurologie ; en cela nous souhaitons bien plus offrir une lecture « alternative » du présent que de gloser en aruspice autour de nouvelles technologies en suivant *ipso facto* une trame historique moderne qui ne s'avouerait pas. Si nous empruntons à l'*Aufklärer*, c'est dans un bricolage que nous voudrions apte à l'éclairage de ce monde-ci. Pour cela, nous proposons maintenant une réflexion autour du thème de la transcendance.

3 – PROBLÈME DE LA TRANSCENDANCE

3.1 *INCHOATIF* — Stanley Cavell, en cherchant à rapprocher des traditions dites distinctes – savoir celle de la philosophie du langage, plutôt anglo-saxonne, et celle de la

¹⁷³ Jacques Derrida, op. cit., p. 14.

philosophie continentale, plutôt européenne – élabore une pensée de l'*onwardness* : une sorte de pensée du mouvement et du désir qui dépasse un scepticisme néanmoins assumé, une pensée d'un foyer nomade inspirée d'une vision de l'Amérique qui serait le lieu commun de l'immigrant. Chemin faisant, il s'approprie également l'héritage de Wittgenstein et de Austin. Le premier, dans ses œuvres tardives, ramène le langage non à un exercice descriptif ou véridatif (au sens épistémologique et métaphysique), mais à un exercice politique, communal : à des jeux de langage, à des formes de vie ; le deuxième, qui sert au fondement théorique de la pragmatique linguistique, ouvre un espace linguistique qui n'est pas celui de la vérité descriptive, mais celui d'une activité performative, d'une participation qui implique les locuteurs d'une langue.

Le mélange est explosif : d'une part, le sens et la valeur des propositions linguistiques sont transférés dans une activité collective qui tient du jeu (voire de la conversation); de l'autre, on obtient la valorisation très belle d'une mise en marche qui ferait fi des désolations impliquées par le scepticisme, une sorte d'érotisme qui vise davantage la circulation que l'ancrage (ou alors c'est un ancrage dans la circulation qui est proposé, ce qui revient un peu au même), qui vise davantage le mouvement lui-même que sa destination finale ou son *telos* (fictif ou non, cela importe peu).

Une mise en valeur du mouvement comme mouvement, de la circulation comme circulation, cela pour dépasser dans l'érotisme cinétique un scepticisme indépassable, un scepticisme qui, chez Wittgenstein, attaque littéralement tout acquis linguistique, jusqu'aux os même de l'épistémè, pour découvrir des formes sociales par lesquelles transite une vision du monde. De l'épistémologique, un déplacement au politique, voire au biopolitique. Il nous semble que le scepticisme wittgensteinien corrode précisément des acquis épistémologiques qui prennent ainsi coloration métaphysique. Et nous croyons que la vision du monde qui est ainsi prise à partie est une vision qui doit sa consistance à l'invention de l'alphabet, au livre et à l'imprimerie. Ainsi, nous soutenons dans un premier temps l'hypothèse qu'une transcendance monothéiste ou humaniste – qui agit comme point de fuite, centre et *telos* d'une *Weltbild* qui a tendance à se présenter en système – définit particulièrement ce qu'est la subjectivité, comment s'accomplit « l'Histoire » et ce, en étroite relation avec l'écriture graphique, le livre et l'imprimerie, lesquels médias sont réappropriés, bien entendu, par des entités politiques

et économiques. Un écheveau, oui. Un écheveau qui détermine des valeurs et les coordonnées de « toute » intensité. Dans un deuxième temps, nous soutenons que la déchéance d'une telle *Weltbild* s'accompagne notamment de l'apparition de nouvelles technologies médiatiques, de la photographie à la radio jusqu'aux médias informatisés. Néanmoins, nous n'en croyons pas moins que ces médias participent, par hétérogénéité, d'une « transcendance » radicalement autre qu'il est difficile – sinon impossible – d'explicitier d'un point de vue humaniste. En fait, le terme « transcendance » fait lui-même problème, dans la mesure où nous comptons identifier des forces actives qui sont parfaitement et justement immanentes : elles servent de transcendance sans en être, elles servent de *telos* en éliminant le *telos*, elles n'ont de centre que de n'en pas avoir, elles sont l'ensemble des « sans-ensemble ». Pour parler d'une telle nébuleuse, il nous faut recourir à des méthodes discursives qui rappellent la Théologie négative, aussi ce qui devra être dit ne le sera-t-il jamais. C'est ainsi que nous utiliserons ici l'expression « transcendance du jeu » pour indiquer théoriquement une orientation qui puisse élucider et donner à comprendre quelque chose qui se donne comme « la fin du sens ». En utilisant le mot *jeu*, nous posons dans notre tissage un lien qui unisse le jeu comme entité proprement conceptuelle, le jeu comme pratique (et *in extenso* le jeu vidéo) et la domination maintenant lourdement politique et culturelle des économies capitalistes. Finalement, nous désirons envisager le jeu vidéo à la lumière d'une telle mutation de la transcendance.

3.11 Qu'entendons-nous par transcendance? Pour nous, la transcendance désigne une réalité *immatérielle* qui a des effets sur une réalité *matérielle*, de laquelle elle est pourtant essentiellement séparée. Que cette réalité immatérielle existe fictivement ou réellement n'est pas notre objet. Immatérielle, la transcendance détermine la perception et la conception de la réalité matérielle : elle en est même la forme. La transcendance est ce qui donne un sens et une orientation aux choses, à la manière d'un point de fuite ou d'un paradigme¹⁷⁴ : elle organise et prend fonction de centre et de déterminant. En cela, elle se prête facilement à l'universalisation et elle prend une forme molaire. La transcendance se matérialise par le détour d'incarnations figurales qui la représentent.

¹⁷⁴ Sur ce point, Thomas S. Kuhn, *La Structure des révolutions scientifiques*.

Ainsi, Dieu se fait chair au travers de Jésus, dont l'existence est révélée par la Bible ; l'Humanité est incarnée par « la civilisation » ou le « peuple », lui-même révélé par les communautés effectives et réelles ; le temps est organisé comme un déroulement temporel sous la règle de l'éternité ou encore comme une histoire et un devenir réel orienté par l'accomplissement et l'évolution de l'Humanité. La transcendance est un sens collectif qui s'accomplit également dans le langage. Elle fonde la circulation linguistique tout comme le renvoi de signifié à signifié : en cela, elle a fonction de signifié fondamental. C'est sur elle que butent ensemble les ensembles. De plus, des institutions sociales et politiques véhiculent ou s'approprient la transcendance en vue d'obtenir des effets réels sur les choses – sans qu'il faille y voir quelque cynisme instrumental. C'est ainsi une sorte de technique spirituelle. Enfin, c'est tout autant le liant d'une forme de vie, un liant et une cohésion susceptible de faire entrer en conflits des communautés transcendantement hétérogènes : qu'on songe, par exemple, à la conquête de l'Amérique, tout particulièrement à celle du Mexique. Est-ce à dire que toute communauté humaine manifeste un plan immatériel d'ordre transcendantal? Seulement si celle-là se distribue et se comprend de manière organique autour d'un centre focal immatériel. Il ne nous semble pas qu'il en aille ainsi de toute communauté, puisque qu'un plan immatériel qui donne un sens n'est pas nécessairement séparé ni organisé fonctionnellement et hiérarchiquement (structure molaire en « faisceau »), selon les sociétés. L'organisation transcendantale de l'immatérialité est-elle propre aux sociétés de l'écriture? Cette hypothèse, qui nous paraît séduisante, reste à vérifier. Peut-être qu'une telle technique spirituelle renvoie à la « machine despotique barbare » de Deleuze et Guattari? À un surcodage et à une écriture – un traçage – séparés durablement du corporel, comme l'écriture syllabique ou alphabétique?

« Le rabatement de la graphie sur la voix a fait sauter hors de la chaîne un objet transcendant, voix muette dont toute la chaîne semble maintenant dépendre, et par rapport à laquelle elle se linéarise. La subordination du graphisme à la voix induit une voix fictive des hauteurs qui ne s'exprime plus, inversement, que par les signes d'écritures qu'elle émet (révélation). Peut-être est-ce là le premier montage d'opérations formelles qui aboutiront à Œdipe (paralogisme de l'extrapolation) : un rabatement ou un ensemble de relations bi-univoques, qui aboutit à l'exhaustion d'un objet détaché, et la linéarisation de la chaîne qui découle de cet objet. Peut-être est-ce là que commence la question "qu'est-ce que ça veut dire?", et que les problèmes d'exégèse l'emportent sur ceux de l'usage et de l'efficacité. Qu'est-ce qu'il a voulu dire, le dieu? Au lieu de segments de chaîne toujours détachables, un objet détaché dont dépend toute la chaîne ; au lieu d'un graphisme polyvoque à même le réel, une bi-univocisation qui forme le transcendant d'où sort une

linéarité ; au lieu de signes non signifiants qui composent les réseaux d'une chaîne territoriale, un signifiant despotique dont coule uniformément tous les signes en un flux déterritorialisé d'écriture¹⁷⁵. »

Petite mise en abyme en passant.

3.2 Afin de bien parler de l'humanisme, il nous faudrait voir comment l'humanisme est sorti des universités, notamment par l'imprimerie ; comment la figure humaine et une vision du devenir historique se sont imposées ; comment les pouvoirs monarchiques, les bourgeoisies naissantes et ensuite l'État (ce qui souligne l'importance d'une urbanisation accrue) ont géré/propagé cette transcendance de la même façon qu'on a cherché à gérer le rayonnement de l'imprimerie. C'est une série de phénomènes historiques complexes qu'il nous faudrait prendre en compte, mais dont il nous faudra écarter ici l'exposition. De même, il faudrait aussi voir comment s'articulent le passage d'une transcendance divine à une transcendance humaine, avec le développement de l'industrie du livre – première industrie à recourir à la chaîne de montage – qui a lui-même à voir avec l'essor européen du capitalisme moderne : nous aimerions trouver les vraisemblables ligaments de ces phénomènes historiques. Enfin, bien que notre usage du terme « humaniste » s'écarte du strict usage historiographique, nous n'en tenons pas moins à relever la lecture, très éclairante, qu'en fait Oskar Kristeller : elle pour nous valeur de définition généalogique :

« Le terme *Humanismus* a été élaboré en 1808 par l'éducateur [*educator*] allemand F.J. Niethammer afin d'exprimer l'emphase placée sur le corpus classique greco-latin dans l'éducation secondaire [*secondary education*], réagissant ainsi à la demande croissante d'une formation qui soit davantage pratique et scientifique. Plusieurs historiens du XIX^e siècle ont appliqué ce terme aux lettrés [*scholars*] de la Renaissance, lesquels avaient aussi défendu et établi le rôle central des classiques dans le curriculum, en plus d'avoir fondé au XVI^e siècle, dans certaines villes allemandes, les mêmes établissements scolaires qui conservèrent cette tradition jusqu'au XIX^e siècle. Le terme *Humanismus*, au sens spécifique du programme et de l'idéal d'une éducation classique, ne peut être ignoré sur la base de son origine récente. En effet, il est dérivé d'un terme semblable – « humaniste » – dont l'origine remonte à la Renaissance.

Tout comme ses équivalents vernaculaires, en italien, en français, en anglais et en d'autres langues, le terme latin *Humanista* était un terme d'usage courant au XVI^e siècle pour le professeur, l'enseignant ou l'élève des humanités, et cet usage est demeuré vivant jusqu'au XVII^e siècle. Si l'on en croit les plus anciennes occurrences connues du terme, ce mot semble provenir de l'argot étudiantin des universités italiennes, où le professeur des humanités vint à être nommé *umanista* par analogie avec la désignation de ses pairs dont les disciplines anciennes véhiculaient depuis des siècles les termes *legista*, *jurista*, *canonista* et *artista*. Le terme *humanista*, élaboré au cœur de la Renaissance, provient à son tour d'un terme plus ancien, "humanités" ou *studia humanitatis*. Ce terme était

¹⁷⁵ Gilles Deleuze et Félix Guattari, « Sauvages, barbares, civilisés » in *L'Anti-Œdipe*, p. 243-244.

apparemment utilisé au sens général d'une éducation libérale ou littéraire par des auteurs romains comme Cicéron ou Aulu-Gelle, et il fut repris par les lettrés italiens de la fin du XIV^e siècle. Dans la première moitié du XV^e siècle, *studia humanitatis* vint à signifier un cycle défini de disciplines scolaires qui comprenaient la grammaire, la rhétorique, l'histoire, la poésie et la philosophie morale. L'étude de chacune d'elles nécessitait la lecture et l'interprétation du canon classique latin et, dans une moindre mesure, grec. Ce sens de *studia humanitatis* est resté longtemps en usage dès le XVI^e siècle, et on en trouve encore aujourd'hui l'écho, dans le terme "humanités"¹⁷⁶.

3.21 *L'HUMANISME ET L'IMPRIMERIE* – Le livre (notamment dans sa forme romanesque) et la presse écrite ont permis une narration large et la constitution des « grands récits » de l'émancipation politique et du progrès du savoir (Lyotard). Le livre a pour la conscience un effet individualisant, selon Eric Havelock, Walter J. Ong, Ivan Illich et Elizabeth Eisenstein. « Tout comme le langage fut séparé visuellement de la personne qui le prononçait, la personne, la source du langage, prit davantage d'importance [*focus*] et ainsi naquit le concept du "soi" [*selfhood*]¹⁷⁷. » « La communication orale unit les gens en groupes. L'écriture et la lecture sont des activités solitaires qui font se replier la psyché vers elle-même¹⁷⁸. » De plus, c'est bien l'imprimerie qui donne aux inventions de l'alphabet (et non du syllabaire) et du livre une portée révolutionnaire assurée seulement dans une diffusion élargie : « Pour pouvoir [...] développer toutes ses potentialités, l'usage alphabétique de l'écriture dut attendre l'invention de l'imprimerie¹⁷⁹ ». Avec le roman et la presse, avec l'imprimerie donc, c'est une vision du temps qui apparaît : tout comme la découverte du globe, en « 1492 », a clôturé pour un temps le monde européen, l'évolution romanesque entretient une impression de simultanéité dont l'intensité est nouvelle. Une simultanéité dans l'espace, dans un même espace qui est donné au lecteur, grâce à une langue vernaculaire, pour commun. Un espace national, qui existe dans un temps pour ainsi dire fini. « L'idée d'un organisme sociologique qui suit une évolution calendaire à travers un temps vide et homogène est l'exact analogue de l'idée de nation, laquelle est également conçue comme une communauté solide qui s'élève (ou décline) régulièrement au fil de l'histoire¹⁸⁰. » Évidemment, la vision kantienne de l'homme, l'idéal d'une humanité

¹⁷⁶ Oskar Kristeller, *Renaissance thought and its sources*, p. 22. Ma traduction.

¹⁷⁷ Eric Havelock, *The Muse Learn to write*, p. 113. Ma traduction.

¹⁷⁸ Walter J. Ong, *Orality and Literacy*, p. 68. Ma traduction.

¹⁷⁹ Eric Havelock, *The literate revolution in Greece and its cultural consequences*, p. 90. Ma traduction.

¹⁸⁰ Benedict Anderson, op. cit., p. 38.

rationnelle en marche, dans la science, vers la liberté majeure, accompagne un tel changement de l'imaginaire¹⁸¹. De plus la science explose littéralement, aidée par l'industrie du livre tout comme par le sentiment que la nature est un livre déchiffrable : les théories scientifiques circulent et se cristallisent par l'écriture imprimée. Également, le mot d'ordre cartésien « maître et possesseur de la nature » illustre l'esprit scientifique de l'époque : humanisme dans la recherche d'un dominion humain techno-scientifique. Aussi l'imprimerie fait-elle se poursuivre la découverte des classiques du corpus greco-latin entreprise en Europe avec l'apparition des universités, et continue l'exploration expérimentale de la théorie de la causalité. La révolution luthérienne entretient également un processus de désinstitutionnalisation qui n'est pas sans marquer le rapport au sacré. Subversif, le livre n'en conforte pas moins une linéarité molaire qui s'exprime maintenant non plus seulement dans les institutions religieuses ou dans les régimes monarchiques, mais dans le corps des nations naissantes. Et la presse en devient le chronomètre fictionnel, à la manière d'un instrument rituel :

« Le sens de cette cérémonie de masse – la lecture du journal est pour l'homme moderne un substitut de la prière matinale, observait Hegel – est paradoxal. Elle s'accomplit silencieusement, en privé, dans les méandres du cerveau. Pourtant, chaque communiant sait pertinemment que la cérémonie qu'il accomplit est répétée simultanément par des milliers (et des millions) d'autres, dont il connaît parfaitement l'existence même s'il n'a pas la moindre idée de leur identité. De surcroît, cette cérémonie se répète sans cesse, à intervalles quotidiens ou semi-quotidiens, au rythme du calendrier. Peut-on envisager figure plus vivante de la communauté imaginée séculière, historiquement chronométrée? Dans le même temps, le lecteur du journal qui voit ses voisins en lire des répliques exactes – dans le métro, chez le coiffeur, dans son immeuble – est continuellement rassuré : le monde imaginé s'enracine visiblement dans la vie quotidienne¹⁸². »

Nous soutenons que ce rituel est celui qui sert le sacre de l'homme, qui soutient la marche de l'humanité incarnée par sa nation et celles qui lui ressemblent. On voit bien à quel point il s'agit d'une pratique narrative qui entretient ce grand récit axiologique, récit à la fois linéaire et causal, dont on se montrera nostalgique, dans le discours de la « postmodernité » : le récit humaniste, dont le point de fuite est la figure de l'Humanité, qui agit en tant que transcendance et téléologie.

¹⁸¹ Cf. notamment "Idée d'une Histoire universelle au point de vue cosmopolitique", 2^e proposition, in *Opuscules sur l'Histoire*.

¹⁸² Idem, p. 46.

Le livre donne un surcroît de fixité et de durabilité à tel discours quelconque, et la diffusion par l'imprimé favorise la spatialisation de larges ensembles identitaires. C'est ce que remarque Elizabeth Eisenstein :

« Tandis que s'affaiblissait la solidarité communautaire, la participation par procuration à des événements plus lointains augmentait; et tandis que les liens locaux se relâchaient, les liens avec des entités collectives plus vastes se forgeaient. [...] De nouvelles formes d'identité de groupe commencèrent à entrer en concurrence avec un ensemble plus ancien et localisé de fidélités. Les habitants des villes furent séparés les uns des autres et par ailleurs rattachés de façon neuve à des canaux de communication plus impersonnels¹⁸³. »

Par ailleurs, toujours selon Eisenstein, ni la Renaissance ni la Réforme n'eurent pu prendre la forme qu'elles ont prise sans l'intervention de l'imprimé.

« La mutation des communications modifia la façon dont les chrétiens d'Occident considéraient leur livre saint et le monde naturel. Elle fit apparaître la parole de Dieu plus multiforme, et son œuvre plus uniforme. L'imprimerie posa les bases à la fois du fondamentalisme littéral et de la science moderne. Elle demeure indispensable pour la recherche humaniste. Elle est responsable de nos musées sans murs¹⁸⁴. »

Dans le cas de la Renaissance, l'imprimerie a permis la constitution de communautés scientifiques et la constitution d'un savoir à grande échelle typique de l'esprit de cette période. Il a en outre permis la durabilité et l'organisation de la découverte des classiques de l'antiquité, et donc la perpétuation d'un contact avec une autre transcendance, laissant pour seul point de contact, en partage et en chantier, une vision de ce qui constitue l'humanité en propre, sans la transcendance de Dieu. La capacité de voir le passé avec une distance historique, à la Renaissance, « ne pouvait s'obtenir au moyen des nouveaux effets optiques inventés par les peintres de la Renaissance. Ce qu'elle nécessitait, c'était une réorganisation des documents et des objets et non de l'espace pictural¹⁸⁵. » La Renaissance italienne a été permanente grâce à l'imprimerie, *a contrario* des renouveaux classiques carolingiens et des nouveautés du XII^e siècle.

Dans le cas de la Réforme, jamais la révolution proposée par Luther n'eut pu prendre sans la diffusion rapide et étendue de manifestes imprimés affichés aux portes des églises.

Selon Ivan Illich, la diffusion massive de la langue maternelle n'est pas étrangère à la constitution des langues nationales, dites « vernaculaires » par rapport au latin. Mais

¹⁸³ Elizabeth Eisenstein, *La révolution de l'imprimé : à l'aube de l'Europe moderne*, p. 121.

¹⁸⁴ Idem, p. 326.

¹⁸⁵ Idem, p. 148.

dans son analyse, en fin de compte, c'est le vernaculaire, non figé et vivant, qui s'oppose à la « langue maternelle », laquelle est éventuellement produite et supportée par l'État (le cas de Nebrija est à ce titre exemplaire). Nous croyons que ces changements sont en partie le fruit de l'imprimerie. « Dans les décennies précédant Luther, de façon soudaine et dramatique, le terme "langue maternelle" acquit un sens fort. Il en vint à signifier la langue créée par Luther afin de traduire la Bible hébraïque, la langue enseignée par les maîtres d'école afin de lire ce livre, et enfin la langue qui justifiait l'existence des États-nations¹⁸⁶. » Évidemment, rien de tout cela n'eut été possible sans l'appui de l'imprimerie ; en fait, c'est en raison de la propagation effective du vernaculaire à l'aide de l'imprimerie qu'on en viendra à chercher un moyen de contrôler les effets sociaux de cette technologie. « Nebrija prône l'uniformisation d'une langue vivante dans l'intérêt de sa forme écrite¹⁸⁷. » « Le livre joue un rôle essentiel dans la diffusion des lettres antiques au début du [XVI^e] siècle, puis dans la propagation des idées réformatrices. Il contribue à fixer les langues et favorise le développement des littératures nationales¹⁸⁸. »

On peut mieux comprendre en quoi l'imprimerie favorise la constitution de communautés puis de grands ensembles collectifs, tant en ce qui a trait au savoir institutionnel qu'à l'identité des personnes. L'imprimerie participe ainsi de la constitution de grands groupes molaires, hégémoniques et majoritaires. « L'hégémonie, c'est le gouvernement par un consentement organisé en permanence¹⁸⁹. » Comme l'imprimerie permet de superposer la figure de l'Humanité avec celle d'une nation, elle contribue à forger une identité qui est peut-être la forme même d'un consentement organisé qui profite à un réseau de réseaux de personnes en position d'autorité ou de puissance. En fait, elle permet justement l'organisation en permanence du consentement.

Nous retenons ainsi deux choses : l'imprimerie participe de près à l'élaboration de la figure transcendante de l'Humanité (l'humanité comme concept, idéologie, transcendance et téléologie) ; l'imprimerie participe de la constitution d'ensembles molaires d'une cohésion et d'une résistance inégalées.

¹⁸⁶ Ivan Illich, *Le travail fantôme*, p. 52.

¹⁸⁷ Idem, p. 50.

¹⁸⁸ Lucien Febvre et Henri-Jean Martin, *L'apparition du livre*, p. 369.

¹⁸⁹ Gramsci cité par Perry Anderson, *Sur Gramsci*, p. 124.

3.22 L'humanisme propage aussi, en relais à la vertu d'amour chrétienne, une vision de l'amitié et de la concorde qui puise aux racines de l'âge classique grec (autour des VI^e et V^e siècles av. J.-C., soit à peu près au moment de l'invention de l'alphabet grec) tout comme aux œuvres de philosophie platoniciennes et aristotéliennes. Mais cet idéal fraternel prend la forme d'un échange spirituel assumé par l'écrit, la forme d'une conversation épistolaire.

« Comme l'a relevé un jour Jean Paul [Johan Paul Friedrich Richter], les livres sont de grosses lettres adressées aux amis. En écrivant cette phrase, il a désigné par son nom, dans sa quintessence et avec beaucoup de grâce, la nature et la fonction de l'humanisme : il constitue une télécommunication créatrice d'amitié utilisant le média de l'écrit. Ce qui depuis Cicéron porte le nom d'*humanitas*, constitue au sens le plus strict et le plus large l'une des conséquences de l'alphabétisation¹⁹⁰. »

C'est une telle transcendance de l'humanité dans le langage qui est soulignée dans une lettre célèbre – nous ne voyons là rien de fortuit – dite « sur l'humanisme » : Heidegger y expose à Jean Baufret une vision particulière de la transcendance et de l'humanité, en plaçant l'humanité de l'homme dans l'éclaircissement de l'Être par le langage. Nous n'entrerons pas davantage dans une présentation de la position heideggerienne, sinon pour indiquer que, là encore, l'être de l'humanité (*Dasein*) et l'Être tout court (*Sein*) ne se donnent que par le langage ou la parole (*Sprache*), laquelle nous semble conserver toute la force que lui a conférée l'alphabétisation, savoir la conjonction d'une présence avec le caractère fixe de la permanence graphique – ce qui mène directement à la métaphysique occidentale. Il va de soi que la force de l'écrit, qui semble mettre en relation deux âmes sans égard à l'espace ou au temps, est multipliée par l'imprimerie, laquelle donne à l'humanisme du XV^e siècle une vigueur exceptionnelle. De fait, la production imprimée passera d'une majorité de livres religieux en 1501 à une majorité d'œuvres d'auteurs latins, grecs et humanistes en 1549¹⁹¹. Mais les valeurs de fraternité humaine et d'amitié (la *philia* aristotélienne, nécessaire à la concorde civile¹⁹²) qui caractérisent l'humanisme ne doivent pas occulter le fait que, à la figure de l'Humanité, on attache souvent d'autres figures, qu'il s'agisse du langage, de la langue nationale ou

¹⁹⁰ Peter Sloterdijk, *Règles pour le parc humain*, p. 7.

¹⁹¹ Cf. Febvre et Martin, op. cit., p. 371.

¹⁹² Aristote, *Éthique à Nicomaque*, 1155a.

de la nation, lesquelles d'ailleurs sont toutes influencées sinon causées, même partiellement, par l'imprimerie.

Par ailleurs, le recours à la figure de l'Humanité, souvent sous la guise du « peuple » (et donc à l'intérieur d'un nationalisme aux vertus politiques), semble coordonné avec une « anthropotechnie » qui doit maintenir un ordre civil et prévenir, par l'inhibition, tout déferlement de violence. Si Dieu et la temporalité chrétienne ne sont plus au centre d'un système social, c'est bien parce que, de manière progressive, la figure de l'Humanité la remplace, avec la nécessité d'élever les hommes selon l'entéléchie humaine (le *logos*¹⁹³). De fait, l'Humanité, au travers du filtre national, s'inscrit dans une vision historique dont le sens est assuré par son propre développement, par sa progression. En se reportant à la figure universelle de l'Homme, chacun peut devenir ce qu'on lui dit qu'il est. De plus, la circulation de l'écrit et la propagation des langues écrites dites vernaculaires, combinées avec une plus grande alphabétisation, modifie peu à peu la vision du temps en ce sens que la figure transcendante intemporelle se situe pour ainsi dire au bout d'un déroulement historique qu'elle conditionne un peu à la façon du Dieu moteur aristotélien – en contraste avec une temporalité historique incluse dans la synchronie divine pour laquelle n'existe aucun progrès. Le devenir historique devient l'axe temporel où se développe l'Humanité, et c'est bien ce que l'imprimerie permet en matérialisant une continuité spirituelle, d'une part, et en coagulant d'autre part le développement réel des langues vernaculaires – alors soumises de plus en plus à une codification des usages linguistiques.

« Comme [le lecteur lit], sa vie passe. Sa lecture est un maillon de la chaîne de continuité performative qui, littéralement, *souscrit* [...] la survivance du texte lu¹⁹⁴. »

« Les procédés disciplinaires font apparaître un temps linéaire dont les moments s'intègrent les uns aux autres, et qui s'oriente vers un point terminal et stable. En somme, un temps "évolutif". Or, il faut se rappeler qu'au même moment, les techniques administratives et économiques de contrôle faisaient apparaître un temps social de type sériel, orienté et cumulatif : découverte d'une évolution en termes de "progrès". Les techniques disciplinaires, elles, font émerger des séries individuelles : découverte d'une évolution en terme de "genèse". Progrès des sociétés, genèse des individus, ces deux grandes découvertes du XIII^e siècle sont peut-être corrélatives des nouvelles techniques du pouvoir¹⁹⁵. »

¹⁹³ Aristote, op. cit., 1098a.

¹⁹⁴ George Steiner, op. cit., p. 14.

¹⁹⁵ Michel Foucault, op. cit., p. 188.

« L'humaniste se fait donner l'homme par avance et lui applique ensuite ses moyens de discipline scolaire, de dressage et d'éducation – convaincu comme il l'est par le lien nécessaire entre la lecture, la position assise et l'apaisement. [...] La domestication de l'être humain constitue le grand impensé face auquel l'humanisme a détourné les yeux depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours. [...] La culture de l'écrit elle-même a eu, jusqu'à l'alphabétisation générale qui s'est récemment imposée, des effets brutalement sélectifs ; elle a profondément scindé ses sociétés hôtes et ouvert entre les lettrés et les illettrés un fossé dont le caractère infranchissable a pratiquement atteint le degré de dureté d'une différence d'espèces¹⁹⁶. »

Aussi croyons-nous que la transcendance humaniste serve un dessein temporel, savoir un contrôle biopolitique qui puisse servir le pouvoir, de quelque intensité et qualité qu'il soit. (D'ailleurs, les ateliers d'imprimerie n'avait-ils pas fait peur à la couronne française qui jugea opportun, à l'instar de Jacques I^{er}, de légiférer afin d'en contrôler les activités? Même la couronne castillanne prit des mesures visant l'aménagement des nouvelles technologies d'impression, sous les conseils de Nebrija.)

Par ailleurs, nous avons souligné les liens qui rassemblaient devenir historique et diffusion de l'écriture. Ainsi, il semble que dès l'apparition de la prose, c'est-à-dire dès l'apparition de l'alphabet grec, une vision de l'histoire se soit imposée : « La prose devint le véhicule de tout un nouvel univers de faits et de théories. Ce fut un soulagement de l'esprit [*mind*] aussi bien que du langage qui se fit d'abord sentir, comme on devait s'y attendre, dans la création de "l'histoire" en tant que phénomène essentiellement prosaïque¹⁹⁷. » Cela nous semble encore indiquer un rapport entre une technologie médiatique et un ensemble spirituel.

Ainsi croyons-nous qu'il y ait un rapport incontournable entre l'humanisme et l'écriture, tout comme entre la vie spirituelle et les corps politiques qui cherchent à en employer la force culturelle et immatérielle. Nous croyons tout autant qu'existe un rapport entre une vision de l'histoire comme progression de l'Humanité et les technologies écrites. De plus, il apparaît que l'humanisme ne préserve pas moins une perspective métaphysique arrimée à la technologie de l'écriture et ce, en dépit du progrès de la laïcisation en Europe. Même sans l'institution religieuse, qu'elle soit catholique ou protestante, on peut supposer que survive l'essentiel de la métaphysique

¹⁹⁶ Peter Sloterdijk, op. cit., p. 37, 40-41.

¹⁹⁷ Eric Havelock, *The Muse Learn to write*, p. 109. Ma traduction.

occidentale, dans l'écriture graphique essentielle à l'humanisme – ce qu'illustre malgré tout Heidegger dans sa *Lettre sur l'Humanisme*. Derrida : « L'écriture, la lettre, l'inscription sensible ont toujours été considérés par la tradition occidentale comme le corps et la matière extérieurs à l'esprit, au souffle, au verbe et au logos¹⁹⁸. » S'il y a amitié et présence, c'est dans une immatérialité capable d'absorber un grand nombre de développements métaphysiques qui reposent, selon Derrida, sur une idéologie du signifié transcendantal, lequel viendrait mettre un terme au jeu de la prolifération linguistique, de signe à signe et sans jamais toucher véritablement le sol des choses – ce que corroborent, à notre avis, une large part des travaux de Wittgenstein.

« Nous avons identifié le logocentrisme et la métaphysique de la présence comme le désir exigeant, puissant, systématique et irrepréhensible, d'un tel signifié ["signifié transcendantal, lequel {...} mettrait un terme rassurant au renvoi de signe à signe"]. Or Peirce considère l'indéfini du renvoi comme le critère permettant de reconnaître qu'on a bien affaire à un système de signes¹⁹⁹. »

Cela, sans même parler de l'importance pour la subjectivité d'un environnement mental déterminé par l'écrit – un état de fait qui prend chez Giorgio Agamben l'aspect conceptuel de *l'experimentum linguae*²⁰⁰.

3.3 LE JEU –

« Comment expliquer à quelqu'un ce que c'est qu'un jeu? Je pense que nous lui décrivions des *jeux* et nous ajouterions : ceci et d'autres choses semblables, se nomment "jeux". En savons-nous davantage? Est-ce que ce ne serait qu'à autrui que nous ne saurions dire exactement ce que c'est qu'un jeu? – Mais ce n'est pas là de l'ignorance. Nous ne connaissons pas de limite, parce qu'il n'y en a point de tracée²⁰¹. »

Wittgenstein voit dans le langage un jeu : « le mot "*jeu* de langage" doit faire ressortir ici que le parler du langage fait partie d'une activité ou d'une forme de vie²⁰². » La théorisation linguistique de Wittgenstein en est aussi une du jeu, lequel s'applique à des rapports entre des formes de vie, à des formes épistémologiques qui noyautent une communauté. Bien sûr, le jeu dans ce cas n'est pas compris comme quelque chose qui s'inscrit aux marges du sérieux, de l'utile ou du quotidien. Cette vision large du jeu nous paraît apte à s'intégrer à notre propos.

¹⁹⁸ Jacques Derrida, *De la grammatologie*, p. 52.

¹⁹⁹ Jacques Derrida, *op. cit.*, p. 71.

²⁰⁰ Cf. *Enfance et histoire* et *La Communauté qui vient*.

²⁰¹ Ludwig Wittgenstein, *Investigations philosophiques*, fragment 69.

²⁰² Idem, fragment 23.

Des efforts considérables ont été accomplis en vue de définir l'activité ludique et de comprendre le rôle du jeu dans la culture. Johan Huizinga et Roger Caillois ont particulièrement marqué la compréhension actuelle du jeu et du ludique, et les théoriciens du jeu vidéo n'échappent pas à une telle influence. Pourtant, d'autres philosophes ont fait une place de choix à une vision du jeu dans leur discours. C'est le cas de Wittgenstein, Gadamer et Derrida. Mais de ces philosophes il n'est que rarement question, dans l'étude du vidéoludique. Peut-être que cela relève encore de cette méfiance des *gamers* envers les discours émis et véhiculés dans des institutions traditionnellement orientées par l'humanisme? Peut-être est-ce encore parce que ces philosophes proposent chacun à leur façon une vision du ludique qui a une portée cosmologique et transcendantale (épistémologique) sans se soucier *a priori* des cas d'espèce? De fait, Huizinga et Caillois, dans une approche marquée par le structuralisme et l'anthropologie, ont cherché à établir des principes généraux et des typologies aptes à définir et à situer le jeu, ce qui n'atteignait pourtant pas au sens du jeu comme pratique dans une *Weltbild* déterminée, laquelle – et c'est notre point – peut être appréhendée selon un ensemble immatériel et idéologique qui se donne et se matérialise par et selon certains « médias » : une réflexion portera vraisemblablement la griffe du système de sens où elle s'élabore, et le jeu sera ainsi différemment envisagé selon l'horizon de sens où on se place. Autrement dit, le fait pratique du ludique n'a pas la même nature selon la perspective et les institutions qui le réfléchissent. Ceci nous oblige à établir une distinction entre le jeu comme principe et le jeu comme pratique et ce, afin d'aménager un espace conceptuel propre à réfléchir autrement le ludique – autrement que sous une forme qui serait intensément conditionnée par l'écriture graphique et l'humanisme. Ce qui est un peu, non sans raison, donquichottesque : une active et grotesque utopie – à la façon du *toon* et du tricheur d'Agamben?

Si nous relèverons certains éléments présentés par Huizinga et Caillois, ce ne sera que pour mieux établir une vision globale du jeu, lequel sera présenté problématiquement sous la guise d'une transcendance. Nous ne voulons pas définir le jeu dans la pratique, car « nous pouvons tracer une limite dans un but particulier. Est-ce à partir de là seulement que nous rendons le concept praticable? Nullement! À moins

que ce ne soit dans un but particulier²⁰³. » La constitution de typologies sur la base d'une multiplication des exemples nous semble seulement tracer une limite arbitraire qui relève d'un ensemble de valeurs qui, lui, demeure dans l'ombre ; pourtant, il participe de l'élaboration conceptuelle à l'œuvre.

« Il est certain qu'on peut distinguer du jeu lui-même la conduite de celui qui joue, laquelle appartient comme telle à la subjectivité, conjointement avec d'autres modes de conduite. On peut dire par exemple que, pour celui qui joue, le jeu n'est pas chose sérieuse et que c'est justement pour cela qu'on joue. On peut donc essayer de définir le concept de jeu sur cette base. [...] [Mais] La question que nous posons sur l'essence du jeu ne trouvera donc pas de réponse si nous attendons celle-ci de la réflexion du joueur sur le jeu. Nous interrogeons au contraire le mode d'être du jeu en tant que tel²⁰⁴. »

Gadamer cherche ainsi à présenter le jeu dans ce qu'il a de sérieux et de non subjectif. Il nous semble que sa démarche concorde partiellement avec notre désir de nous occuper du jeu en tant que jeu, et non en tant que pratique.

Nous désirons ainsi couper court en remontant vers un ensemble de principes que nous présenterons sous la guise du jeu, aussi ne nous attarderons-nous pas à une différenciation des typologies. La présentation d'un tel ensemble de principes (ou valeurs), la présentation d'une telle « transcendance » nous servira à opposer le littéraire au vidéoludique, l'humanisme à un « système » spirituel encore sans nom. « Ici j'ai tendance à me battre contre des moulins, parce que je ne peux pas encore dire ce qu'au fond je veux dire²⁰⁵. »

3.31 La démarche philosophique de Wittgenstein prend souvent la tournure d'une théologie négative : chercher une chose en écartant systématiquement tout ce qu'elle n'est pas, voici l'exercice inlassable exécuté, souvent sous la forme de l'exemple (*das Beispiel*) – ce qui est hautement significatif²⁰⁶ –, un exercice qui vise directement les bases du langage et celles du savoir. Pour des raisons théologiques, Pierre Hadot – qui ne manque pas de voir chez Wittgenstein une résurgence de la théologie négative –, préfère le terme « d'apophatisme » (du grec *apophasis* – *négation*) : « Le terme d'apophatisme, au contraire, a l'avantage de ne désigner que le sens général d'une

²⁰³ Wittgenstein, op. cit., fragment 69.

²⁰⁴ Hans-Georg Gadamer, *Vérité et Méthode*, p. 119 [107 de la pagination allemande] et 120 [108].

²⁰⁵ Wittgenstein, *De la certitude*, fragment 400.

²⁰⁶ Pour une variation sur le thème de l'exemple couplée à une exploration d'une méthode conceptuelle qui emprunte à la théologie négative, cf. Giorgio Agamben in *La Communauté qui vient*.

démarche de l'esprit visant une transcendance à travers des propositions négatives²⁰⁷. » C'est ainsi un impact épistémologique que provoque la recherche wittgensteinienne, un impact qui laisse dans son sillage un scepticisme, lequel ne fait que s'amplifier et s'élargir au fil des propositions et des interrogations wittgensteiniennes. En cela, une telle recherche s'accorde avec les travaux de Thomas Kuhn tout comme à ceux de Karl Popper : tous deux pensent la science dans une ligne de faillibilité, la relativité paradigmatique pour l'un, la falsifiabilité pour l'autre. (Ce qui n'est pas sans incidence, puisque la science se présente le plus souvent, pour le sens commun, comme un vecteur de certitudes et de savoir dont le progrès et l'évolution constante laisserait un édifice véridatif historiquement forgé.) Or il nous semble que Wittgenstein fasse œuvre semblable, en tannant le langage jusqu'à frapper son ultime porosité, son repos de béance.

Le langage se présente comme le renvoi constant d'une réalité linguistique vers une autre réalité linguistique, selon des usages (des jeux de langage) différents qui font en sorte que le sens ne s'arrête jamais et, partant, la compréhension. « Si les jeux de langage changent, changent les concepts et, avec les concepts, les significations des mots²⁰⁸. » En sorte que le langage s'inscrit dans une pratique en mouvement qui laisse dubitatif quant à la consistance d'un savoir véhiculé. De fait, un certain usage normal de la langue veut qu'on joue de bonne foi des jeux de langage, et qu'on s'inscrive ainsi dans un ensemble communautaire, dans une forme de vie. Mais cette solidité/solidarité épistémologique qui exprime un espace sociétal ne résiste pas à l'examen approfondi de celui qui ne joue plus autrement que par scepticisme (ce qui nous renvoie bien à une forme d'apophatisme) : la réflexion wittgensteinienne se montre extrêmement « délétère » en recourant à des exemples-limites qui bousculent l'ordre linguistique acquis de la même façon que le démon tentateur cartésien – sans l'intervention *in extremis* de Dieu, toutefois. C'est donc une sorte de non totalisation du signe linguistique qui présente un jeu infini, une circulation, comme nous l'exprimions précédemment par l'entremise de Derrida (cf. *supra*, p. 18). Un jeu qui ne ressemble pas à la forme écrite livresque traditionnellement – mais non essentiellement – donnée pour

²⁰⁷ Pierre Hadot, « Apophatisme et théologie négative » in *Exercices spirituels et philosophie antique*.

²⁰⁸ Wittgenstein, *De la certitude*, fragment 65.

linéaire et totalisante, le livre ayant « un début et une fin ». « Vérifier, cela n'a-t-il pas un terme? [...] L'énoncé "Je sais..." ne peut acquérir sa signification qu'en liaison avec tous les autres témoignages du "savoir"²⁰⁹. »

Aussi Wittgenstein rapprochera-t-il le savoir de la croyance en présentant les bases de la certitude sous un angle linguistique et consensuel²¹⁰, en présentant les fondations du langage tantôt sous la guise de l'autorité, de « la grâce de la nature », voire du besoin vital²¹¹. En bout de ligne, le jeu auquel on croit (le savoir réel) pourvoit en sécurité ontologique et cosmologique et se présente comme une croyance intense qui se présente à son tour comme une certitude. « Pourquoi le jeu de langage devrait-il reposer sur un savoir? [...] Ce que je sais, je le crois²¹². »

On oppose souvent le jeu à l'utile, à l'ordinaire, comme si l'un avait un degré de réalité et d'importance moindre en regard de l'autre ; comme si le jeu était plus fictif, plus instable. Nous comptons utiliser une proposition de Janet Murray qui utilise elle-même une proposition de Samuel Taylor Coleridge afin de décrire l'expérience fictionnelle. « La suspension volontaire de l'incrédulité [*disbelief*] » de Coleridge devient, dans le discours de Murray, la « création active d'une crédulité [*belief*]²¹³ ». Cette idée est bien sûr reprise par plusieurs théoriciens du vidéoludique (ou « ludologues »). À la lumière des investigations wittgensteiniennes, nous croyons plutôt que le jeu, la pratique fictionnelle et ludique se présentent comme une altération temporaire de la croyance. Le jeu en pratique repose ainsi dans la variation d'un jeu fondamental : une croyance cosmologique est temporairement altérée, activement, par une autre croyance qui conserve avec elle des liens, que ce soit par rupture (mutilation), par télescopage, par variation métonymique ou par intensification – c'est d'ailleurs en cela qu'il suscite du plaisir et paraît n'exiger aucun effort. Une telle précision et un tel déplacement conceptuel nous paraissent atténuer un des problèmes du ludique, savoir celui de l'opposition entre « réel et irréel », « utile et inutile » : ainsi, c'est en quelque sorte une différence d'intensité qui détermine le ludique.

²⁰⁹ Idem, fragment 164 et 432.

²¹⁰ Idem, fragments 446, 455, 456, 457,

²¹¹ Wittgenstein, *De la certitude*, fragments 493, 505, 508, 509, 559, 560.

²¹² Idem, fragments 477 et 177.

²¹³ Janet Murray, op. cit., p. 110.

Sous cet angle, la pratique ludique entretient et renforce une croyance cosmologique qui supporte – et qu’incarne – une communauté et une forme de vie. Pouvons-nous néanmoins envisager une pratique ludique qui altérerait si bien une croyance qu’elle déchaînerait un changement dans l’ordre du fondement? Il faudrait voir en quoi elle s’en écarterait réellement, en quoi elle garderait semence de l’ancien dans l’écart, en quoi elle serait l’expression d’une forme de vie, d’un groupe. Ces questions sont lourdes et il est plus facile de les poser que de les charrier. Le jeu vidéo est-il apte à altérer la croyance dans une divergence fondamentale? Cela relève à coup sûr de l’utopie – nous ne le soulignons pas moins. Aussi le ludique comme pratique d’une croyance altérée peut-il être pensé sous l’angle de l’insubordination : la métonymie qui « part » complètement. De croyance à croyance, il peut se produire un écart. Nous interprétons ainsi – en les outrepassant – les propos de Johan Huizinga :

« À moins que, selon le cas fréquent, [les briseurs de jeu, les apostats, les hérétiques ou les réformateurs] ne fondent à leur tour une nouvelle communauté pourvue d’une nouvelle règle propre. Le réprouvé précisément, le révolutionnaire, l’homme des sociétés secrètes, l’hérétiques sont extraordinairement forts pour former des groupes et, au surplus, presque tous marqués d’un caractère fortement ludique. [...] La communauté joueuse accuse une tendance générale à la permanence, même une fois le jeu terminé. [...] Toutefois, le sentiment de vivre ensemble dans l’exception, de partager ensemble une chose importante, de se séparer ensemble des autres et de se soustraire aux règles générales, exerce sa séduction au-delà de la durée du seul jeu²¹⁴. »

La position de Wittgenstein, son travail de fouisseur, font du fondement de la communauté humaine – le langage – le lieu d’un jeu général pour lequel n’existe ni totalité ni centre. En « destituant » le langage dans *De la certitude*, Wittgenstein poursuit l’entreprise apophatique amorcée par le *Tractatus* : exil de la transcendance, hors du langage et de la logique. Une démarche qui rappelle à certains égards la *Critique de la raison pure*, mais dans une tonalité beaucoup plus sombre, nettement moins fondatrice et enthousiaste : elle prend allure de *tabula rasa*. Dans le cadre de notre réflexion, nous retenons que le rabattement vers l’idée de jeu (et de jeu de jeux, selon nous) désigne une circulation dont la stabilité et la consistance reposent, en bout de ligne, sur des croyances partagées sinon institutionnalisées, lesquelles sont en vie et en devenir dans la langue, dans le savoir, dans les communautés. (Nous restons ainsi avec une sorte de scepticisme sur les bras qui oblige à revenir au sens commun – c’est d’ailleurs la position de Stanley

²¹⁴ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, p. 32.

Cavell). Nous retenons que le jeu, comme transcendance ou limite épistémologique, ressemble à une liquidation apophatique de toute transcendance ; il prend le sens curieux d'une « non-transcendance », laquelle articule des croyances au fil d'une circulation linguistique. Nous verrons plus tard en quoi le jeu vidéo pourrait s'envisager à l'aune d'une telle négation de la transcendance.

Paradoxe : Valéry, paraphrasé par Huizinga : « Au point de vue des règles d'un jeu, aucun scepticisme n'est possible²¹⁵. »

3.32 Dans la recherche des conditions de vérité propres aux « sciences humaines » (les *Geistwissenschaften*), Hans-Georg Gadamer s'intéresse à plusieurs domaines du savoir, dont l'esthétique. Afin de déterminer l'activité esthétique, et partant, ses paramètres véridatifs, Gadamer a recours à une théorie générale du jeu comme origine ontologique de l'art. Une théorie qui prend pour point de départ le mouvement, et pour mouvements fondamentaux (dans une ontologie et non dans une phylogenèse), ceux issus de la nature. (Cela n'est d'ailleurs pas sans rappeler le rapport établi par Leroi-Gouhran entre écriture et usage des *curios*.)

« L'étude des emplois du mot jeu qui s'attache en particulier aux significations dites figurées, révèle ceci : nous parlons du jeu de la lumière, du jeu des vagues, du jeu d'une pièce dans un roulement à billes, du jeu conjugué des membres, du jeu des forces, du jeu des moucheron, sans oublier le jeu de mots. Tous ces usages impliquent l'idée de va-et-vient d'un mouvement qui n'est attaché à aucun but où il trouverait son terme²¹⁶. »

Le concept de jeu gadamérien entretient des relations étonnantes avec notre concept de rythme, rythme qui serait une « ordonnance » du mouvement²¹⁷ et qui représente un aménagement de la répétition. « On retrouve ainsi la signification primitive du mot jeu au sens de danse, qui survit encore dans de nombreuses tournures²¹⁸[...] ». Ce que corrobore l'approche étymologique et conceptuelle du jeu dans un des chapitres d'*Homo ludens* : « Nous avons vu plus haut que la signification fondamentale, concrète de certains vocables désignait le jeu comme un mouvement rapide. Ou plus exactement peut-être : un mouvement rythmique animé²¹⁹. » Par ailleurs, selon le sens premier du jeu, le jeu est jeu avant même qu'un sujet se comporte de manière ludique. « Pour le

²¹⁵ Huizinga, op. cit., p. 31.

²¹⁶ Gadamer, *Vérité et méthode*, p. 121 [109].

²¹⁷ Cf. Messiaen, op. cit.

²¹⁸ Gadamer, *ibid.*

²¹⁹ Huizinga, op. cit., p. 71.

langage, le véritable sujet du jeu n'est manifestement pas la subjectivité qui, entre autres activités, se livre au jeu, mais le jeu lui-même²²⁰. » Enfin,

« cette manière d'être du jeu [la répétition et la reprise] est à tel point proche de la forme du mouvement de la nature, qu'elle permet de tirer une importante conclusion méthodologique. Il n'est manifestement pas exact que les animaux aussi jouent et que ce n'est qu'au sens figuré qu'on peut dire de l'eau et de la lumière qu'elles jouent. C'est de l'homme au contraire qu'on peut dire inversement que lui aussi joue. Son jeu à lui aussi est un processus naturel ; [...] le sens de son jeu est aussi une pure représentation de soi (*ein reines Sichselbstdarstellen*)²²¹ »

Ainsi dans *Vérité et méthode* le jeu est-il présenté comme un mouvement dépourvu d'autre *télos* que de se poursuivre, une cinétique de laquelle découle en partie l'art.

« Le mouvement qui est jeu n'a aucun but auquel il se terminerait, mais il se renouvelle dans une continuelle répétition. Le mouvement de va-et-vient est si manifestement central pour la définition essentielle de jeu, qu'il est indifférent de savoir quelle personne ou quelle chose l'exécute. Le mouvement du jeu comme tel est, pour ainsi dire, dépourvu de substrat. C'est ici le jeu qui est joué ou qui se joue et il n'y a plus de sujet qui joue. Le jeu est exécution du mouvement comme tel²²². »

Il s'agit d'un phénomène qui se présente comme une totalité, qui est global et fermé : c'est une sorte de réseau de règles circulatoires qui obnubile le joueur (ou le participant). Aussi ce phénomène s'observe-t-il dans la nature, mais conduit à l'esthétique et à l'art, quand, de monde clos qu'il est, le jeu est ouvert par le spectacle. Enfin, « le jeu est ainsi fait qu'il absorbe en quelque sorte le joueur, le dispensant d'avoir à assumer l'initiative, ce qui fait tout l'effort de l'existence²²³. » Ce qui indique une sorte de pathos actif qui suspend toute responsabilité sociale hors-jeu, tout comme une temporalité exogène au présent du jeu.

Des réflexions gadamériennes, nous retenons pour l'instant le rôle fondamental, dans le jeu, du mouvement. Le mouvement s'y donne pour lui-même, il est le lieu d'une activité dont le *telos* ne réside que dans la poursuite de l'activité. Un *telos* circulaire, dynamique et phénoménologiquement dépourvu d'extériorité ; un *telos* qui ne porte aucun signifié transcendantal, ce qu'exprimait, mais dans une autre direction théorique,

²²⁰ Idem, p. 122 [110].

²²¹ Idem, p. 121 [109].

²²² Ibid.

²²³ Idem, p. 123 [110].

la célèbre formule de McLuhan *Medium is the message*. Ainsi, le mouvement nous paraît-il être ontologiquement constitutif du jeu.

3.33 Johan Huizinga a élaboré une réflexion sur le jeu qui présente celui-ci comme une activité essentielle aux sociétés humaines. Roger Caillois, en réponse à *Homo ludens*, a également élaboré une réflexion qui cherche à pénétrer la pratique ludique. Il va sans dire que ces deux approches s'inscrivent dans le développement général des études anthropologiques et sociologiques, dans la première moitié du XX^e siècle. Si nous les présentons ici, c'est en raison de leur prédominance au sein d'un grand nombre de travaux sur le jeu et le jeu vidéo.

Huizinga définit ainsi le jeu :

« Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme "fictive" et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel.²²⁴ »

Caillois quant à lui présente le jeu comme une activité libre, séparée, incertaine et improductive, réglée ou fictive²²⁵. Caillois ajoute que le jeu « se présente avant tout comme une activité parallèle, indépendante, qui s'oppose aux gestes et aux décisions de la vie ordinaire par des caractères spécifiques qui lui sont propres et qui font qu'il est un jeu²²⁶. » Tout comme Huizinga – pour qui le jeu, même s'il est à la source de toute culture, « n'est pas la vie courante » – Caillois considère le jeu comme s'opposant à la vie ordinaire et à la catégorie de l'utile. Il s'agit d'une activité libre à laquelle on participe volontairement, une activité improductive (même dans les jeux de hasard) qui est encadrée, comme chez Huizinga, par un ensemble de règles claires tout comme par un cadre spatio-temporel distinct de la vie ordinaire.

La grande contribution de Roger Caillois aux recherches sur le jeu tient à une typologie elle-même orientée par deux paramètres. Tout jeu relèverait ainsi de l'une des catégories suivantes : *l'agôn*, qui inclut tout jeu où prédomine la compétition et l'adresse ; *la mimicry*, qui concerne les jeux d'imitation ; *l'alea*, pour les jeux de hasard ; *l'ilinx*

²²⁴ Huizinga, op. cit., p. 35.

²²⁵ Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, p. 23.

²²⁶ Roger Caillois, *Idem*, p. 102.

pour toute activité ludique qui vise une ivresse. À ces catégories se superposent deux modalités du ludique, *ludus* et *paidia* (que l'anglais associe respectivement à *game* et à *play*) ou, en d'autres termes, le jeu réglé et le jeu spontané : le jeu comportant des règles claires (par exemple, les échecs) et le jeu dont les règles sont implicites ou fluides (par exemple, un jeu d'enfant de style « gendarmes/voleurs »). Pour Huizinga et Caillois, il faut tenir compte, dans l'étude du jeu, de l'importance de la règle.

C'est ainsi que Salen et Zimmerman, en s'appuyant sur sept autres théoriciens, verront dans la règle – dans les règles – le fondement du jeu : un jeu serait ainsi un assemblage de règles opérationnelles, constitutives et implicites. Ainsi, on trouve dans un jeu des règles ludiques explicites (« opérationnelles » – par exemple, le mouvement de chacune des pièces du jeu d'échecs), des règles logico-mathématiques qui fondent les règles ludiques (règles « constitutives ») et des règles tacites (par exemple, le temps de réponse d'un joueur, au Tic-Tac-Toe).

« Les règles sont la structure formelle d'un jeu [*game*] – l'ensemble déterminé des lignes directrices abstraites qui décrivent le mode de fonctionnement d'un système ludique [*game system*]. [...] Les règles sont le cœur [*underbelly*] logique qui réside sous la surface de l'expérience ludique [*game*]²²⁷. »

3.331 Évidemment, les règles du jeu vidéo se présentent avec un degré de complexité supplémentaire provoqué par la médiatisation du jeu et, par conséquent, par l'enregistrement scriptuaire de ses structures. « Toutefois, dans un jeu vidéo [*digital game*], les règles sont enfouies sous des couches de code informatique et il est souvent difficile de les discerner²²⁸. » Les règles ont à voir avec un traçage et une structuration qui a tout de l'écriture au sens large. Le jeu est ainsi déployé par le traçage d'éléments simples qui permettent néanmoins une quantité de possibilités difficilement calculables. C'est ainsi que le jeu comme *ludus* et *game* manifeste une variation scriptuaire. C'est aussi en cela qu'on a pu voir dans les algorithmes informatiques l'étrange consistance de l'immatérialité vidéoludique et informatique, avec une certaine tentation métaphysique – l'exemple de *The Matrix*, phénomène transmédiatique qui emprunte, souvent par pillage, à de multiples sources, se montre à cet égard d'une grande pertinence. Peut-être

²²⁷ Kathy Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, p. 117 et 120. Ma traduction.

²²⁸ Idem, p. 148.

pouvons-nous établir tout autant une connexion avec le labyrinthe conçu comme œuvre et artefact de génie. Mais c'est oublier que le jeu est aussi une expérience et, sans chercher à aborder le ludique en empruntant la voie du subjectivisme (délibérément écarté chez Gadamer), on ne doit pas oublier ce que Caillois désigne par le terme *paidia* et qu'on nomme ailleurs *play*. Il nous semble que le jeu compris comme un *subjectum* auto-référentiel (Gadamer) est apte à expliquer l'énergie particulière du mouvement en jeu dans le jeu, d'une extraction du centre qui n'a d'abord qu'une force cinétique et ce, avant (et en dehors de) toute fictionnalité ou historicité. Il faudrait voir également en quoi le rythme, si important dans le jeu vidéo, constitue un point de passage entre l'écriture du *ludus* et l'imprévisibilité – qui emprunte au mouvement – de la *paidia*. De plus, en quoi l'un doit se soumettre ou dépendre de l'autre, cela reste à déterminer. Car, si on subordonne, dans la conception du jeu, le mouvement à la règle, on fait peut-être retour à la duplicité labyrinthique qui relevait pour nous de la métaphysique occidentale : l'expérience de la désorientation n'aurait de sens qu'au regard d'une possibilité sotériologique, laquelle se présente comme une herméneutique pérégrine qui vise un signifié transcendantal. Si nous nous plaçons dans la perspective – et ce terme pose alors problème – où il n'y aurait aucun signifié transcendantal – perspective amenée par nous au travers de l'œuvre wittgensteinienne, dans laquelle le savoir ne semble trouver de consistance que dans la croyance et, avec le savoir, les règles, les fondements qui sont relativisés et traduits vers un « ludisme » ou une ironique *illusio* contre-transcendantale – si nous voyons donc dans le mouvement auto-référentiel une « non-totalisation » par le manque d'un centre (Derrida), nous ne pouvons voir dans la règle un fondement du ludique : la *paidia* paraît beaucoup plus proche d'une non-transcendance apophasique, alors que le *ludus* se rapproche d'une perspective réunie autour du point de fuite d'une transcendance, que celle-ci soit celle de Dieu, de l'Humanité ou de structures universelles, une transcendance que l'écriture alphabétique, le codex et le livre imprimé ont toujours véhiculé *in excelsis*. Conséquemment, nous rejetons l'idée d'une prévalence de la règle dans l'ontologie du jeu, puisqu'elle nous semble renvoyer à une métaphysique de la présence qui est, *de facto*, invalidée par une sortie hors du sens dénommée modernement « postmodernité ». Ainsi lisons-nous un certain malaise dans les propos de Salen et Zimmerman dans un chapitre pourtant

destiné à démontrer le rôle essentiel de la règle dans le jeu : « Bien entendu, on trouve de nombreux exemples de piratage [*hacking*], de tricherie [*cheats*] ou de dispositifs cachés²²⁹ [*Easter eggs*] dans les jeux, mais ces interventions ne servent qu'à mettre en lumière le fait que, finalement, les règles des jeux vidéo sont en réalité fixes et contraignantes²³⁰. »

Notre lecture du jeu comme un élément qui intègre mouvement auto-référentiel et croyance en l'absence d'une transcendance (unie et immatérielle, précisons-le) pencherait donc en faveur d'une conception du jeu qui soit proche de la *paidia*, d'un « comme si » fictif, et en cela nous nous accordons partiellement avec Roger Caillois (partiellement, notamment parce que l'affirmation suivante donne sur une contradiction) : « Ainsi les jeux ne sont pas réglés et fictifs. Ils sont plutôt ou réglés ou fictifs²³¹. » Cette conclusion étonnante complète une description éclairante des jeux qui « ne comportent pas de règles » et relèvent de la *paidia*, du *play*.

« Beaucoup de jeux ne comportent pas de règles. Ainsi, il n'en existe pas, du moins de fixes et rigides, pour jouer à la poupée, au soldat, aux gendarmes et aux voleurs, au cheval, à la locomotive, à l'avion, en général aux jeux qui supposent une libre improvisation et dont le principal attrait vient du plaisir de jouer un rôle, de se conduire comme si l'on était quelqu'un ou même quelque chose d'autre, une machine par exemple. Malgré le caractère paradoxal de l'affirmation, je dirai qu'ici la fiction, le sentiment du *comme si* remplace la règle et remplit exactement la même fonction²³². »

Outre l'étrange relation qui pourrait être établie avec le concept de « devenir- »²³³ deleuzien, nous tenons à indiquer la soumission constante du jeu paidiatique²³⁴ à l'idée de règle et donc au jeu ludique (*ludus*) proprement dit. Ainsi pourra-t-on dire qu'il serait possible de fixer les règles après coup ; on pourra tout autant ajouter que « le sentiment du *comme si* » remplit la même fonction qu'une règle, ce qui est, à notre sens, un détournement conceptuel. Il nous semble que si Wittgenstein tarade tant l'exemple du jeu d'échecs, dans les *Investigations*, c'est en raison de la troublante impression d'uniformité et de fixité que dégage le jeu d'échecs.

²²⁹ Warren Robinett, créateur du jeu *Adventure*, premier jeu à receler un *Easter egg*, présente l'*Easter egg* comme un dispositif caché (*hidden feature*) in *Video Game Theory Reader*, p. vii.

²³⁰ Selen et Zimmerman, op. cit., p. 142.

²³¹ Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, p. 22.

²³² Idem, p. 21.

²³³ Cf. Gilles Deleuze et Félix Guattari, « 1730 – devenir-intense, devenir-animal, devenir-imperceptible » in *Mille Plateaux*.

²³⁴ Ce néologisme est créé pour suppléer à un vide terminologique.

« La variété des modes de signification est utilisée pour conjurer l'image²³⁵ d'une rigidité uniforme des règles pratiques sur le modèle de la règle du jeu d'échecs. L'inclusion de règles sémantiques dans le problème de "suivre une règle" donne une application concrète à l'idée que le langage n'est pas une activité en soi mais qu'il y a d'innombrables "jeux de langage" différents. »

Il nous semble par ailleurs que, sans entrer dans un débat théorique qui appartient à la philosophie du langage, la règle a un rapport avec le jeu qui n'est pas sans évoquer celui de l'écriture avec la langue. De même qu'on a pu présenter l'œuvre homérique comme la première œuvre écrite, négligeant par-là toute la dimension orale à la base de la longue élaboration de *l'Odyssée* et de *l'Illiade* (notamment dans l'élaboration des formules dites homériques), rabattant ainsi une pratique discursive particulière vers l'écriture graphique, de même peut-on rabattre le jeu vers le ludique et le déploiement de possibilités sur la base de règles rigides, « écrites ».

C'est de manière analogue que nous saurions expliquer la fameuse distinction établie entre la vie ordinaire et le jeu. Certes, dans la pratique, le jeu n'est pas « la vraie vie » ; mais sur un plan épistémologique et ontologique, comment le jeu s'écarte-t-il vraiment de l'ordinaire? Nous croyons que ce ne saurait être le cas qu'en ayant recours à un champ de réalité donné pour fondamental et inébranlable, apodictique. « Les jeux sont des systèmes artificiels, distincts en quelque sorte de la vie ordinaire²³⁶. » C'est en cherchant à distinguer règles ordinaires (hors-jeu) et règles ludiques que Salen et Zimmerman placent cette affirmation. Mais l'expression « vie ordinaire » repose sur le système d'une transcendance/croyance sur laquelle faire fond. Celle-ci implique jusqu'à la corporalité qui est ainsi culturellement et phénoménologiquement aménagée. Lorsqu'on met – même utopiquement – en question une telle transcendance, on « tombe » dans quelque jeu où le langage lui-même s'échiffe et s'évanouit en perdant toute autorité (cf. *De la certitude*) : ne restent « que » des chiffons et du mouvement (d'où l'aigreur postmoderne). Le jeu comme non-transcendance participe d'une reconfiguration « spontanée » des pouvoirs immatériels de la transcendance et il se prête ainsi à une instrumentalisation sociale, politique et économique. Il participe également d'autres techniques biopolitiques (cf. Foucault repris par Antonio Negri). Le jeu joue ce

²³⁵ Philippe de Lara, « Le paradoxe de la règle et comment s'en débarrasser » in *Wittgenstein, métaphysique et jeux de langage*, p. 100.

²³⁶ Salen et Zimmerman, op. cit., p. 122.

qu'il n'est pas, et en cela il ressemble bien au *Tricheur*, au *Trickster (Fripon)*, au *toon* protéiforme dont les mutations ont air de *Beispielen*. Le jeu ouvre aussi à d'autres configurations hégémoniques. Par ailleurs, il ne faut pas négliger non plus la place faite à une philosophie de l'ordinaire qui désire réfléchir le « scepticisme » wittgensteinien (cf. Stanley Cavell) dans une sorte de guérison épistémologique qui passe par un retour au familier (et non au sens commun), par l'acceptation et le désir de « ce monde-ci » – jouer le jeu, en somme.

La tradition herméneutique suppose toujours au texte étudié un sens préalable, c'est ce qu'indique Gadamer dans *Vérité et Méthode*. De fait, il nous semble que nous puissions voir dans le problème épistémologique gisant au cœur de l'*opus magnum* gadamérien la colossale tentative d'endiguer la chute de sens des sciences humaines face à la solidité des sciences dites exactes – une solidité qu'exacerbe la pulsion technocratique d'un savoir appliqué. (Et nous croyons tout autant qu'il faudrait établir ici des liens certains avec l'humanisme historique préoccupé de philologie.) Les recherches de Gadamer qui visent les conditions de vérité des *Geistwissenschaften* ont déjà quelque chose de ce désir de « l'ordinaire », d'une sorte de *philia* capable de jouer le jeu de l'humanisme : l'herméneutique devient modèle de dialogue, et le dialogue ce mouvement particulier qui établit et confirme des règles. Toutefois, si nous considérons la place et la force des hégémonies économiques transnationales avec la culture qu'elles favorisent et qui les développe, (la force de la culture capitaliste actuelle, en somme), nous devons nous interroger, en toute bonne foi, sur la viabilité d'un tel désir. D'autant plus que la culture capitaliste actuelle a d'autres modèles médiatiques que celui de la simple écriture. Ce qui nous ramène au jeu vidéo et, paradoxalement, à la définition du jeu élaborée par Salen et Zimmerman dans l'examen typologique de nombreuses théories du jeu, dont celles de Caillois et de Huizinga : « Un jeu [*game*] est un système dans lequel des joueurs s'engagent [*engage*] dans un conflit artificiel, un système défini par des règles et qui donne lieu à une résolution quantifiable²³⁷. » En quoi les jeux vidéo participent-ils ou ne participent-ils pas d'une chute de la transcendance?

²³⁷ Salen et Zimmerman, op. cit., p. 83.

Si le jeu est un mouvement qui ne vise que sa continuité et sa différence, souvent sous la guise du rythme, s'il est une pratique qui altère délibérément et temporairement un système de croyance (« la réalité de la vie ordinaire »), il nous faut aussi l'envisager comme une performativité proto-signifiante plutôt que comme structure de sens (et de règles) qui prenne allure de signifié. Ni avoir, ni être, le jeu vidéo serait essentiellement un faire. C'est même en cela que des éléments ludiques peuvent être protonarratifs : le jeu fait des choses mais ne porte aucun signifié nécessaire. (D'ailleurs, les sections d'un jeu vidéo sont souvent articulées au sein d'une courbe de difficulté qui marque la progression ludique en récompensant le joueur non par un supplément narratif – bien que ce puisse être accessoirement le cas – mais par des bonis qui ont un impact direct sur le jeu : l'avatar se développe, il apprend de nouvelles techniques de combats ou de navigation, de nouveaux véhicules sont accessibles, de nouvelles armes sont offertes.) Le dévoilement narratif est remplacé par un dévoilement de la puissance ergodique. Nous croyons ainsi que le problème de la narration tire une partie de ses énergies d'une confusion entre la pratique narrative (comprise notamment comme littéraire et cinématographique) et un faire ergodique déployé diachroniquement dans un costume narratif. C'est ce qu'exprime la formule « *meaningful play* » :

« Meaningful play in a game emerges from the relationship between player action and system outcome; it is the process by which a player takes action within the designed system of a game and the system responds to the action. The *meaning* of an action in a game resides in the relationship between action and outcome²³⁸. »

C'est aussi en cela qu'un jeu vidéo peut paraître si vide, hors des limites esthétiques imposées par l'industrie (analogues aux pratiques cinématographiques hollywoodiennes) : on y fait des choses qui n'ont pas de sens implicite. (De même, la fameuse distinction jeu/réalité-inutile/utile peut-elle être attribuée au caractère performatif du jeu, à son insignifiance.) De fait, c'est la narration seule qui, grâce à des éléments protonarratifs, finit par donner un sens aux actions posées ; dans le déroulement du jeu, les actions n'ont de conséquences que pratiques : réussir/échouer, 1/0. Ainsi le jeu vidéo se montre-t-il médiation d'une praxis pure, une agitation et, encore une fois, un mouvement auto-référentiel. Le jeu vidéo, surtout depuis les années 1990, présente une opposition entre totalité et non-totalité, écriture et jeu, être et faire.

²³⁸ Salen et Zimmerman, op. cit., p. 37. J'ai laissé le texte intraduit, de nombreux termes étant problématiquement polysémiques.

Par ailleurs, en tant que praxis, le jeu vidéo présente des événements internes (le traitement ergodique des choix) et des événements externes (la représentation spectaculaire du choix)²³⁹. (Que le jeu soit performatif et non communicatif, c'est ce qu'illustre le visionnement de parties vidéoludiques enregistrées : il est d'un ennui mortel de voir des parties auxquelles on ne joue pas, surtout s'il s'agit d'un jeu qu'on ne connaît pas. De plus, celui qui ne joue pas s'ennuiera d'autant plus à visionner un jeu enregistré que celui-ci aura un contenu narratif faible. Dans une certaine mesure, et de manière accidentelle, il s'agit d'un effet que nous obtenons par la présentation en annexe d'un DVD.)

Plus important encore, il semble qu'une telle médiatisation d'un faire ait une dimension biopolitique, dans la mesure où le faire rythmé imite les actions et les réflexes corporels dans un environnement informatisé et digital : appuyer sur des boutons, naviguer, faire des choix, cliquer, suivre des arborescences, manipuler des idées-icônes. C'est ce qu'on fait chaque jour en employant un traitement de texte, en plaçant un appel, en programmant un magnétoscope, un lecteur mp3 ou un micro-ondes. N'est-il pas curieux que les usagers des premiers jeux vidéo commercialisés trouvaient la manipulation vidéoludique compliquée, au point qu'il fallut adjoindre aux machines tout un mode d'emploi? « [En 1972,] les gens qui découvrirent *Computer Space* étaient désorientés par les commandes à cinq touches et n'avaient pas la patience de lire les deux longues pages d'instructions qui accompagnaient le jeu²⁴⁰. » Enfin, les rapports entre le jeu, le rythme et les instruments digitaux et informatiques gagneraient à être envisagés dans une perspective anthropologique : « Dès le départ, les techniques de fabrication se placent dans une ambiance rythmique, à la fois musculaire, auditive et visuelle, née de la répétition de gestes de choc²⁴¹. » Le jeu vidéo comme une mimésis d'habitudes et de comportements usuels, mimésis d'un certain rapport à la technologie, l'exercice d'un perfectionnement corporel, d'un apprentissage aussi qui prend aussi la forme d'une « anthropotechnie ». La main subordonnée à l'optique subordonnée à l'instrumentalisation : ce sont des relations qu'il conviendrait d'interroger.

²³⁹ Salen et Zimmerman, idem, p. 69.

²⁴⁰ Steven L. Kent, "Super Mario Nation" in *The Medium of the Video Game*, p. 37.

²⁴¹ André Leroi-Gouhan, *Le Geste et la parole*, tome II, p. 135.

Enfin, dans la mesure où le jeu se présente comme une activité qui ne nécessite « aucun fondement », il nous est possible d'établir un lien supplémentaire avec le travail philosophique de Wittgenstein.

« "Tout se trouve déjà dans..." Comment se fait-il que cette flèche → *montre*? Ne semble-t-elle pas porter en elle quelque chose d'autre qu'elle-même? "Non, ce n'est pas ce trait mort ; seul le psychique, la signification, le peut." C'est vrai, et c'est faux. La flèche montre seulement dans l'application que l'être humain en fait. Ce montrer n'est pas un "abracadabra" [*Hokuspokus*] que seule l'âme pourrait exécuter. [...] – C'est ce que les êtres humains disent qui est vrai et qui est faux ; et ils s'accordent dans le langage qu'ils utilisent. Ce n'est pas un accord dans les opinions mais dans la forme de vie²⁴². »

Nous lisons là que le langage, avec les règles qui s'y donnent, n'existe que dans l'application, dans une certaine performativité sociale. Le signe et la règle se donnent variablement dans une variété d'applications et de jeux de langage différents, même dans la concordance. De plus, la performativité linguistique ne trouve sa consistance que par rapport à une forme de vie particulière.

3.4 Le jeu vidéo se présente pour nous comme la médiatisation du jeu et la médiatisation d'un faire particulier (un pur agir). Il altère temporairement la croyance (le sentiment de réalité) en proposant un système de mouvements auto-référentiels. En cela, il a recours au rythme et à des éléments protonarratifs qui viennent motiver une expérience et créer un *meaningful play*. Le rythme vidéoludique, nous croyons l'avoir montré, concerne davantage un aménagement d'une fréquence, d'une quantité aux structures changeantes et dynamiques, que la présentation causale et motivée d'un être quelconque dont la connaissance prend la forme d'une histoire, d'un signifié, d'un centre structurant. Dans son évolution récente, le jeu vidéo, nous l'avons vu, s'est déployé d'une part au travers d'une trajectoire vidéoludique hétérogène (du jeu vintage au jeu tridimensionnel immersif) et, d'autre part, selon un éventail vidéoludique qui a un peu l'allure d'une variété de « genres » et de « sous-genres » dont la nomenclature est loin d'être fixée (jeux d'aventure, *stealth game*, jeu de combat, *shooter*, jeu de sport, *survival*, jeu de plate-forme, jeu de course, etc.), notamment en raison de l'évolution technologique qui donne des possibilités ludiques différentes à chaque génération de console – et donc des jeux aussi différents que le sont *Haunted house* et *Silent Hill*,

²⁴² Wittgenstein, *Investigations philosophiques*, fragment 454 et 241.

Death Race 98 et *Grand Theft Auto*, *Donkey Kong* et *Super Mario Bros*, *Pitfall!* et *Metal Gear*. Jeu mouvant, donc, et jeux qui jouent.

3.12 En quoi le concept d'immanence est-il différent de celui de non-transcendance? Nous pourrions dire que la non-transcendance serait un ensemble dynamique de forces immanente qui joue le rôle d'une transcendance en entretenant un rapport à l'immatérialité – ne serait-ce que dans la négation de la transcendance (nous écrivions précédemment « par imposture »). La différence ressemblerait à celle qui existe entre athée et agnostique. (Par ailleurs, il conviendrait tout autant de réfléchir à la place du corps et des intensités corporelles dans une telle économie de sens. Devant une non-transcendance qui prend la forme d'un jeu de jeux, l'intensité corporelle peut-elle tenir lieu de déterminant immatériel? L'immanent par excellence, devenu idée sinon image, et désir de sensations? Il faudrait en ce cas examiner les figures du fantôme, du phantasme et de la vedette ; ce que nous ne ferons pas ici, bien entendu.)

3.41 Précédemment, nous avons avancé que le jeu vidéo était une sorte de médiatisation d'un faire : un artifice performatif plutôt que communicatif. Nous avons également indiqué que c'est en cela que le jeu vidéo pouvait devenir protonarratif. Il nous a semblé également que le jeu vidéo vintage reposait sur des enjeux rythmiques simples dont la logique exponentielle suit un fil d'accélération. De plus, ces jeux sont généralement donnés à l'intérieur d'un nombre limité de tableaux, et le plus souvent, il n'y a pas de navigation entre ceux-ci. Quelques exceptions notoires, bien sûr : *Adventure*, *Pitfall!*, *E.T.*, *Haunted House*. L'organisation de l'espace dans ces jeux emprunte au labyrinthe, alors que dans un jeu comme *Donkey Kong* ou *Frostbite*, l'écriture d'un tracé est permise par des structures fixe ou en mouvement données de façon synoptique : aucun effet de désorientation, aucun effet de navigation, faible immersion. De plus, la remédiatisation cinématographique n'est véritablement utilisée que dans les années 1990, notamment avec le premier Playstation. Quant à la narration textuelle, elle apparaît dès les débuts du jeu vidéo, *Zork* étant l'exemple le plus cité ; mais il faut attendre quelques années avant que n'apparaissent des jeux qui intègrent texte et représentation en temps réel du mouvement. Nous avons également présenté

notre préférence pour la *paidia* aux détriments du *ludus*, toujours sur la base d'un rapprochement de ce dernier avec les habitudes de l'écriture graphique.

Silent Hill 2, à l'instar de nombreux autres jeux d'aventure, fait appel à une structure labyrinthique, à une navigation où se développent des dispositifs navigationnels investis de signification, à une immersion tridimensionnelle (le point de vue change en temps réel de manière ergodique). De plus, la part audiovisuelle du jeu vise un photoréalisme proche du cinéma : c'est ainsi que tous les détails du jeu, les effets visuels et sonores, aussi désorientants soient-ils, visent la représentation d'un monde et un déroulement diégétique, déroulement qui se superpose à un déroulement performatif, lequel permet des stratégies protonarratives en motivant des éléments qui autrement sembleraient gratuits. L'espace de jeu donne l'impression d'être entièrement navigable de façon non-linéaire – or il n'en est rien : le joueur doit suivre des contraintes spatio-temporelles précises, en accord encore une fois avec un déroulement diégétique. Cette organisation vidéoludique a tout du corps écrit et elle obéit à une logique structurelle proche d'une transcendance molaire : chaque élément se rapporte organiquement à un tout motivé par un centre spatial (extrication) et un centre temporel (résolution téléologique) ; on y suit une logique chronologique, sauf dans le cas de brisures qui visent précisément le rétablissement d'un certain ordre (ébranlement cosmologique) en créant des effets émotionnels orientés par un désir de rétablissement (peur/soulagement) ; des mémos écrits et des cinématiques se rapportent à l'organisme narratif *SH2* en plus de donner aux événements paidiatiques (rythme et mouvements « libres ») un sens et une fin ; le classique mode navigationnel par « enquête » est également arrimé au récit ([re]connaissance de James, annoncée dès le début par la scène du miroir, tout comme à chacun des « *save points* » rouges) ; enfin, *SH2* donne lieu à une activité herméneutique, laissant ainsi supposer que ce jeu vise à signifier quelque chose. Le mouvement et la rythmique y sont peu importantes, sinon pour signifier une désorientation diégétiquement motivée, dans le cas de l'impression d'errance suscitée par les longs déplacements de l'avatar.

Il est étrange qu'un jeu vidéo soit à ce point proche de l'écriture. Tout comme le cinéma, à ses origines, remédialisait sans cesse le théâtre, le jeu vidéo remédialise un certain cinéma, un cinéma qui raconte une histoire et aménage ainsi une ligne de temps

(même déconstruite). Seulement, à ses origines, le jeu vidéo entretenait plus de rapports avec une tradition picturale moderne (formes géométriques, motifs, couleurs saturées) tout comme avec une sorte d'abstraction rythmique complexifiée par la vitesse, dans un premier temps, puis par l'introduction de « patterns » et de motifs cinétiques, dans un deuxième temps. Comment et pourquoi le jeu vidéo est-il devenu narratif, comment en est-on venu à intégrer au jeu vidéo des structures qui empruntent à l'écriture, cela reste à questionner. Il nous semble toutefois indubitable que *Silent Hill 2* s'inscrit partiellement dans une tendance vidéoludique générale, par sa narrativité classique, et partiellement en marge du vidéoludique, par les contraintes qu'il impose au joueur, contraintes qui furent souvent déplorées par les *gamers* : lenteur, errance, impossibilité de naviguer *ad lib*, autant d'éléments qui font nécessairement du joueur un spectateur, un témoin autant qu'un participant performateur – performant ainsi le spectacle auquel il est tenu d'assister. (Bien entendu, jusqu'à un certain point, la plupart des jeux mêlent spectacle et performance, ce que nous indiquions en parlant du rôle vidéoludique de l'écran [cf. *supra* 1.4] ; mais *Silent Hill 2* qui est intensément et particulièrement spectaculaire, et c'est sans doute même l'un de ses attraits.)

Étrangeté, encore : autant l'œuvre de « génies de la dépersonnalisation » – tels Fernando Pessoa, William S. Burroughs, Antonin Artaud, Henri Michaux, Samuel Beckett, Gottfried Benn ou Valère Novarina – place-t-elle l'écriture en contradiction avec elle-même, puisque le matériau poétique brise précisément les os substantiels traditionnellement prêtés à l'écriture littéraire : la confection de la personnalité y est bizarrement poussée jusqu'à l'éclat, l'implosion, la pulvérisation ; autant un jeu comme *Silent Hill 2* représente-t-il à nos yeux une anomalie vidéoludique, dans la mesure où il place au cœur des processus ludiques une série de comportements diégétiques qui sont plus proches de l'écriture que du jeu proprement dit. Ce qui est pour nous significatif. Un média peut souvent accomplir autre chose que ce que les institutions lui font accomplir, bien qu'il trouve son sens et joue un rôle en regard de formes de vie et de communautés – autre écheveau [in]déchiffrable. Mais encore, il est curieux que *Silent Hill 2* manifeste directement des structures qui ont accompagné la métaphysique occidentale. Qu'on puisse établir des liens entre la navigation et l'herméneutique pérégrine de la lecture biblique, l'œuvre dantesque ou l'organisation spatiale de l'âme

chez Thérèse d'Avila nous laisse songeur. Faut-il voir une sorte de métamorphose métaphysique dans un certain emploi du vidéoludique? C'est à voir. De plus, la trame symbolique d'œuvres populaires comme *The Matrix*, *Ghost in the Shell*, de mangas et de japanimations laisse parfois entrevoir une telle métamorphose, laquelle renvoie encore à une forme de transcendance qui incidemment, donne sens à des formes technologiques informatiques dont l'immatérialité est ainsi mise à profit.

3.42 *CROISEMENTS EN FORME DE CONCLUSION* – Nous avons présenté les rapports qu'entretenait l'humanisme avec l'imprimé et ce, afin de montrer en quoi un système de transcendance immatériel, l'humanisme – lequel prend pour point focal l'Humanité, était véhiculé et propagé par une forme médiatique matérielle, qu'il favorise à son tour. Il nous semble clair que l'imprimerie joue un grand rôle dans l'élaboration et la conservation des ensembles politiques étatiques, tout comme dans le développement des universités ou dans celui de la subjectivité et de son concept. De plus, l'imprimerie a participé de près au développement du discours littéraire et de la (des) littérature(s) ; ce truisme étonne d'autant plus qu'on a cherché à ramener d'autres formes de discours vers une primauté du discours graphiquement fixé. Cette remarque vaut pour la réception des œuvres homériques tout comme pour celle d'autres enregistrements de discours conçus hors de l'écriture graphique, voire en dehors des conventions conceptuelles alphabétiques (par exemple, l'épopée de Gilgamesh). Mais encore, d'autres textes susceptibles de figurer dans le canon littéraire sont également assimilés par une littérature qui est modulée par la forme imprimée et ses conventions graphiques. C'est le cas d'œuvres comme *l'Énéide*, *La Divine Comédie* ou même de la Bible. Les codex médiévaux et les livres enluminés désignent d'autres usages de la pensée écrite, notamment par un recours au multimédia et par une organisation du texte tout à fait différente de celle que nous connaissons.

Ainsi, il nous semble que la transcendance divine et la transcendance humaniste – dans la mesure où elles constituent chacune une organisation spirituelle et immatérielle qui affecte, de près ou de loin, toutes les sphères de l'activité humaine – ont dominé l'Occident en raison notamment d'un usage de l'écriture graphique alphabétique : par le secours de l'artifice médiatique, en somme. Nous croyons qu'il est possible de soutenir

sérieusement l'hypothèse selon laquelle existerait un rapport étroit entre la chute de la transcendance que nous connaissons – non sans hasard, ce fait est surtout déploré par les institutions héritières de l'humanisme historique, il prit d'ailleurs pour un temps le nom de « postmodernité » – et les bouleversements médiatiques qui sont survenus au XX^e siècle. Nous nous sommes interrogé à savoir quels rapports entretenaient les nouveaux médias avec les anciennes transcendants, et nous avons vu dans les sévères critiques attachées aux nouveaux médias un commentaire sur un bouleversement d'ordre transcendantal, sur cette part d'immatérialité institutionnalisée qui joue toujours un rôle culturel – et ainsi politique. Une certaine vision de l'histoire et de la modernité – où s'insère incidemment la postmodernité – veut qu'une sorte de ligne évolutive soit tracée par les sociétés. C'est peut-être ainsi qu'il fut possible de substituer graduellement l'Humanité à Dieu et de substituer en importance leurs incarnations institutionnelles (par exemple, l'État à l'Église) ou leurs figures idéologiques (par exemple, le peuple à l'Esprit Saint). Comme le problème de la transcendance est historiquement lié aux traditions écrites, il est difficile de le penser par le moyen de l'écriture. Il semble même que la force de la transcendance, au risque de nous répéter, soit inéluctablement associée à l'écriture (cf. *De la grammatologie*) : conséquemment, si nous désirons penser la continuité d'une forme médiatique particulière comme la littérature, il nous faut aussi réfléchir au contexte spirituel qu'elle entretient et qui la favorise. Mais dans un contexte culturel motivé par d'autres formes médiatiques, le problème change. Comment la littérature peut-elle demeurer vivante? Simultanément à la « chute » de la transcendance et ses habitudes conceptuelles, son *ethos*, c'est la littérature qui perd en force. Selon nous, le problème des théories postmodernes est de chercher à donner un seul sens à ce qui, précisément, n'en a plus. Nous y voyons très clairement une opposition culturelle d'ordre politique. Comment faire fond sur l'absence de transcendance? Comment donner un nom à ce qui, précisément, fait éclater *économiquement* l'acte nominal? En dehors du seul gésir de la tradition, pourquoi les institutions se maintiennent-elles et comment des entités politiques arrivent-elles à conserver le pouvoir, à préserver des hégémonies? Sur quel fond d'immatérialité, sur quelle industrie de valeurs fonctionnent aujourd'hui les groupes, les sociétés, les communautés? Qu'est-ce qui, ne faisant plus fond sur une unité transcendantale, arrive à maintenir une cohésion? Hypothétiquement, il nous a semblé

qu'une sorte de relativisme puis une sorte de « transcendance du jeu » jouait dorénavant le rôle jadis tenu par l'humanisme. Cette idéologie qui ne s'avoue pas, cet ensemble qui n'est que dispersion, nous avons voulu le saisir en ayant recours à des instruments conceptuels apophatiques, en nommant le jeu comme non-transcendance. Sous l'angle de l'imposture, pour ceux qui tiennent encore aux valeurs humanistes, il occupe de façon effective la fonction d'un déterminant immatériel. En faisant éclater les perspectives, le jeu est une perspective : mouvement auto-référentiel, circulation, croyance comme sentiment de réalité, multiplication anonyme de possibilités et de puissances. C'est une sorte de *toon*. C'est à cette lumière théorique encore que nous voudrions comprendre le capitalisme tel qu'il se donne aujourd'hui.

« Pour [le] mouvement absolu de l'univers, il n'est sûrement pas de symbole plus explicite que l'argent. Le sens de l'argent est d'être dépensé ; dès qu'il repose, ce n'est plus de l'argent selon sa valeur et son sens spécifiques. L'action qu'il exerce dans certaines conditions à l'état de repos consiste dans une anticipation de son mouvement à venir. *Il n'est rien d'autre que le porteur d'un mouvement, dans lequel justement tout ce qui n'est pas mouvement s'efface*, il est pour ainsi dire *actus purus* ; il vit dans un continuel dessaisissement de soi, à partir de tout point donné et forme ainsi le pôle opposé et la négation directe de tout être-pour-soi²⁴³. »

Le capitalisme non comme transcendance, mais comme phénomène et instrument de pouvoir hégémonique et pratique dont la logique – économique – s'accommode en l'accélération d'un changement d'ordre transcendantal et médiatique. C'est aussi ici que se place la problématique du spectaculaire (formulée notamment dans *La Société du spectacle*). C'est aussi ainsi que nous recevons ces paroles de Wittgenstein :

« La culture est semblable à une grande organisation qui indique sa place à chacun de ses membres, une place où il puisse travailler dans l'esprit du tout et où sa force puisse, de la façon la plus légitime, être mesurée à ses conséquences heureuses pour le tout. Mais à l'époque de la non-culture les forces s'éparpillent, celle de l'individu s'épuise à cause des forces opposées et des résistances dues au frottement, et ce n'est pas sur toute la longueur du chemin parcouru qu'elle vient à s'exprimer, mais seulement peut-être dans la chaleur qui se dégage de ces frottements lorsqu'elle les surmonte. Mais l'énergie reste énergie, et si le spectacle qu'offre cette époque n'est pas celui d'une grande culture en devenir, dans laquelle les meilleurs travaillent à une grande fin, la même pour tous, mais bien le spectacle moins imposant d'une foule dont les meilleurs ne poursuivent que des buts privés, nous ne devons cependant pas oublier que le spectacle n'est pas ce dont il s'agit²⁴⁴. »

Notre position est ambiguë, et c'est ce que nous esquissions en parlant du débat entre universitaires et *gamers* (cf. *supra* 1.21). Elle est trouble, puisqu'elle ne s'articule

²⁴³ Georg Simmel, *Philosophie de l'argent*, p. 660. C'est nous qui soulignons.

²⁴⁴ Wittgenstein, *Remarques mêlées*, 1930, p. 58.

pas dans une pratique effective hors de l'écriture et des institutions dites intellectuelles : j'écris, j'ai écrit, vous lisez, nous lisons... C'est aussi ce qui nous fit recourir à la théologie négative. La non-transcendance du jeu, extrême formule apophatique, n'est cependant pas un phénomène que nous voudrions condamner *a priori*. Nous voudrions l'aménager, et c'est en cela que nous avons voulu questionner le jeu vidéo. Nous avons vu dans cette pratique « médiatique » – bien que, dans la mesure où elle est la médiatisation d'un faire, elle apparaisse comme immédiateté, un espace sans signifié, sans médiation, non-communicatif – le lieu d'un questionnement sur les puissances esthétiques du jeu vidéo tout comme sur les liens qui liaient l'écriture au vidéoludique, le littéraire au jeu vidéo. Nous avons cherché à dépasser la simple énumération d'éléments d'une remédiatisation cinématographique ou littéraire pour trouver d'autres formes scripturaires – comme la forme labyrinthique ou la prédominance de « règles structurales ». Mais si nous voulons accepter une non-transcendance du jeu, il nous semble qu'il faille la réfléchir selon des valeurs qui concernent le « tous » de Wittgenstein, et en cela, nous jouons vraisemblablement le jeu de l'humanisme, autrement. Il nous semble que c'est là un problème qui affecte et concerne particulièrement les travaux de Giorgio Agamben, de Gilles Deleuze et d'Antonio Negri. Le problème de la communauté ; le problème de la multiplicité ; le problème de « l'Empire » : des problèmes qui ressemblent tous au problème de la « classe des classes » de la théorie des ensembles, le problème d'une « circulation vicieuse ». Nous désirons présenter ces problèmes succinctement afin de voir comment le jeu vidéo pourrait être une pratique médiatique apte à être gauchie dans un tel aménagement politique de la non-transcendance du jeu. En cherchant à jouer le jeu de l'humanisme (et à outre-passer celui-ci, par *Aufhebung* – mais hors de l'entéléchie dialectique hégélienne) nous cherchons à dégager le jeu vidéo de la seule réalité industrielle et du spectacle, sans revenir pour autant à un horizon métaphysique entretenu par l'écriture : nous inscrire dans les interstices, juste entre la molarisation scripturaire et la molécularisation capitaliste. C'est bien en ce sens que nous parlions d'utopie.

4 – De l'inachèvement pour conclusion : éléments pour une compréhension utopique du jeu

4.1 Nous allons présenter en conclusion – ou en ex-clusion/ex-trication – une problématique qui concerne la dérivation du déterminant immatériel que serait la non-transcendance du jeu, dérivation autant qu'arrachement ou appropriation/désappropriation, c'est selon. Comment une logique moléculaire qui sert les hégémonies capitalistes contemporaines peut être réappropriée culturellement par les multiplicités? Comment le moléculaire peut-il fonder des groupes et des communautés sans molarisation, sans organisation de l'ordre de l'ensemble? Ou comment être ensemble sans l'être? C'est sur ce fil d'utopie que nous voudrions voir situer le jeu vidéo. Nous désirons penser une forme culturelle qui échapperait autant à l'organisation molaire – favorable à l'écriture imprimée et à la métaphysique de la présence – qu'à une logique strictement moléculaire qui décode tout signifié et empêche *de facto* la fondation et la communauté, au profit d'un pouvoir économique transnational. Nous désirons jouer au jeu de l'humanisme, sans pour autant devoir le faire.

Cela dit, nous ne saurions entrer ici dans l'exposition de théories économiques propres à consolider notre position : grande absence. Néanmoins, nous croyons pouvoir présenter succinctement une perspective culturelle apte à problématiser davantage le jeu vidéo. Cette perspective culturelle lie ensemble les concepts d'écriture deleuziens (codage, surcodage, décodage), la valence deleuzienne du corps sans organe, l'intensité schizoïde, la théorie de l'Empire capitaliste de Negri et Hardt, la plasticité communautaire de Giorgio Agamben, l'apophatisme quodlibétal²⁴⁵ de l'exemple et du *toon*. Pour le jeu vidéo, nous ferons ensuite des liens entre le ratage, la contre-performativité, le mutisme et les pratiques esthétiques du collectif Paperrad, notamment.

4.12 Giorgio Agamben :

« Le Quelconque dont il est ici question ne prend pas, en effet, la singularité dans son indifférence par rapport à une propriété commune (à un concept, par exemple : l'être

²⁴⁵ « *Quodlibet ens* n'est pas "l'être, peu importe lequel", mais "l'être tel que de toutes façons il importe" ; il suppose, autrement dit, déjà un renvoi à la volonté (*libet*) : l'être quelconque entretient une relation originelle avec le désir. » Giorgio Agamben, *La Communauté qui vient, théorie de la singularité quelconque*, p. 9.

rouge, français, musulman); il la prend seulement dans son être telle qu'elle est. La singularité renonce ainsi au faux dilemme qui contraint la connaissance à choisir entre le caractère ineffable de l'individu et l'intelligibilité de l'universel. Car l'intelligible, selon la belle expression de Gersonide, n'est ni un universel ni un individu compris dans une série, mais "la singularité en tant que singularité quelconque"²⁴⁶. »

Le quelconque est une singularité étrange, une singularité qui n'est ni ineffable – elle est intelligible, elle peut entrer dans le discours – ni universelle – quelque chose en elle résiste à l'appartenance pure et simple, automatique et non-autonome. C'est ainsi en imaginant un terme entre le général et le particulier que s'aménage un lieu d'être propre au singulier, lequel échappe *de facto* et aux vices de l'individualisme et à ceux d'une appartenance aveugle à de grands ensembles :

« Le commun et le propre, le genre et l'individu ne sont que les deux versants qui se précipitent des lignes de faite du quelconque. [...] L'être qui s'engendre sur cette ligne est l'être quelconque, et la manière dont il passe du commun au propre et du propre au commun s'appelle usage – c'est-à-dire ethos²⁴⁷. »

Conséquemment, Agamben inverse la relation linguistique qui existe entre un individu et une classe à laquelle il appartient, par définition. En changeant de point de vue, c'est la classe qui appartient à tel être, il lui appartient d'être de telle ou telle façon. Le quelconque *agira* linguistiquement et épistémologiquement à la façon d'un exemple, lequel représente en effet une inversion de l'appartenance qui ne demeure pas moins une particulière participation à la communauté :

« Ces singularités pures ne communiquent que dans l'espace vide de l'exemple, sans être rattachées à aucun propriété commune, à aucune identité. Elles se sont expropriées de toute identité, pour s'approprier l'appartenance même, le signe €. *Tricksters* ou fainéants, aides ou *toons*, ils ne sont que le modèle de la communauté qui vient²⁴⁸. »

(Non pas communiquer, mais agir ; ne pas signifier, mais faire, comme l'avatar vidéoludique ; cousinage du *toon* et chargement d'identité par la singularité de l'exemple. « "Un" ventre, "un" œil, "une" bouche : l'article indéfini ne manque de rien, il n'est pas indéterminé ou indifférencié, mais exprime la pure détermination d'intensité, la différence intensive. L'article indéfini est le conducteur du désir²⁴⁹. ») Une telle inversion représente un accroissement de la puissance de la singularité qui correspond, il nous semble, à l'expérience d'une zone d'innocente intensité :

« L'unique expérience éthique (qui, comme telle ne saurait être ni une tâche ni une décision subjective) consiste à être sa propre puissance, à laisser exister sa (propre)

²⁴⁶ Giorgio Agamben, *La Communauté qui vient, théorie de la singularité quelconque*, p. 10.

²⁴⁷ Idem, p. 26.

²⁴⁸ Idem, p. 16.

²⁴⁹ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille Plateaux*, p. 203.

possibilité; à exposer, autrement dit, en chaque forme sa propre amorphie et en chaque acte sa propre inactualité²⁵⁰. »

« Car ils [les jeunes] ressemblent à ces personnages de dessins animés de notre enfance, qui peuvent marcher dans le vide tant qu'ils ne s'en aperçoivent pas : s'ils s'en aperçoivent, s'ils en font l'expérience, leur chute est inéluctable²⁵¹. »

Et cette innocence éthique qui prend la forme d'une puissance d'être et d'une intensité vécue, jumelée au caractère *toonnesque* du quelconque, propose un lieu d'être qui arrive à se dégager des rigueurs molaires de l'écrit tout en participant, mais de manière rusée et sensible, avec une certaine lucidité, donc, d'un ensemble social, d'un *socius* plein qui n'a de fondement qu'en regard d'une non-transcendance. La singularité quelconque prend place dans des communautés, mais de manière moléculaire, autonome, dynamique et inachevée. Comme un joueur, elle pourra obéir à des règles, mais elle est également susceptible de s'en retirer, de quitter le jeu. Mais elle ne peut pas quitter le jeu des jeux, où elle trouve sa liberté, son usage, son *ethos*.

Par ailleurs, la singularité quelconque s'inscrit théoriquement dans un chiasme, où, d'une part, la relation linguistique est renversée : le signifié ultra-mobile, pour ainsi dire, détermine entièrement la signification et se charge d'autonomie en ce sens ; d'autre part, cette façon de produire et d'être ses propres possibilités engage un *ethos* marqué par l'innocence, puisque la singularité s'autodétermine en lieu et place de la communauté, pour ensuite déterminer sa communauté en retour – et non l'inverse. L'innocence se charge pour ainsi dire d'une autorité responsable d'elle seule : elle est véritablement et parfaitement autonome. Il y a donc une certaine sotériologie opérée à l'aide d'un renversement qui agit à la fois sur le langage et sur la façon même de vivre.

Un humanisme très subtil est ainsi mis de l'avant. Ce qui doit résister aux débordements de la culture capitaliste, ce n'est pas les identités en tant que telles, non plus que les traditions : la vie de la singularité est autrement plus intéressante. Selon Agamben, ce qui résiste et assure une continuité dans la métamorphose, c'est la nature linguistique de l'homme. De là la préservation de la transcendance humaine, ramenée vers ses racines inaliénablement linguistiques. Pourtant, s'il s'avérait que ces racines soient inaliénables, il serait impossible de les aliéner (truisme) : à la limite, il ne serait même pas nécessaire de lutter pour elles. À moins que nous disions que l'être humain

²⁵⁰ Idem, p. 49.

²⁵¹ Giorgio Agamben, *Enfance et histoire*, p. 29.

subit des mutations qui font finalement de lui un « non-humain ». Mais que serait-il alors? Il conviendrait peut-être de réfléchir autrement à ce qui constitue ces dites racines linguistiques, afin de préserver théoriquement une part d'humanité protéiforme mais résiliente.

« Dans la société du spectacle, l'isolement [...] atteint, en effet, sa phase extrême, où non seulement le langage se constitue en une sphère autonome, mais où il ne peut plus rien révéler – où, mieux, il révèle le néant de toute chose. [...] Avant même la nécessité économique et le développement technologique, ce qui pousse les nations de la terre vers un unique destin commun, c'est l'aliénation de l'être linguistique, le déracinement de chaque peuple hors de sa culture vitale dans la langue. Mais, pour cette raison même, l'époque que nous vivons est également celle où pour la première fois il devient possible aux hommes de faire l'expérience de leur propre essence linguistique – non pas de tel ou de tel contenu du langage, mais du langage *même*, non pas de telle ou telle proposition vraie, mais du fait même que l'on parle. La politique contemporaine est cet *experimentum linguae* dévastant, qui sur toute la planète désarticule et vide traditions et croyances, idéologies et religions, identités et communautés²⁵². »

Agamben appelle à un *experimentum linguae* sensé effectuer justement une nouvelle prise de force de l'humanisme sans pour autant écraser le caractère libre de la singularité quelconque – un échos heureux à la réflexion benjaminienne sur la chute de l'aura par le cinéma et son impact contre le fascisme. Nous pensons toutefois qu'il néglige d'entreprendre, malgré la haute finesse et actualité de son discours sociopolitique, une véritable critique des moyens de communication, puisque le langage n'a pas la même forme ni la même dynamique selon le *media* justement employé : les cloisons, les paramètres ne sont pas assimilables uniformément. La langue, c'est une chose, mais l'image ou le son en est une autre. Bien qu'Agamben réussisse à articuler le problème d'une façon extrêmement pertinente, en pensant notamment l'humanisme hors du caractère molaire d'une identité figée à la façon d'un écrit, il nous semble qu'il rate de peu l'appel à la réappropriation non seulement de la langue, mais de tout le langage sous ses formes multiples, y incluant le son, l'image, etc. L'hybridation entre la non-transcendance du jeu et la transcendance de l'humanisme n'en serait que plus forte, et les perspectives de liberté/intensité, mieux définies. Nous n'en retenons pas moins le concept de singularité quelconque, un concept apte à s'intégrer à quelque discours de la multitude, mais qui porte en lui comme un germe d'humanisme paradoxalement désenclavé de l'ensemble transcendantal de l'Humanité : paradoxalement, le concept

²⁵² Giorgio Agamben, op. cit., p. 86.

agambien de la singularité quelconque permet de penser la communauté sans devoir passer par l'ensemble.

4.13 Dans *Empire*, Antonio Negri, avec Michael Hardt, s'attarde à dévoiler une problématique différente, mais il traite tout autant des attributs de la postmodernité et des rapports de liberté qui s'y articulent, en faisant reposer ses visions théoriques sur les concepts de multitude et de communauté. Ce sont ces rapports de liberté qui nous intéressent, dans la mesure où ils ont à voir avec les réseaux de communication tout comme avec la formation d'une nouvelle subjectivité. Quelle perspective de liberté dans un monde gouverné de manière immanente par le capital et organisé mentalement par l'entremise des moyens de communication? Quelle prise, pour quelle lutte, par quelle subjectivité, quelle communauté? C'est ce questionnement qui mène Negri et Hardt; nous en retiendrons quelques éléments afin de mesurer les rapports qu'entretiennent les nouveaux médias avec l'identité des personnes et leur espace de liberté, de puissance. D'emblée :

« La problématique de l'Empire est déterminée, en premier lieu, par un simple fait : c'est que là est l'ordre du monde. [...] Nous devrions toutefois exclure d'emblée deux conceptions communes de cet ordre qui se situent aux extrémités du spectre : premièrement, l'idée que l'ordre présent naît en quelque façon spontanément de l'interaction de forces mondiales radicalement hétérogènes [...] et deuxièmement, l'idée que l'ordre est dicté par une puissance unique et un seul centre de rationalité transcendante aux forces mondiales, guidant les dernières phases de l'évolution historique selon un plan volontaire et omniscient, quelque chose comme une théorie de conspiration de la mondialisation²⁵³. »

« Le nouveau paradigme [*i.e.* l'*Empire*] est à la fois système et hiérarchie, construction centralisée de normes et production à long terme de légitimité, diffusée à l'espace mondial. Il est configuré *ab initio* comme une structure systémique dynamique et souple, articulée horizontalement²⁵⁴. »

C'est sur cette base que s'articule le discours de Hardt et Negri : un ennemi moléculaire qui fonctionne comme une machine – la logique axiomatique capitaliste et sa matérialité sociopolitique, un ennemi moléculaire que la machine livresque *Empire* molarise et structure à sa façon. Et on ne se propose ici rien de moins que de remplir une fonction prophétique, en écho à Spinoza : remplir « la fonction d'un désir immanent qui organise la multitude²⁵⁵. » « Aujourd'hui, l'être-contre généralisé de la multitude doit reconnaître

²⁵³ Antonio Negri et Michael Hardt, *Empire*, p. 37.

²⁵⁴ Idem, p. 25.

²⁵⁵ Idem, p. 98.

la souveraineté impériale comme l'ennemi et découvrir les moyens de subvertir son pouvoir²⁵⁶. » Curieusement, c'est une « téléologie matérialiste²⁵⁷ » apte à représenter la multitude de manière immanente qui sera mise de l'avant ; curieusement, car nous voyons mal comment une téléologie pourrait se passer d'une transcendance assumée.

En s'appuyant sur le discours de Foucault, Negri et Hardt montrent le passage historique de la société de pouvoir à la société de contrôle, ce qui, chez Deleuze et Guattari, et nous y reviendrons, prend plutôt l'aspect d'un passage du despotique au civilisé, à Œdipe. Le contrôle est rendu possible par les réseaux de communication où circule le capital et ses images, mais aussi par des transformations économiques qui ouvrent le domaine de l'esprit et du travail « immatériel » aux processus économiques capitalistes : la subjectivité investie, productrice, elle aussi, de plus-value.

« La *modernisation* économique implique le passage du premier au second paradigme, de la domination de l'agriculture à celle de l'industrie : modernisation égale industrialisation. Nous pourrions appeler le passage du deuxième au troisième – de la domination de l'industrie à celle des services et de l'information – un processus de *postmodernisation* ou mieux d'*informatisation*²⁵⁸. »

Ces transformations d'ordre économique vont de pair avec une transformation de la subjectivité, qui porte alors des identités plus souples et plus fragmentaires, moins définies. Si les institutions qui caractérisaient la société de pouvoir déclinent, ce n'est pas parce que la discipline décline, au contraire : la discipline des sujets, détachée des lieux où elle servait à diriger selon des règles identitaires assez claires (l'usine et l'ouvrier, la prison et le prisonnier, l'école et l'écolier, etc.) est devenue abstraite, affaire privée et subjective, de manière diffuse et immatérielle.

« Le passage à la société de contrôle ne signifie en aucune façon la fin de la discipline. En fait, l'exercice immanent de la discipline – c'est-à-dire l'autodiscipline des sujets, les coups de sifflets incessants de la logique disciplinaire à l'intérieur des subjectivités elles-mêmes – s'étend toujours plus généralement dans la société de contrôle. Ce qui a changé, à côté de l'effondrement des institutions, c'est que les dispositifs disciplinaires sont devenus moins limités et moins fixés spatialement dans le champ social²⁵⁹. »

Or ce changement aux plans politiques et spirituels accompagne la domination du capital et de sa logique : « La production immanente de subjectivité dans la société de contrôle correspond à la logique axiomatique du capital et leur ressemblance indique une

²⁵⁶ Idem, p. 265.

²⁵⁷ Idem, p. 98.

²⁵⁸ Idem, p. 344.

²⁵⁹ Idem, p. 401.

compatibilité nouvelle et plus complète entre souveraineté et capital²⁶⁰. » Et c'est grâce aux réseaux de communication (mais aussi grâce au complexe militaro-industriel) que l'Empire capitaliste et postmoderne arrive à dominer hégémoniquement, selon Negri et Hardt. Sous cet angle, le contrôle serait spirituel, sensoriel et langagier.

« En effet, le pouvoir impérial ne peut plus discipliner les pouvoirs de la multitude; il ne peut qu'imposer son contrôle sur leurs capacités sociales et productrices générales. Du point de vue de l'économie, le régime salarié est remplacé – en fonction de la régulation – par un système monétaire souple et mondial; l'autorité normative est remplacée par des procédures de contrôle et par la police; et l'exercice de la domination est formé par les réseaux de communication²⁶¹. »

En ce sens, le passage de la société de pouvoir à la société de contrôle représente non un relâchement du pouvoir et une intensification/multiplication des possibilités de liberté pour tous ; plutôt, c'est une intensification de l'attachement des personnes aux structures d'un pouvoir dorénavant assoupli et diffus : obligation faite à la singularité quelconque de participer au jeu d'échanges et d'accumulation du capital et de la marchandise.

Par ailleurs, Negri et Hardt ont une conception particulière du postmodernisme : « Le postmodernisme est de fait la logique par laquelle le capital mondial opère²⁶² ». Il s'agit d'un type d'historicité marqué par l'éclatement identitaire, le métissage, le nomadisme, lequel est récupéré, accaparé et utilisé par le capitalisme contemporain ; un type de discours théorique qui fait, parfois paradoxalement, le jeu de l'Empire du capitalisme.

« Nous soupçonnons que les théories postmodernistes et postcolonialistes pourraient bien se trouver dans une impasse, parce qu'elles échouent à reconnaître de façon adéquate l'objet contemporain de leur critique, c'est-à-dire qu'elles se trompent sur leur ennemi réel d'aujourd'hui.[...] Pour faire bref, que se passe-t-il si un paradigme nouveau de pouvoir – une souveraineté postmoderne – est venue remplacer le paradigme moderne et gouverner grâce aux hiérarchies différentes des subjectivités hybrides et fragmentaires que ces mêmes théoriciens célèbrent?²⁶³ »

Évidemment, certaines théories échouent à comprendre et à articuler le type d'historicité qui est en cause dans la postmodernité, parce qu'elles échouent à identifier le point de fuite de la *Weltbild* en présence, la transcendance qui est à l'œuvre : l'être humain n'est plus le centre nécessaire du monde : selon nous, rappelons-le, la circulation et le jeu des

²⁶⁰ Idem, p. 401.

²⁶¹ Idem, p. 265.

²⁶² Idem, p. 196.

²⁶³ Idem, p. 180.

capitaux, le jeu des identités suppléent à la figure de l'Humanité. D'autre part, certaines théories qui font l'éloge du métissage et du nomadisme risqueraient de renforcer le pouvoir dominant de l'Empire, selon Negri et Hardt (« Plusieurs des concepts chers aux postmodernistes et aux postcolonialistes trouvent une correspondance parfaite dans l'idéologie actuelle du capital d'entreprise et du marché mondial²⁶⁴ ») ; mais peut-être peuvent-elles aussi détourner certaines opérations impériales comme la récupération, le nomadisme ou le métissage, *par les multitudes et pour de véritables multitudes*. Par ailleurs, Negri et Hardt supposent que la transcendance de l'État national fait place à l'immanence du capital ou encore à l'immanence du désir de la multitude. Nous croyons qu'ils négligent la transcendance de l'être humain, l'humanisme, qui pour nous est associé de près aux technologies de l'écriture imprimée et à la constitution d'un imaginaire national, et donc à la modernité. Du coup, c'est peut-être aussi la substitution d'une transcendance par son absence fonctionnelle, le jeu, qui est oubliée. En lançant un appel de ralliement qui n'avoue pas ses présupposés humanistes, nous croyons que Negri et Hardt échouent à élaborer un véritable discours contre-Empire, un véritable discours de la multitude qui prendrait en compte un fondement transcendantal entièrement différent (non-transcendance) et adapté *de facto* à un nouveau paradigme culturel. « Alors que, dans la modernité, l'être-contre signifiait souvent une opposition directe et/ou dialectique de forces, dans la postmodernité, être-contre pourrait être le plus efficace dans une position oblique ou diagonale²⁶⁵. » C'est ainsi une stratégie oblique qui se dérobe tout comme une stratégie subversive qui paraît ne s'opposer à rien. En ce sens, il nous semble que le *remixage* de l'humanisme façon Agamben, par le moyen du concept de singularité quelconque, est autrement plus utile, puisqu'il préserve certains acquis de l'humanisme tout en mettant en place la proposition et la promotion d'une nouvelle subjectivité. Gilles Deleuze et Félix Guattari proposent par ailleurs :

« Ou bien aller dans le sens contraire? C'est-à-dire aller encore plus loin dans le mouvement du marché, du décodage et de la déterritorialisation? Car peut-être les flux ne sont pas encore assez déterritorialisés, pas assez décodés, du point de vue d'une théorie et d'une pratique des flux à hauteur schizophrénique. Non pas se retirer du procès, mais aller plus loin, "accélérer le procès", comme disait Nietzsche : en vérité, dans cette matière, nous n'avons rien vu²⁶⁶. »

²⁶⁴ Idem, p. 194.

²⁶⁵ Idem, p. 265.

²⁶⁶ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe*, p. 285.

Il nous semble qu'une stratégie qui puisse intégrer l'humanisme de la singularité quelconque et de l'*experimentum linguae* ; intégrer un mouvement oblique ou diagonal qui ne serait pas une désertion (« Tandis que dans l'ère disciplinaire, la notion fondamentale de résistance était le *sabotage*, ce pourrait être la *désertion* à l'ère du contrôle impérial²⁶⁷. ») ni une confrontation, mais un « *Oups!* » ou un « *Bong!* » radical, voire opiniatif ; intégrer une accélération des dynamiques et réflexes éthiques propres à une non-transcendance du jeu (avouée ou non) qui pourrait effectivement mener ailleurs : une telle stratégie serait efficace – s'il se trouvait qu'on ait le désir d'une telle stratégie, bien entendu.

Finalement, ce qui pour nous indique que le discours de Hardt et Negri bute finalement sur un humanisme entier, qui ne se présente pas seulement de manière immanente mais transcendante, c'est qu'on fasse reposer l'espoir d'une opposition à l'Empire sur les figures de la multitude et du pauvre (« ...la multitude – le nom commun du pauvre²⁶⁸ »). Pourtant, on prenait bien soin de préciser que l'anti-humanisme à la Foucault était en fait un post-humanisme qui voit en l'homme non un représentant de l'Humanité, mais un animal capable d'une intensité créatrice, de « *vis viva* ».

« L'anti-humanisme donc, conçu comme un refus de toute transcendance, ne doit être confondu en aucune façon avec une négation de la *vis viva*, la force créatrice de la vie qui anime le courant révolutionnaire de la tradition contemporaine. Au contraire, le refus de la transcendance est la condition pour pouvoir penser le pouvoir immanent – une base anarchique de philosophie : "Ni Dieu, ni maître, ni homme²⁶⁹." »

Mais tout indique que la figure de la multitude militante et créatrice jumelée avec celle du pauvre participe d'une vision de l'humanité qui, pour être présentée comme étant immanente, n'en est pas moins guidée par une idée, même différente de celle avancée dans l'humanisme des Lumières, de ce qu'est l'être humain, l'Humanité : une transcendance, en somme, et une téléologie. Ce qui fait que la multitude se trouve soudainement dérobée de sa puissance inalignable, pour entrer dans un projet de façon beaucoup plus affirmée que dans le discours d'Agamben, lequel réussissait à jucher la singularité et sa communautarité entre transcendance et immanence, et proposait une direction anti-spectaculaire et ultra-langagière, mais non une téléologie (prudencière). Le concept de multitude, vraisemblablement si fécond en possibilités, se

²⁶⁷ Antonio Negri et Michael Hardt, op. cit., p. 265.

²⁶⁸ Idem, p. 204.

²⁶⁹ Idem, p. 126.

prédestine à entrer dans une molarité vraisemblablement exogène à l'Empire et à son fonctionnement moléculaire (son « postmodernisme »), ce qui fait que ce concept ne pourrait servir dans une stratégie oblique irrécupérablement novatrice et gratuite.

Une stratégie oblique est à envisager, elle est désirable, mais sa nécessité même est à questionner. Quel besoin est-il d'une stratégie oblique? Nous pourrions dire « *Pour le fun* » et nous serions proches de quelque chose, quelque chose comme un champ de désirs et de valeurs.

Quelle stratégie? Une stratégie qui se suffise à elle-même, sans double ni projet ; qui ne soit ni stratégie, ni verticalité, qui soit juste ça ici ; une stratégie qui soit presque comme une sensation, une dynamique qui se suffise à elle-même, avec les autres, en toute intensité. Agir sans agir, une stratégie abolie par son fonctionnement même et qui fonctionne de ne pas fonctionner.

De Negri et de Hardt, nous retenons néanmoins une présentation qui se veut matérialiste et pragmatique de ce qui constitue « l'Empire » – une façon d'unifier de manière critique une pléthore de phénomènes effectivement réducteurs quant aux possibilités des multitudes. Et, bien que nous trouvions justement que Negri et Hardt unifient à outrance tout en négligeant leurs présupposés humanistes, nous croyons que leur travail forme une base théorique utile pour articuler un discours critique quant aux possibilités subversives des nouveaux médias – dont le jeu vidéo.

4.14 *CAPITALISME ET SCHIZOPHRÉNIE – L'Anti-Œdipe* présente une réflexion complexe et riche,

qui a cependant vieilli de manière inégale. Cela dit, elle demeure pour nous d'une grande pertinence quant à l'organisation des multitudes et à la mise en valeur du désir comme moteur intensif plutôt que marque du manque. C'est la recherche théorique de véritables conditions d'intensité, voire de liberté, qui nous intéresse, puisqu'elle permet de peindre avec force un champ d'immanence qui se confond avec une non-transcendance interne, motrice, un champ sociopolitique qui puisse englober des pratiques dites artistiques et médiologiques qui sont compatibles, mais inassimilables, avec ce que Negri nomme « l'Empire » – d'où leur subversion.

Le discours de Deleuze et Guattari s'écarte de celui de Negri et Hardt par une prise en considération théorique de la vie mentale et des désirs dans le monde capitaliste. Ce qui semble un détail, mais n'en est pas un, puisque c'est par un tel examen des rouages et configurations de la subjectivité contemporaine qu'un discours de la multitude est possible : la schizo-analyse ouvre un espace/appel théorique véritablement inassimilable, à l'os ou sur le fond, pour les processus de récupérations « postmodernistes » de « l'Empire » ; inassimilable, puisque la percée schizophrénique – et non l'effondrement – manifeste une déterritorialisation et un nomadisme tels que ceux-ci refont et défont le *socius* par-delà la limite axiomatique du système capitaliste, lequel a quand même besoin d'un *socius* relativement stable, même assoupli, pour fonctionner. Comme si l'aventure schizo allait si loin dans la logique de déterritorialisation nomade qu'elle emballait justement la machine axiomatique. Il nous semble que Negri et Hardt se soient finalement empêtrés dans un humanisme à la transcendance non-avouée, lequel détermine encore une vision de la subjectivité qui relève de la logique molaire des grands ensembles, une logique que « l'Empire » semble pourtant avoir dépassé (tandis que Deleuze et Guattari entreraient plutôt, avec l'aventure schizo, dans la logique d'une autre transcendance, le jeu circulatoire protéiforme, qu'ils se réapproprient ainsi). Avec pour conséquence que l'entreprise postmoderne d'*Empire* cache en double fond un modernisme peut-être « d'arrière-garde », en tous les cas, inactuel, au sens d'inefficace :

« Or, si la coupure révolutionnaire préconsciente apparaît au premier niveau,, et se définit par les caractéristiques d'un nouvel ensemble, l'inconsciente ou la libidinale appartient au second niveau et se définit par le rôle moteur de la production désirante et la position de ses multiplicités. On conçoit donc qu'un groupe puisse être révolutionnaire du point de vue de l'intérêt de classe et de ses investissements préconscients, mais ne pas l'être, et rester même fasciste et policier, du point de vue de ses investissements libidinaux. Des intérêts préconscients réellement révolutionnaire n'impliquent pas nécessairement des investissements inconscients de même nature; *jamais un appareil d'intérêt ne vaut pour une machine de désir*²⁷⁰. »

Aussi semble-t-il qu'il soit facile de revenir à une logique à cheval sur l'idéal despotique marqué par l'écriture doublée de transcendance et sur la tendance (dite « postmoderne ») à la déterritorialisation/re-territorialisation capitaliste :

« Voici les trois grands plans de structuration, qui correspondent aux ensembles molaires : Édipe comme re-territorialisation imaginaire de l'homme privé, produite dans les

²⁷⁰ Idem, p. 417. C'est nous qui soulignons.

conditions structurales du capitalisme, pour autant que celui-ci reproduit et ressuscite l'archaïsme du symbole impérial ou du despote disparu²⁷¹. »

Cela dit, Deleuze et Guattari développent une vision anthropologique et historique particulière, où s'arrime la culture au développement socioéconomique et politique :

« Nous avons distingué trois grandes machines sociales qui correspondaient aux sauvages, aux barbares et aux civilisés. La première est la machine territoriale sous-jacente, qui consiste à coder les flux sur le corps plein de la terre. La seconde est la machine impériale transcendante qui consiste à surcoder les flux sur le corps plein du despote et de son appareil, l'Urstaat : elle opère le premier grand mouvement de déterritorialisation, mais parce qu'elle ajoute son éminente unité aux communautés territoriales qu'elle conserve en les rassemblant, les surcodant, s'appropriant le surtravail. La troisième est la machine moderne immanente, qui consiste à décoder les flux sur le corps plein du capital-argent : elle a réalisé l'immanence, elle a rendu concret l'abstrait comme tel, naturalisé l'artificiel, remplaçant les codes territoriaux et le surcodage despotique par une axiomatique des flux décodés, et une régulation de ces flux; elle opère le second mouvement de déterritorialisation, mais cette fois parce qu'elle ne laisse rien subsister des codes et surcodes²⁷². »

Ce travail, voire ce récit, permet en bout de ligne la présentation d'une forme de collectivité capitaliste et œdipienne entretenue notamment par la psychanalyse, une forme de collectivité où l'oppression est triple, dans le code, le surcodage et l'assimilation de ces processus dans l'axiomatique déterritorialisante/re-territorialisante capitaliste. Ce qui est dépeint, c'est l'avalement de la subjectivité dans un *socius* magnétisé par le corps-plein de l'argent : une répression d'une multiplicité d'intensités animales et humaines, par l'identité, la personne, la famille ; une fermeture des puissances autour d'un projet systématisé dans les collectivités ; l'adjonction de fonctionnements moléculaires dans une molarité, mince mais solide (le *socius* aménagé), organisée sous la guise de l'axiomatique capitaliste (une structure translucide). C'est sur ce fond qu'une théorie de la multiplicité se fait jour, en porte-à-faux de l'homme œdipiannisé.

« C'est en ce sens que Leclaire appelait "corps érogène" non pas un organisme morcelé, mais une émission de singularités pré-individuelles et pré-personnelles, une pure multiplicité dispersée et anarchique, sans unité ni totalité, et dont les éléments sont soudés, collés par la distinction réelle ou l'absence même de lien. [...] C'est que, organes ou fragments d'organes, [les objets partiels] ne renvoient nullement à un organisme qui fonctionnerait fantasmatiquement comme unité perdue ou totalité à venir. Leur dispersion n'a rien à voir avec un manque, et constitue leur mode de présence dans la multiplicité qu'ils forment sans unification ni totalisation. Toute structure déposée, toute mémoire abolie, tout organisme annulé, tout lien défait, ils valent comme objets partiels bruts,

²⁷¹ Idem, p. 370.

²⁷² Idem, p. 311.

pièces travailleuses dispersées d'une machine elle-même dispersée. Bref, *les objets partiels sont les fonctions moléculaires de l'inconscient*²⁷³. »

Une multiplicité d'ordre élémentaire, qui désigne autant la manière d'être de la singularité quelconque que les rapports entre plusieurs singularités ; de fait, c'est presque la possibilité même de la communauté, avec l'importance de la *personne*, dont on se déleste. Ce à quoi il faudrait objecter qu'une vie sociale, dans cette direction, est impossible. Comment s'assemblent ces objets partiels autonomes? Que deviennent-ils ensemble?

« Il est vrai qu'on se demandera plutôt comment ces conditions de dispersion, de distinction réelle et d'absence de lien permettent un régime machinique quelconque – comment les objets partiels ainsi définis peuvent former des machines et des agencements de machines. La réponse est dans le caractère passif des synthèses ou, ce qui revient au même, dans le caractère indirect des interactions considérées. [...] Toutes ces synthèses passives indirectes, par binarité, recouvrement ou permutation, sont une seule et même machinerie du désir²⁷⁴. »

Cette vision de la multiplicité s'accorde bien avec celle d'Agamben. De fait, au plan des idées, elle nous paraît même la radicaliser en travaillant au cœur des principes de cohésion qui marquent tant l'expérience linguistique humaine que la constitution des communautés. En fait, au problème du dénominateur commun d'un ensemble de singularités, on répond un peu comme Aristote répondait au problème d'un principe cosmologique de motricité immobile, mais de manière renversée : c'est l'attraction désirante qui fait justement qu'on ne saurait trouver de staticité d'ensemble, et les classes et les communautés tombent dans l'effet d'optique qui donne à voir des classes et des ensembles avec dénominateurs communs, puis téléologie.

Nous avons parlé d'axiomatique capitaliste. Qu'en est-il au juste?

« Le capitalisme définit un champ d'immanence, et ne cesse de remplir ce champ. Mais ce champ déterritorialisé se trouve déterminé par une axiomatique, contrairement au champ territorial déterminé par les codes primitifs. Les rapports différentiels tels qu'ils sont remplis par la plus-value, l'absence de limites extérieures qu'elle qu'elle est "remplie" par l'élargissement des limites internes, l'effusion de l'anti-production dans la production telle qu'elle est remplie par l'absorption de la plus-value, constituent les trois aspects de l'axiomatique immanente du capitalisme. Et partout la monétarisation vient remplir le gouffre de l'immanence capitaliste, y introduisant comme dit Schmitt, "un déformation, une convulsion, une explosion, bref un mouvement de violence extrême". En découle enfin un quatrième caractère, qui oppose l'axiomatique aux codes. C'est que l'axiomatique n'a nul besoin d'écrire en pleine chair, de marquer les corps et les organes ni de fabriquer aux hommes une mémoire. Contrairement aux codes, l'axiomatique trouve dans ses différents aspects ses propres organes d'exécution, de perception, de mémorisation. La mémoire est devenue une mauvais chose. Surtout, il n'y a plus besoin de croyance, et c'est seulement du bout des lèvres que le capitaliste s'afflige de ce qu'on

²⁷³ Idem, p. 387.

²⁷⁴ Idem, p. 388.

ne croit plus à rien aujourd'hui. "Car c'est ainsi que vous parlez : nous sommes entiers, réels, sans croyance ni superstition ; c'est ainsi que vous vous rengorgez sans même avoir de gorge!" Le langage ne signifie plus quelque chose qui doit être cru, mais indique ce qui va être fait²⁷⁵... »

Ce passage est particulièrement éclairant au regard de la conception du jeu élaborée précédemment. Un jeu qui suppose une sorte d'éclatement de la croyance, des structures axiomatiques qui n'ont plus de centre, une performativité qui se passe de signifiante, une immanence qui tient le rôle d'un fondement. L'axiomatique capitaliste fonctionne ainsi à la manière d'un algorithme, sans égard à quelque signifié, à quelque code autre que procédurier.

Mais encore, contre la molarisation, Deleuze et Guattari oppose leur concept de « corps sans organe » – lequel devrait toutefois être isolé de ses « doubles » (corps vitreux vides, corps cancéreux, corps totalitaires et fascistes²⁷⁶ ») :

« Le CsO [Corps sans Organes], c'est ce qui reste quand on a tout ôté. Et ce qu'on ôte, c'est précisément l'ensemble des signifiants et des subjectivations. [...] Un CsO est fait de telle manière qu'il ne peut être occupé, peuplé, que par des intensités. Seules les intensités passent et circulent. [...] C'est pourquoi nous traitons le CsO comme l'œuf plein avant l'extension de l'organisme et l'organisation des organes, avant la formation des strates, l'œuf intense qui se définit par des axes et des vecteurs, des gradients et des seuils, des tendances dynamiques avec mutation d'énergie, des mouvements cinématiques avec déplacement de groupes, des migrations, tout cela indépendamment des *formes accessoires*, puisque les organes n'apparaissent et ne fonctionnent ici que comme des intensités pures. [...] Le CsO, c'est le champ d'immanence du désir, le plan de consistance propre au désir (là où le désir se définit comme processus de production sans référence à aucune instance extérieure, manque qui viendrait le creuser, plaisir qui viendrait le combler). [...] Il s'agit de faire un corps sans organe, là où les intensités passent, et font qu'il n'y a plus ni moi ni l'autre, non pas au nom d'une plus haute généralité, d'une plus grande extension [transcendance], mais en vertu de singularités [cf. Agamben] qu'on ne peut plus dire personnelles, d'intensités qu'on ne peut plus dire extensives. [...] Nous nous apercevons peu à peu que le CsO n'est nullement le contraire des organes. Ses ennemis ne sont pas les organes. L'ennemi, c'est l'organisme. Le CsO s'oppose non pas aux organes, mais à cette organisation des organes qu'on appelle organisme²⁷⁷. »

Il va sans dire que le corps sans organes nous intéresse dans la mesure où il désigne une pratique auto-référentielle et un déploiement de valeurs dans l'expérience élargie d'intensités multiples. En cela, ce concept nous semble apte à s'intégrer à une théorie du jeu non-transcendantal dans laquelle le mouvement et l'altération de la croyance passe

²⁷⁵ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe*, p. 298.

²⁷⁶ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille Plateaux*, p. 204.

²⁷⁷ Gilles Deleuze et Félix Guattari, « Comment se faire un corps sans organes? » in *Mille Plateaux*, 188-196.

par le désir. De plus, ce concept représente pour nous, effectivement, une façon de devenir qui échappe aux structures molaires articulées autour d'une transcendance.

Finalement, afin de penser une « meilleure » participation à l'axiomatique capitaliste, Deleuze et Guattari présentent la schizo-analyse, une technique sensée aller radicalement à rebours de la psychanalyse tout comme du monde mental auquel celle-ci s'arrime, afin de libérer les machines désirantes des résistances qui les recouvre.

« Car l'inconscient de la schizo-analyse ignore les personnes, les ensembles, et les lois; les images, les structures et les symboles. Il est orphelin, comme il est anarchiste et athée. [...] Il n'est pas figuratif, car son figural est abstrait, la figure-schize. Il n'est pas structural ni symbolique, car sa réalité est celle du Réel en sa production, dans son inorganisation même. Il n'est pas représentatif, mais seulement machinique, et productif. Détruire, détruire : la tâche de la schizo-analyse passe par la destruction, tout un nettoyage, tout un curetage de l'inconscient. Détruire Œdipe, l'illusion du moi, le fantôme du surmoi, la culpabilité, la loi, la castration... [...] C'est pourquoi la schizo-analyse inversement doit se livrer de toutes ses forces aux destructions nécessaires. Détruire croyances et représentations, scènes de théâtre. Et jamais pour cette tâche elle n'aura d'activité trop malveillante. Faire sauter Œdipe et la castration, intervenir brutalement, chaque fois qu'un sujet entonne le chant du mythe ou les vers de la tragédie, le ramener toujours à l'usine. [...] Œdipe et la castration, rien que des formations réactionnelles, des résistances, des blocages et cuirasses, dont la destruction ne vient pas assez vite²⁷⁸. »

La schizo-analyse se distingue de la psychanalyse en ce qu'elle « atteint à un inconscient non figuratif et non symbolique, pur figural abstrait au sens où l'on parle de peinture abstraite, flux-schizes ou réel-désir, pris en dessous des conditions minima d'identité²⁷⁹. » C'est encore sous cet angle que, plus tard, Deleuze travaillera à une appréciation des œuvres de Francis Bacon, dans *Logique de la sensation*.

4.15 Une vision particulière de la pratique artistique et esthétique (voire *esthétique*) est à l'œuvre dans *L'Anti-Œdipe*, et elle nous semble favoriser une intensité désirante. Mais d'abord, nous désirons prendre en considération quelques idées avancées par Deleuze lors d'un entretien avec Antonio Negri.

« L'art, c'est ce qui résiste. [...] Vous demandez si les sociétés de contrôle ou de communication ne susciteront pas des formes de résistances capables de redonner des chances à un communisme conçu comme "organisation transversale d'individus libres". Je ne sais pas, peut-être. Mais ce ne serait pas dans la mesure où les minorités pourraient reprendre la parole. Peut-être, la parole, la communication est-elle pourrie. Elles sont entièrement pénétrées par l'argent : non par accident, mais par nature. Il faut un détournement de la parole. Créer a toujours été autre chose que communiquer.

²⁷⁸ Gilles Deleuze et Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe*, p. 371 et 374.

²⁷⁹ Idem, p. 421.

L'important, ce sera peut-être de créer des vacuoles de non-communication, des interrupteurs, pour échapper au contrôle²⁸⁰. »

Premièrement, ce qui frappe, c'est à quel point l'appel à l'*experimentum linguae* à la Agamben est peut-être, finalement, un leurre, dans la mesure où la parole et la communication n'échappent pas au contrôle de l'argent. Ensuite, à la communication, Deleuze substitue la création, et il faudra l'entendre en un sens spécial. Finalement, la stratégie des « interrupteurs », de la création non-communicante peut paraître a priori désespérée, dans la mesure où elle semble renvoyer à un isolement, à une sorte de mutité. Du reste, nous pourrions dire qu'il s'agit du même isolement moléculaire battu en brèche dans *L'Anti-Œdipe*, puisque la communication se ferait comme non-communication, par synthèse passive, peut-être ; non comme communication, mais comme gestes autonomes. C'est d'ailleurs ce détournement de parole qui nous intéresse le plus, puisqu'en cette démarche agissent bien plus des processus créatifs (propres à l'aventure schizo ou à celle de l'artiste expérimentateur) que des liens et ligaments appartenant à une axiomatique sociale où s'articulent molécularité/molarité, déterritorialisation/re-territorialisation, la domination d'une majorité structurée dans l'ordre de la puissance. Et c'est bien ce que semble indiquer Deleuze, non sans un certain dépit : « Tout le monde, sous un aspect ou un autre, est pris dans un devenir-minoritaire qui l'entraînerait dans des voies inconnues s'il se décidait à les suivre²⁸¹. » Mais, « une minorité n'a pas de modèle, c'est un devenir, un processus. [...] Quand une minorité se crée des modèles, c'est qu'elle veut devenir majoritaire, et c'est sans doute inévitable pour sa survie et son salut²⁸². » Aller vers une modélisation et une hégémonie majoritaire ou suivre l'aventure du devenir-minoritaire?

Par ailleurs, Deleuze et Guattari indiquent avec tout autant de dépit, à la toute fin de *L'Anti-Œdipe* : « Nous sommes encore trop compétents, nous voudrions parler au nom d'une incompétence absolue²⁸³. » Un constat qui pour nous va avec une recherche de détournement de parole, de non-communication, d'incompétence. L'incompétence, bien entendu, ne sert à rien, elle sert à tout, elle ne vaut rien, elle échoue, fait autre

²⁸⁰ Gilles Deleuze, entretien avec Antonio Negri, *Futur antérieur*, no 1, printemps 1990, p. 105-106.

²⁸¹ Idem, p. 104.

²⁸² Idem, p. 104.

²⁸³ Gilles Deleuze et Félix Guattari, op. cit., p. 456.

chose que, désastre. Ce qui pour nous est à comparer avec certaines démarches d'artistes contemporains (par exemple Erwin Wurm ou David Shrigley) :

« Il s'agit au contraire de s'immerger : certains [artistes] travaillent avec des grandes marques et des grandes firmes, exposent dans des boutiques ou des hôtels de luxe, s'emparent des hautes technologies et des appareils de production, utilisent les instruments de communication les plus modernes, créent des images avec les mêmes moyens de production que la mode, la publicité ou la télévision [...]. Ces artistes ne se considèrent plus comme les outsiders, les incorruptibles, les justes, les nécessairement engagés. Ce sont des caméléons et, comme tels, ils savent parfaitement utiliser les couleurs du capitalisme. Ce qui fait qu'ils restent néanmoins des artistes, qu'ils ne s'intègrent pas complètement au système néolibéral des sociétés contemporaines et n'en sont pas des agents directs, c'est qu'ils ne soumettent pas leur démarche aux nécessités de l'appareil technique, aux injonctions de la productivité ou encore au profit direct; c'est qu'ils ne visent pas l'homogénéisation de l'expérience, mais sa singularisation. En développant de nouveaux usages des techniques, des infrastructures et des fonctionnements économiques, il s'agit de détourner des trajectoires, faire jouer les mécanismes, et les déjouer dans le même mouvement. Se réapproprier les formes et les modes de fonctionnement du capitalisme, ne pas en être la victime, mais un usager occasionnel, un opérateur : avoir prise sur lui, savoir s'en servir. Ces artistes sont au-delà de l'antagonisme, au-delà même du piratage ou de la perturbation mineure²⁸⁴. »

Cette façon de participer et de détourner sans indignation nous semble parfaitement adaptable à une pratique libre de l'incompétence, et nous nous demandons qu'elles en seraient les conséquences si une telle attitude pouvait mener à la création d'un jeu vidéo – si cela s'avérait possible techniquement, évidemment. Ce qui irait tout aussi bien avec l'aventure schizo proto-machine désirante, ou celle des artistes définitivement en fuite :

« L'art, dès qu'il atteint à sa propre grandeur, à son propre génie, crée des chaînes de décodage et de déterritorialisation qui instaurent, qui font fonctionner des machines désirantes. [...] À l'autre pôle, schizo-révolutionnaire, la valeur de l'art ne se mesure plus qu'aux flux décodés et déterritorialisés qu'il fait passer sous un signifiant réduit au silence, en dessous des conditions d'identité des paramètres, à travers une structure réduite à l'impuissance; écriture aux supports indifférents pneumatiques, électroniques ou gazeux, et qui paraît d'autant plus difficile et intellectuelle aux intellectuels qu'elle est accessible aux débiles, aux analphabètes, aux schizos, épousant tout ce qui coule et ce qui recoupe, entrailles de miséricorde ignorant sens et but (l'expérience Artaud, l'expérience Burroughs)²⁸⁵. »

C'est la différence entre le figural et le figuratif qui ressurgit, tout comme une méfiance envers la communication, envers la signifiante, et ce, dans un parti pris évident pour la création comprise comme libre intensité. Si, comme le disait Joseph Beuys, l'art est une sorte de « science de la liberté », « une production originaire ou [une] production fondamentale à tout le reste²⁸⁶ » – comment pourrions-nous réfléchir le jeu vidéo?

²⁸⁴ Elizabeth Wetterwald, « La Rivoluzione non siamo noi », *Parachute* no 115, p. 88 et 90.

²⁸⁵ Deleuze et Guattari, op. cit., p. 444.

²⁸⁶ Joseph Beuys et Volker Harlan, *Qu'est-ce que l'art ?*, p. 20.

FOR SERIOUS BUISNESS CONTACT TRY – Il nous semble qu’une sorte de réponse est apportée au plan esthétique par les pratiques du collectif Paperrad²⁸⁷, lequel est décrit comme « a company non profit formed by contributing gang members of paper radio, paper rodeo, and radical nation ». De nature psychédélique et jubilatoire, le projet Paperrad se présente transmédiatiquement (bandes-dessinées, poèmes, animations, collages infographiques, musique électronique, etc.), notamment par un site internet qui fait usage (et abus) de couleurs saturées et de situations qui obéissent à une logique associative déroutante. Mais l’intérêt principal des activités de Paperrad réside pour nous dans la récupération et la remédiatisation d’éléments vidéoludiques issus du vintage : une esthétique clairement NES et Atari, mais libérée d’un souci de cohérence (cf. *Magic Bros*) : le départ au lieu du retour. De plus, les « gangsters » Paperrad mènent un travail de dissolution/digestion/recollage/bricolage avec une série de codes et de symboles tirés de la culture populaire (logos d’entreprise mutés, personnages de dessins animés reconstitués, corrigés et déviés, etc.) : ils appliquent une méthode de décodage/recodage et ils l’appliquent notamment à l’esthétique vidéoludique de première génération. Les animations *flash* de Paperrad nous intéressent aussi en ce qu’elles soulignent l’imperfection graphique et sonore des jeux vintage, cette approximation qui échappe au réalisme photoréaliste. Nous nous demandons ce que donnerait la transposition vidéoludique de ces remédiatisation sans bride. Peut-être quelque chose qui échapperait précisément aux tendances vidéoludiques actuelles : ni tridimensionnalité, ni navigation cohérente, ni contrôle de règles claires, ni système narratif extensif : usage radical du rythme, emploi de couleurs saturées et de sons cardés et durs, articulation de mélodies défectueuses, en vue d’une excitation, d’une agitation et d’une irritation esthétique libre – en jeu ; fin de la remédiatisation cinématographique mono-récréative. On obtiendrait alors quelque chose proche de l’hystérisation picturale ou de la schize deleuziennes. Autre chose et radicalement. Même sans devoir retomber dans la modernité héroïque et sotériologique des avant-gardes. (Mais sur quelles bases pourrait-on se décrire vraiment en dehors des habitudes institutionnelles héritières d’une certaine vision de l’art? Cela reste à voir.)

²⁸⁷ Cf. DVD soumis en annexe ou <www.paperrad.org>.

De plus, il nous semble que l'esthétique donnée en exemple se rapproche du jeu apte à boguer graphiquement ou dans l'interface. Avant que le jeu vidéo ne soit une industrie bien organisée, les jeux ne subissaient pas la même attention dans le détail. La pratique des *playtests* et des *focus groups* n'étaient vraisemblablement pas aussi intensive et technique qu'elle ne l'est aujourd'hui²⁸⁸. Aussi les jeux recelaient-ils des erreurs et des défauts qui échappaient à la fois au spectaculaire – car le jeu restait jouable, ludique-performatif – et à la fois à l'écriture de la contrainte performative vidéoludique – le jeu échappant au contrôle du concepteur. Il était ainsi souvent plus intéressant de s'enfoncer dans les décors, entre deux rangées « d'arbres » qui devaient en principe bloquer algorithmiquement le passage, que de compléter la mission ou la quête (*Zelda*). Nous voyons grande matière créatrice en ces égarements. Des égarements favorisent qui en outre l'attitude vidéoludique de « l'explorateur » (cf. *supra*, 1.32) aux détriments de celles du « tueur », de « l'accomplisseur » ou du « socialisant » – l'aventure réelle aux détriments d'un « devenir-majoritaire » : plus de *paidia* et moins de *ludus*. Nous aimerions des jeux idiots qui exécuteraient des idioties contre-performatives, un inclassable ratage.

4.2 *TERMINAISONS* – Nous avons travaillé à présenter des constituantes du jeu vidéo afin de mieux examiner le jeu vidéo *Silent Hill 2*. Nous avons comparé celui-ci à un ensemble d'habitudes et de traits propres à l'écriture graphique et littéraire, en faisant signe vers Homère, Virgile et Dante. Cela nous a menés à une position problématique où s'opposaient transcendance de l'humanisme et non-transcendance du jeu, avec en filigrane une opposition entre l'imprimé et le jeu vidéo. Nous avons ensuite ouvert la perspective afin d'inscrire, même partiellement, cette problématique dans un cadre sociopolitique coloré par le capitalisme contemporain.

La théorie d'Agamben, la singularité quelconque, nous a donné une solution au problème du fondement identitaire des communautés, au problème de leur dénomination (un problème qui est également d'ordre linguistique) ; en la situant face travail de délimitation de Negri et Hardt, nous avons été amenés à réfléchir aux problèmes de l'articulation du molaire et du moléculaire dans une hégémonie capitaliste tout comme

²⁸⁸ L'auteur se fie ici à ses expériences de testage et de discussion dans les locaux d'Ubisoft Montréal.

de l'aménagement post-humaniste du capitalisme contemporain ; par ailleurs, en ayant recours à la théorie anti-œdipienne de Deleuze et Guattari, nous avons esquissé certains fondements sur lesquels baser les singularités et leurs désirs quodlibétaux : des intensités liées au « corps sans organes » ; de plus, la théorie de l'axiomatique capitaliste rejoignait notre description d'une non-transcendance du jeu ; enfin, en suivant la réflexion deleuzienne et en l'appliquant par le détour de l'exemple au collectif artistique Paperrad, nous avons cherché à esquisser une stratégie subversive qui fasse passer un désir de fugue par une sorte de ratage contre-performatif : un jeu contre le jeu.

C'est ainsi que nous voulions réfléchir l'avenir de la littérature tout comme celui du jeu vidéo. Dans l'espace théorique qui se montre sous le retrait d'une futurologie, nous espérons penser sinon changer la forme de vie et l'espace social où nous sommes jetés.

Bien entendu, le sujet qui nous occupe exige à lui seul un véritable programme de recherche, aussi nous semble-t-il que nous ne l'ayons travaillé qu'en surface. Il conviendrait de réfléchir, par exemple, aux rapports entre matérialité et immatériabilité, respectivement dans le jeu vidéo et dans le texte imprimé et ce, pour envisager autrement les problèmes de la métaphysique, de l'immanence et de la transcendance tout comme la manière dont le politique peut s'approprier un déterminant immatériel qui vienne légitimer ses activités. C'est ainsi qu'il pourrait être surprenant de regarder en quoi les technologies informatiques peuvent-elles servir immatériellement l'exercice d'un pouvoir hégémonique basé sur un déterminant immatériel – en l'occurrence, pour nous, la non-transcendance du jeu. (Autant les banques de données des clubs de rencontre, l'immatériabilité spirituelle du *chat*, l'immatériabilité de mondes habités comme les MPORG – dont le PIB dépasse parfois celui de nations faiblement industrialisées, l'immatériabilité de l'axiomatique capitaliste et des mouvements de capitaux : tout cela reste sujet à un examen critique, l'examen critique d'une forme d'immatériabilité articulée de manière médiatique et post-humaniste.)

C'est également ainsi que nous aimerions envisager pleinement la question du corps. Nous voyons un lien, que nous ne saurions expliciter maintenant, entre des réalités biopolitiques aussi disparate que l'obésité contemporaine ou l'extension de la

pornographie à une large gamme de comportements et d'attitudes ; de même, le travail du look, le bronzage, le gym. De plus, nous croyons qu'on apprendrait beaucoup en associant l'immatérialité caractéristique d'une non-transcendance du jeu à la figure du fantôme, au phantasme et à la vedette. C'est peut-être aussi une possibilité pour réfléchir pleinement au rôle adverbial et subordonné de l'avatar vidéoludique. Penser la subjectivité avatoriale, cela pourrait se faire en questionnant une forme contemporaine de corporalité. Enfin, il conviendrait d'exprimer pleinement le problème biopolitique du digital, de l'action immatérielle et virtuelle menée par le doigt et l'œil. Et l'impact sur l'économie tertiaire.

Nous avons vu que la littérature était partiellement remédiatisée dans un certain genre de jeu vidéo. Des habitudes littéraires et scriptuaires se perpétuent ainsi. De fait, la remédiatisation littéraire et cinématographique nous semble poser à elle seule les fameux problèmes qui ont mené au [faux] débat ludologues/narratologues : pour nous, le jeu vidéo est avant tout un faire rythmé, une performativité qui ne vise pas la signification, la transmission d'un signifié, mais plutôt l'exercice, lequel peut ensuite s'habiller de signification. De même, l'axiomatique capitaliste est-elle une structure étrangement immanente qui finit par trouver matérialisation, par exemple en la marchandise, la monnaie ou l'or.

Ceci dit, que devient la littérature dans un tel contexte? Quel avenir pour la littérature? Quel avenir pour une littérature vivante qui ne ferait pas que répéter stérilement des formes classiques ou engendrer des photocopies littéraires issues d'une métaphysique de la présence? Quel avenir pour une littérature qui ne serait ni récréative – « le bonheur de lire un bon livre à la piscine » – ni orthodoxement humaniste? Nous voyons deux possibilités attrayantes, parmi d'autres. D'une part, les œuvres des « génies de la dépersonnalisation » – que sont Artaud, Benn, Burroughs, Pessoa ou Michaux, pour ne nommer que ceux-là – promettent de porter la littérature dans une direction immatérielle qui transgresse certains acquis issus de la tradition. Une certaine forme de subjectivation est ainsi violée, à l'aide même du média qui en a servi l'élaboration. Nous croyons qu'une telle pratique littéraire, une telle esthétique est apte à s'intégrer aux mouvements spirituels particuliers de notre contemporanéité (ou faudrait-il dire « époque »?). D'autre part, comme nous avons isolé la performativité du jeu vidéo en la

comparant à une non-transcendance du jeu, il nous serait loisible d'isoler une certaine performativité littéraire qui viserait non la transmission d'un message, d'un signifié, mais l'exercice d'une action linguistique, en cela plus proche d'un *experimentum linguae* à la Agamben que de la simple description romanesque. C'est aussi l'exercice délibéré de jeux de langage qui saurait être exploré, aménagé et intensifié. Dans une certaine mesure, c'est une telle performativité que mène, par exemple, Valère Novarina. Un tel usage du langage ne serait pas, en outre, strictement réservé aux canaux communicationnels littéraires, comme la publication livresque, il s'ouvrirait aussi aux lectures et mises en scène de toutes sortes, jusqu'à un jeu du corps, même. Un jeu du corps peut-être subversif en regard d'une certaine esthétisation corporelle contemporaine que nous jugeons dégénérée (développement du corps par le *fast-food* ; développement de la *philia* et de l'érotisme par la porno). Cela dit, une telle performativité n'a pas, selon nous, à prendre une guise « formaliste » : une telle catégorie conceptuelle appartient au combat institutionnalisé (qui ressemble à une dialectique) entre les avant-gardes et les littéraires canonisés. Nous souhaitons plutôt une sorte de *toon* qui jouisse de se réapproprier le langage sous toutes ses coutures. Au Québec, la revue et la maison d'édition *le Quartanier*²⁸⁹ s'inscrit dans cette veine. Utopie faite dans les interstices?

Par ailleurs, un problème particulier se pose dans cet appétit et cet usage intarrissable de la narration, tant dans le cinéma hollywoodien que dans le jeu vidéo industrialisé. Il nous semble que la narration habille une performativité gênante et vide, tout comme la consommation de marchandise peut habiller le vide – par rapport au sens – issu d'une axiomatique capitaliste. Toutefois, il en va peut-être autrement, et il faudrait bien examiner attentivement cette problématique très complexe.

Enfin, une étude approfondie du jeu vidéo devrait, à notre avis, tenir compte des liens qui existeraient entre algorithmes informatiques et axiomatique capitaliste. En cela, il conviendrait d'élaborer une perspective sur le capitalisme contemporain qui soit apte à expliciter la notion d'axiomatique capitaliste, tout comme il conviendrait de voir comment les algorithmes représentent un mode scriptuaire particulier.

Finalement, nous désirons voir et comprendre en quoi et comment s'accordent jeu, capitalisme et rythme.

²⁸⁹ Cf. <www.lequartanier.com>

ANNEXE

Description du contenu du DVD :

Silent Hill 2

- a. On voit dans le premier extrait l'introduction et le synopsis de *Silent Hill 2* (Konami, 2001). Une cinématique ouvre le jeu en nous donnant à voir, dès le début, James face au miroir. L'extrait se termine par un combat contre un « *patient demon* », un être qui évoque les figures des toiles de Francis Bacon. (Approximativement 17.30 minutes)
- b. Le deuxième extrait donne un aperçu de l'hôtel Lakeview, avant qu'il ne change. Les lieux sont propres et la logique spatiale est respectée. (2.50)
- c. Le troisième extrait présente la finale de *Silent Hill 2*. On y voit un exemple de fracture fictionnelle (passage court-circuité, d'une chambre à l'autre, lieux qui changent subitement d'aspect). De plus, la thématique infernale se retrouve dans la cinématique de l'escalier en flammes. (31.00)

Jeux vintage

- a. *Spider fighter* (Activision, 1982) : Le jeu repose sur l'accélération de la rythmique. (5.30)
- b. *PONG* (Atari, 1972) : Classique de l'abstraction vidéoludique. L'un des premiers jeux vidéo commercialisés. (1.30)
- c. *Adventure* (Atari, 1980) : L'un des premiers jeu « narratif » ; structure spatiale proprement labyrinthique. Premier jeu à intégrer un *Easter Egg*. (2.00)
- d. *Haunted House* (Atari, 1981) : Inspiration archaïque de nombreux jeux d'horreur et de survival. L'effet de clair obscur suit une logique semblable à celle à l'œuvre dans *Silent Hill 2*. (2.25)
- e. *Yar's revenge* (Atari, 1982) : Délire visuel et sonore. Le jeu de couleurs est remarquable, surtout lors des « explosions ». (3.00)
- f. *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) : Même avec des capacités représentationnelles augmentées, le jeu de plateformes de deuxième génération roule essentiellement sur le rythme performé plutôt que sur une histoire narrée. En dépit de ses célèbres *warp zone*, ce jeu en deux dimensions reste à faible intérêt navigationnel. (1.20)
- g. *Super Mario Bros* alternatif : Un exemple de bogue graphique esthétiquement étonnant. (1.30)
- h. *Castlevania* (Konami, 1987) : Même avec des capacités représentationnelles augmentées, le jeu de plateformes de deuxième génération roule essentiellement sur le rythme performé plutôt que sur une histoire narrée. Le navigationnel est seulement suggéré. (3.00)

Jeux actuels

- a. *Soul Calibur II* (Namco, 2003) : Un jeu de combat qui repose entièrement sur des échanges d'ordre rythmique. La partie enregistrée a lieu entre deux joueurs humains. Si on y trouve un effet d'immersion, on n'y trouve aucune véritable navigation. (2.00)
- b. *Grand Theft Auto : San Andreas* (Rockstar, 2004) : Cinquième volet de la célèbre franchise de *crime game*. L'avatar peut faire une très grande quantité d'actions et s'écarter de la mission principale. Cet extrait montre la trajectoire de Carl entre le point où il se trouve et un endroit situé loin sur la carte et où il pourra accomplir une mission pour faire

- progresser le récit et le jeu lui-même. Carl emprunte une voiture, vole un avion, un bateau, il nage, il tue, il écoute son poste de radio favori, etc. (8.00)
- c. *Call of Duty: Finest Hour* : Expérience de jeu cinématographique, immersive et navigationnelle très intense. Tout l'extrait est joué (aucune cinématique). (9.00)
 - d. *Rez* (Sega, 2002) : Un jeu rythmique et musical où les effets sonores sont juxtaposés à une trame musicale techno. Heureuse anomalie vidéoludique. (1.30)

Films et animations

- a. Animations flash du collectif Paperrad (15 minutes?)
- b. Extrait de *Jacob's ladder* (Adrian Lyne, 1990) : Une influence importante de *Silent Hill 2*, surtout au plan de la thématique réalité/délire. Les vêtements du personnage principal (Jacob) sont presque les mêmes que ceux de James. De plus, son fils ressemble à la mystérieuse Laura, dans *Silent Hill 2*. (2.40)
- c. Extrait de *Blue Velvet* (David Lynch, 1986) : Les appartements Woodside de *Silent Hill 2* ressemblent beaucoup à ceux de la ville de Lumbertown (tout comme la ville de Silent Hill ressemble à celle de Twin Peaks). Le motif de la navigation par enquête évoque un grand nombre de jeux vidéo. (1.00)
- d. Extrait de *Se7en* (David Fincher, 1995) : L'examen policier d'un espace chargé de détails repoussants ressemble à la navigation par enquête de *Silent Hill 2*. (4.00)

Paperrad

- a. (bp) Vidéoclip psychédélique en animation flash.
- b. (cpu) Les aventures de Gumby. La finale du clip est intéressante pour son esthétique parfois vintage qui récupère au passage le jeu PONG.
- c. (graffiti) Gumby et son ami le cheval. Remédiatisation du jeu de course deuxième génération, vers 2.06 minutes.
- d. (helms) Vidéoclip. Vers 2.12 minutes, les personnages colorés ouvrent une esthétique intéressante qui conviendrait bien à des avatars vidéoludiques.
- e. (m) Animation avec une dynamique graphique et sonore qui recycle le jeu vidéo vintage, notamment.
- f. (magicbros) Un clin d'œil psychédélique à Mario Bros ; si les personnages étaient jouables (avatars), on obtiendrait certainement un jeu vidéo surprenant. Par ailleurs, il nous semble que l'emploi d'un effet de superpositions/saturations/pauvreté bidimensionnelle relève d'une remédiatisation du jeu vintage tout comme d'une organisation graphique qui n'est malheureusement plus explorée dans l'industrie vidéoludique.
- g. (mistere) Couleurs saturées et graphiques élémentaires. Ratage réussi.
- h. (starkings) Ratage et staticité. À 1.36 minute, le contenu graphique change subitement.
- i. (x-mas) Esthétique vidéoludique radicalement détournée.

Galerie d'images

- a. Images tirées de *Silent Hill 2* comparée à des tableaux de Francis Bacon.
- b. Galerie d'images de jeux Atari 2600. Couleurs saturées ; formes abstraites ; faible narrativité graphique. On y trouve trois images du jeu *E.T*

Errata : Quelques erreurs sont survenues lors de la saisie vidéo et de la confection du DVD. C'est ainsi que l'extrait de Castlevania n'a pas de son, tout comme les extraits du collectif Paperrad. Le lecteur qui voudra entendre la bande-son des animations Paperrad est invité à visiter l'adresse suivante : <<http://www.paperrad.org/animations/animations.html>>. L'exemple des *Magic Bros* est particulièrement éloquent quant à notre propos. Enfin, le titre du DVD devrait être « *Silent Hill 2 : Le Problème de l'écriture dans le jeu vidéo* » (et non « dans les jeux vidéos » [sic]).

Bibliographie

- AARSETH, Espen. *Cybertext : perspectives on ergodic literature*, John Hopkins University Press, Baltimore, 1997.
- ANDERSON, Benedict. *L'imaginaire national*, La Découverte, Paris, 1996.
- ANDERSON, Perry. *Sur Gramsci*, Maspero, Paris, 1978.
- AGAMBEN, Giorgio. *La Communauté qui vient*, Seuil, Paris, 1990.
- *Enfance et histoire*, Payot, Paris, 2002.
- AUERBACH, Erich. *Mimnésie*, Gallimard, Paris, 1968 [1946].
- *Figura*, Belin, France, 1993 [1944].
- BACON, Francis et David SYLVESTER. *Entretiens avec Francis Bacon*, Skira, Genève, 1996.
- BARTHE, Roland et alii. *Poétique du récit*, Seuil, Paris, 1977.
- BATAILLE, George. *La Part maudite*, précédé de la *La Notion de dépense*, Gallimard, Paris, 1967.
- BENVENISTE, Émile. *Problèmes de linguistique générale*, tome 1, Gallimard, Paris, 1966.
- CAILLOIS, Roger. *Les Jeux et les hommes*, Gallimard, Paris, 1958.
- CARR, Diane. *Play Dead : Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment*,
<<http://www.gamestudies.org/0301/carr/>>
- CHASE, David R. « Video game play and the flow model », in *The Many faces of play*, Human kinetics Publishers, Champaign, 1983.
- COCHRAN, Terry. *Twilight of the literary*, Harvard University Press, Cambridge, 2001.
- COSTA, Dennis. *Irenic Apocalypse*, Stanford University Press, 1981.
- DANTE ALIGHIERI, *Œuvre complète*, Gallimard, 1965.
- DELEUZE, Gilles et Félix GUATARRI. *Capitalisme et schizophrénie, l'Anti-Œdipe*, Minuit, Paris, 1972/1973.
- *Capitalisme et schizophrénie, Mille Plateaux*, Minuit, Paris, 1980.
- DELEUZE, Gilles. *Francis Bacon – Logique de la sensation*, Seuil, 2002 [1981].
- « Entretien avec Antonio Negri », *Futur antérieur*, no 1, 1990.
- DERRIDA, Jacques. *De la grammatologie*, Minuit, Paris, 1967.
- *L'écriture et la différence*, Seuil, Paris, 1967.
- *Foi et savoir*, Seuil, Paris, 2000 [1996].

- EISENSTEIN, Élisabeth. *La révolution de l'imprimé : à l'aube de l'Europe moderne*, La Découverte, Paris, 1991.
- ESKELINEN, Markku. *The Gaming situation*, <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>
- FEBVRE, Lucien et Henri-Jean MARTIN. *L'Apparition du livre*, Albin Michel, Paris, 1999 [1958].
- FINK, Eugen. *Le jeu comme symbole du monde*, Minuit, Paris, 1960.
- FOUCAULT, Michel. *Surveiller et punir*, Gallimard, Paris, 1975.
- GADAMER, Hans-Georg. *Vérité et Méthode*, Seuil, Paris, 1976.
- GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*, Palgrave, New York, 2003.
- GODZICH, Vlad. « The language market under the hegemony of image », *Eutopías, 2^a época*, vol.29, 1993.
- HADOT, Pierre. *Exercices spirituels et philosophie antique*, Études augustiniennes, Paris, 1993.
- *Wittgenstein et les limites du langage*, Vrin, Paris, 2004.
- HAVELOCK, Eric. *The literate revolution in Greece and its cultural consequences*, Princeton, Princeton University Press, 1981.
- *The Muse Learn to write*, Yale University Press, New Haven, 1986.
- HEIDEGGER, Martin. *Lettre sur l'humanisme*, Aubier, Editions Montaigne, Paris, 1964.
- HOMÈRE. *L'Odyssée*, Actes Sud, Paris, 1995.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris, 1988 [1951].
- ILLICH, Ivan. *In the vineyard of the text*, The University of Chicago Press, Chicago, 1996 [1993].
- JENKINS, Henry et Justine CASSEL. *From Barbie to Mortal Kombat*, MIT Press, Cambridge, 2000.
- JUUL, Jesper. *Game telling stories?*, <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>>
- KANT, Immanuel. *Opuscles sur l'histoire*, Flammarion, Paris, 1990.
- KRISTELLER, Paul Oskar. *Renaissance thought and its sources*, Columbia University Press, New York, 1979.
- LAUGIER, Sandra. *Recommencer la philosophie – La philosophie américaine aujourd'hui*, PUF, Paris, 1999.
- LAUGIER, Sandra et alii. *Wittgenstein, métaphysique et jeux de langage*, PUF, Paris, 2001.
- LEE WHORF, Benjamin. *Language, Thought and Reality*, MIT Press, Massachusetts, 1967 [1956].
- Le GOFF, Jacques. *Les Intellectuels au Moyen Âge*, Seuil, Paris, 1985 [1957].
- LEROI-GOUHRAN, André. *Le Geste et la parole*, tome 1 et 2, Albin Michel, Paris, 1964-1965.
- LYOTARD, Jean-François. *La Condition postmoderne*, Minuit, 1979.
- MANOVICH, Lev. *The Language of new media*, MIT Press, Massachusetts, 2001.

- MAUSS, Marcel. *Manuel d'ethnographie*, Payot, Paris, 1967.
- McGANN, Jerome. *Radiant textuality – Literature after the world wide web*, Palgrave, New York, 2001.
- McLUHAN, Marshall. *Pour comprendre les médias*, HMH, Montréal, 1964.
- MESSIAEN, Olivier et Claude SAMUEL. *Entretiens avec Olivier Messiaen*, Pierre Belfond, Paris, 1967.
- MURRAY, Janet. *Hamlet on the holodeck*, MIT Press, Massachusetts, 1997.
- NANCY, Jean-Luc. *La Communauté désœuvrée*, C. Bourgois, Paris, 1990.
- NEGRI, Antonio et Michael HARDT. *Empire, Exils*, Paris, 2000.
- PERRON, Bernard. *Silent Hill 2 : The Terror engine*. [En voie de publication]
- ONG, Walter J. *Orality and literacy*, Routledge, London et New York, 2002.
- PARRY, Milman et Adam PARRY. *The Making of Homeric verse*, Arno Press, New York, 1980 [1971].
- PROPP, Vladimir. *Morphologie du conte*, Seuil, Paris, 1970.
- REED DOOB, Penelope. *The idea of the labyrinth from classical antiquity through the Middle Ages*, Cornell University Press, Ithaca, 1990.
- RISSET, Jacqueline. *Dante écrivain ou l'Intelletto d'amore*, Seuil, Paris, 1982.
- THOMPSON, David. *Dante's Epic Journeys*, John Hopkins University Press, Baltimore, 1974.
- SALEN, Kathie et Eric ZIMMERMAN. *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, MIT Press, Massachusetts, 2004.
- SLOTERDIJK, Peter. *Règles pour le parc humain*, Mille et une nuits, Paris, 2000.
- STEINER, George. *Passions impunies*, Gallimard, 1997.
- VATTIMO, Gianni. *La Fin de la modernité – nihilisme et herméneutique dans la culture postmoderne*, Seuil, Paris, 1987.
- VIRGILE. *L'Énéide*, Les Belles Lettres, Paris, 1961.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigations philosophiques*, Gallimard, 1961.
- *De la Certitude*, Gallimard, Paris, 1965 et 1976.
 - *Remarques mêlées*, Flammarion, Paris, 1990.
- J.P. WOLF, Mark et Bernard PERRON, *The Video game theory reader*, Routledge, New York, 2003.
- J. P. WOLF, *The Medium of the video game*, University of Texas Press, 2002.
- ZUMTHOR, Paul. *Introduction à la poésie orale*, Seuil, Paris, 1983.

