

Des plaisirs de la chair vidéoludique

Plasticité des corps monstrueux et image numérique

< Guillaume Baychelier >

*Institut ACTE, Université Panthéon-Sorbonne, Paris I
47 rue des Bergers, 75015, Paris
baychelier@orange.fr*

DOI:10.3166/RIN.3.37-50 © AFDI 2014

< RÉSUMÉ >

On examine en quoi le jeu vidéo horrifique, dans son iconographie et ses principes ludiques, offre une saisissante expérience de la chair numérique. On examine comment le joueur est amené par l'exercice d'un faire destructeur à s'impliquer dans l'image et à en révéler les structures latentes, la nature ouverte. On analyse dans quelle mesure cette plongée dans la chair des corps monstrueux est signe d'un érotisme mortifère, de par la violence conditionnant cette expérience sensuelle. Enfin, on analyse comment la fascination pour ces chairs simulées offre au joueur la possibilité d'une rencontre avec la texture de l'image numérique, ses composantes plastiques mêmes, au-delà du plaisir ludique, à travers le plaisir transgressif de sa manipulation.

< ABSTRACT >

We will see how horror video games, in their iconography and game mechanics, offer a striking experience of digital flesh. We will show how the player, by performing destructive acts, is led to get involved in the image and to reveal its latent structures, its opened nature. We will analyze to what extent plunging into the flesh of monstrous bodies portends deadly eroticism, insofar as violence conditions this sensual experience. Finally, we will analyze how the fascination for this computer-generated flesh gives the player the possibility of an encounter with the texture of the digital image, its very plastic components, beyond the fun and through the delightful transgression of experiment.

< MOTS-CLÉS >

Jeux vidéo, monstre, tératologie, chair, horreur, plasticité, image ouverte, texture, sensualité, expérience interactive numérique.

KEYWORDS

Video games, monster, teratology, flesh, horror, plasticity, opened image, texture, sensuality, interactive digital experience.

1. Fictions numériques de corps anomaux¹

À travers leur vaste iconographie, les jeux vidéo horrifiques offrent plus que le spectacle terrible de la chair, de la matière organique dans sa réalité la plus crue. Faisant de la monstration de la chair brute un enjeu de ses modalités ludiques mêmes, le jeu vidéo d'horreur offre à qui le pratique une expérience de la chair numérique sans pareille. La chair y est vectrice de plaisirs mêlés : ludiques, émotionnels, sensibles. Il ne s'agit pas ici de se pencher de manière exhaustive sur le catalogue gigantesque de formes fantasques, de grylles et de chimères hantant les productions vidéoludiques dans leur ensemble. L'industrie vidéoludique est parfaitement coutumière de l'utilisation de monstres et de créatures en tous genres. Néanmoins, ces genres peuvent différer sensiblement et impliquer l'utilisation d'iconographies très variées à des fins qui le sont tout autant. Le monstre n'est pas qu'un simple prétexte iconographique ou narratif, assumant un héritage littéraire ou cinématographique, jouant sur le registre de la *fantasy*, ou du grotesque, pas plus qu'il n'est un simple outil ludique. Celui-ci peut également être un instrument de perturbation du regard, agissant sur le joueur, générant en lui des émotions profondes. Le corps du monstre se fait alors objet de désir et de plaisir, bien au-delà de ses prérogatives ludiques initiales. Il s'agit ici de porter un regard sensible sur ces jeux vidéo, à travers une démarche à la fois plasticienne et iconologique. Au-delà des pratiques et des mécaniques ludiques propres aux jeux vidéo horrifiques, c'est sur leurs constituants iconographiques spécifiques que nous insisterons, en tant

1. Le monstre tératologique ressortit au régime de l'anomal et non de l'anormal. Geoffroy Saint-Hilaire précise dans son *Traité de tératologie* que « anomalie vient du grec *anomalía* qui signifie inégalité, aspérité ; *omalos* désigne en grec ce qui est uni, égal, lisse, en sorte que l'anomalie c'est étymologiquement *an-omalos*, ce qui est inégal, rugueux, irrégulier, au sens qu'on donne à ces mots en parlant d'un terrain. Or on s'est souvent mépris sur l'étymologie du terme anomalie en l'associant, non pas à *omalos*, mais à *nomos* qui signifie la loi, selon la composition *anomos* (...). » (Geoffroy-Saint-Hilaire, 1832-1836).

qu'ils révèlent l'émergence d'un modèle relationnel inédit entre le jeu et l'interacteur.

Les bestiaires de séries comme *BioShock*, *Dead Space* ou encore *Silent Hill*, toutes trois versées dans l'horreur, ont comme point commun leur manque d'orthodoxie vidéoludique. La particularité la plus perceptible de cette iconographie est le fait d'employer le corps humain et d'en explorer sa capacité à être modulé, malmené au risque du terrible et du grotesque. Ce faisant, ces monstres ne sont pas le fruit « d'un amour dévoyé du puzzle »², de simples chimères construites par l'exercice d'une combinatoire ludique et rationnelle, et qu'il s'agirait de simplement « révoquer en doute »³ pour les désarmer et s'en protéger. Les créatures qui nous intéressent sont bien plus le résultat d'une déconstruction que d'un assemblage amusé. Leur corps se fait support et la chair devient matière plastique, médium. Les monstres constituant la population essentielle de ces jeux vidéo – population nécessaire à la pratique ludique par l'expérience horrifique – y sont proprement tératologiques : transgressions du biologique exhibées dans leurs conformations anormales⁴. Ici, les catégories médico-biologiques de la tératologie instituées par I. Geoffroy Saint-Hilaire au XIX^e siècle sont autant de registres plastiques qu'il est loisible d'explorer pour les développeurs de jeux vidéo. Ces arrangements organiques et leurs cortèges de *stigmata degenerationis* offrent le loisir de modéliser manipulations et opérations plastiques selon des modalités rarement explorées : les organes se font hernies, débordent du corps par des béances humorales, les membres s'agencent en des combinaisons

2. Bischoff analyse les spécificités iconographiques des monstres chimériques en tant que leur création relève d'un certain art de l'assemblage, d'un véritable jeu avec les formes et l'anatomie. (Bischoff, 2012, 23)

3. Cf. la « Première méditation » de Descartes dans laquelle l'auteur évoque la possibilité de déconstruire les représentations monstrueuses pour en dissiper le mystère. « [C]ar, de vrai, les peintres, lors même qu'ils s'étudient avec le plus d'artifices à représenter des sirènes et des satyres par des formes bizarres et extraordinaires, ne leur peuvent toutefois attribuer des formes et des natures entièrement nouvelles, mais font seulement un certain mélange et composition des membres de divers animaux ». René Descartes, « Première méditation : Des choses que l'on peut révoquer en doute ».

4. « Une anomalie, c'est étymologiquement une inégalité, une différence de niveau. L'anormal c'est simplement le différent. » (Canguilhem, 2009, 205). Ce terme désigne une variation individuelle et se distingue du pathologique en tant qu'il n'implique pas nécessairement une « valeur vitale négative ».

improbables. Ainsi, les *splicers* (ou *chromosomes*⁵ en français) de *BioShock* voient leurs chairs s'affaïsser au gré d'accidents et de pathologies dont on pourrait aisément faire le diagnostic – renvoyant tout autant aux « gueules cassées » qu'au syndrome de Protée⁶. La plastique ductile de ces créatures ouvre au regard du joueur un champ dont il est difficile de saisir l'étendue tant émotionnelle que sensible.

Les angoisses associées aux types tératologiques sont clairement directrices dans la constitution des bestiaires de jeux comme *BioShock*, *Silent Hill 2* ou *Dead Space*. Elles sont à la fois motif et prétexte, justifiant la genèse de créatures incarnant ce champ du monstrueux, dynamique⁷ et régressif. Mais au-delà de la bizarrerie des arrangements anatomiques, c'est l'impossibilité de percevoir les limites du corps et l'émergence d'une organicité trouble qui sourd de ces images. À ce titre, le bestiaire de *Silent Hill 2* est particulièrement significatif, tant son efficace est lié aux conformations particulièrement éprouvantes de ces créatures foncièrement organiques⁸ – et cela, au-delà de la mise en scène des séquences cinématiques ou liées directement au *gameplay*. Ce qui transparait, c'est la vision d'un corps frappé d'impouvoir, promis à la dissolution, « échappant à l'unité d'un organisme et se métamorphosant en viande » (Ancet, 2009, 48), à l'image des *Mannequins* ou des *Straight Jacket* de *Silent Hill 2* dont la texture renvoie inmanquablement à celle d'une matière humorale et labile. Par ce dévoilement des corps anomaux, s'ouvre un accès à la substance même des antagonistes, un accès à une chair dont la nature est double : iconographique et plastique. Par la chair du monstre, c'est à la chair de l'image que le joueur est sensibilisé, ou plus justement, poussé à un contact sensible, par l'entremise de la pratique ludique.

5. Les noms de ces personnages font écho au génie génétique ; « chromosome » dérivant de « chromosome » et « *splicers* » renvoyant au « *splicing* » – opération d'épissage, de coupure et ligature, au cœur des manipulations génomiques.

6. Maladie génétique qui affecte la croissance des tissus. Syndrome qui, pour prendre un exemple célèbre, toucha J. Merrick, appelé pour cela *Elephant Man*.

7. Nous renvoyons ici à la description du « monstrueux dynamique » faite par Lascault. (Lascault, 2004, 162).

8. Pensons au brillant travail de *character design* et de direction artistique réalisé par Masahira Ito – inspiré entre autres par les œuvres de Bacon et Bellmer.

2. Ouverture des corps et affrontement ludique

Cette ouverture au monstrueux tératologique est symptomatique du désir de certains développeurs d'offrir la possibilité d'un rapport au jeu dont les ressorts sont d'une part l'imaginaire et le fantasmatique, et de l'autre, l'angoisse, le trouble jusqu'au dégoût fasciné. Cette démarche s'inscrit dans une culture vidéoludique de l'antagonisme jubilatoire, à même de captiver pleinement. Dans la confrontation ludique, le joueur est amené à se saisir du corps de ses ennemis par l'exercice d'une *praxis* brutale capable de modifier sa conformation. La tension agonistique offerte par ces jeux vidéo passe par un faire destructeur : l'action de tir, geste destructeur et médiatisé par excellence, capable de remodeler violemment la matière. Ce geste mutilant et modulant a cela de fort qu'il est profondément ambivalent : destructeur et poïétique dans sa capacité à reconfigurer, à éprouver la plasticité des éléments qu'il met en jeu.

Il en va ainsi, par exemple, du procès de déconstruction des monstres hantant l'univers des jeux horribles de la franchise *Dead Space* – les nécromorphes⁹. Ces créatures devenues sécables, se font objets ludiques livrés aux actions mutilantes du joueur qui cherche à leur résister et sauver son avatar. Leurs corps anormaux y sont reconditionnés, manipulés *ad libitum*, permettant au joueur d'abuser de leur modularité. Cette tératomachie¹⁰ nécessite d'utiliser la matière présente afin de reconfigurer ces créatures, pour ainsi dire, *in vivo*. Par ce geste d'aphérèse¹¹ imposé par le *gameplay* de *Dead Space* – et de manière moins significative par ses suites –, nombre de tensions sont en jeu ici, à la fois plastiques et émotionnelles. Le geste de tir/découpe participe à l'exercice agonistique – possiblement jouissif – du jeu d'adresse¹², tout en offrant la possibilité du surgissement du monstrueux occulte, de la viscosité organique à même de faire adhérer le regard à l'image.

9. Il s'agit précisément de cadavres (*nécro* au sens du grec *νεκρός*.) réanimés dont la conformation est remodelée en profondeur, terriblement réarticulée.

10. Combat (*machie*, *μάχη*) avec les monstres, pour prendre le sens le plus commun de *téras* (*τέρας*).

11. Nous utilisons à dessein ce synonyme d'« ablation » faisant écho à des usages à la fois chirurgicaux et techniques – prenant tout leur sens dans l'univers de *Dead Space*.

12. À ce propos, les développeurs de Visceral Games, studio à l'origine de la série, parlent de « démembrement tactique », induisant la dimension ludique et stratégique de cette pratique singulière.

Ce qu'offrent ces corps numériques, c'est une épiphanie de chair, d'organes, de fluides, simulés et pourtant presque préhensibles. Par le plaisir ludique d'une chasse virtuelle, le joueur est invité à s'approcher au plus près du monstrueux, jusqu'à se faire intrusif. L'exercice de cette gestuelle médiatisée permet avant tout une ouverture vers la viscosité de l'en-dessous de la peau, par infiltration et déchirement. L'acte même d'ouverture, de dilacération, est contenu au sein de ces images interactives. « L'ouvrir »¹³ auquel s'exposent ces représentations de corps est dans l'image un fait de structure. Ces corps monstrueux contiennent structurellement la possibilité de la mise à mal de leur « architecture », de la mise en branle d'un procès permettant un renouvellement aspectuel à travers le déploiement de ce qui était jusque là enclos – processus n'attendant que d'être déclenché par le joueur dans un pur événement d'image. Ainsi, ces corps semblent se refuser au regard en intégrant dans leur structure-même la possibilité de la survenue d'une image encore plus violente de dislocation.

C'est à une expérience spatiale et haptique, appelant autant à l'expérience optique dynamique qu'au toucher, qu'invitent ces corps étrangement dominés par leur matérialité – ou du moins, la fiction de leur matérialité. Le corps se fait véritablement « paysage de viande »¹⁴, espace praticable ouvert au « jeu ». La structure de la plaie, sa déconstruction mécanique, la chair contenue, la dynamique du déchirement et du déversement sont programmés, latents, à même la peau. Chaque créature pouvant être confrontée à « l'ouvrir » porte en elle la possibilité de l'actualisation de son altération brutale, à travers ses structures latentes ne pouvant se développer que dans la survenue de l'événement auquel elles sont liées – un raptus mortifère, un spasme qui accompagnera le geste du joueur, connexe de son plaisir à terrasser l'ennemi. Mais cette aventure intime auprès des monstres est aussi une expérience du dégoût comme du désir pour ses beautés intérieures.

13. Cf. Georges Didi-Huberman. (Didi-Huberman, 2007).

14. Nous empruntons cette expression à H. Delalex décrivant *Le Bœuf écorché* de Rembrandt. (Delalex, 2012, 89).

3. Érotique des chairs simulées

Les représentations anatomiques poursuivent l'imagination, en tant qu'elles offrent la possibilité de l'érotisation de la chair mise à nue. La lacération des corps offre la possibilité du glissement du regard sur le corps blessé, du désir d'investigation dans la chair : elle offre la possibilité d'un désir charnel naissant de l'informe de la plaie. Les blessures exhibées par un jeu comme *Dead Space* ouvrent sur un intérieur viscéral et impudique : les nécromorphes y sont amputés, éviscérés, éviscérés, tout comme le joueur maladroit expose son avatar au risque de l'exhibition la plus crue de son corps, le livre à la manducation. Il y a rupture, en tous sens, possibilité d'effraction, de glissement dans l'anfractuosité laissée par le geste lacérant ou perforant. C'est autant l'écorché, la chair soumise au régime de l'effraction, que l'opération même d'écorchage qui sont à l'œuvre dans le processus de dévoilement de ces corps. Par cet effeuillage de la peau, à même la chair, on assiste à la révélation effarante de l'en-dessous de la surface du corps. C'est un érotisme sans retenue ni pudeur qui est offert au joueur, impliquant un rapport quasi haptique aux corps monstrueux déconstruits – se faisant dans un jaillissement étonnement vivant, mettant tous les sens en éveil. Tout est confusion entre d'obscures forces contraires (Bataille, 1957). Ce clair-obscur émotionnel, associé à la suavité plastique, agit sur le joueur et participe de son désir d'un dévoilement incontinent de la chair.

Un véritable appel à la chair résonne dans cette iconographie vidéoludique – de *Dead Space* à *Silent Hill 2* en passant par *Dante's Inferno* et ses *genitalia* offrant la vision d'un éros ambigu et macabre. Ces images ressortissent au régime de la chair rendue préhensible, offerte au toucher, à la fois objet de plaisir et représentation sensuelle. En cela, ces images s'ouvrent à une sensualité brutale singulièrement érotique – en un sens clairement bataillien. Dans sa dimension la plus brute, le corps réduit à son état le plus primaire, semble appeler au contact destructeur, à l'exercice d'un plaisir souverain au détriment de son intégrité. La part ludique de ces jeux vidéo implique, non sans trouble, un « jeu » avec les corps – un jeu au-delà même des attentes du *gameplay*. Ces représentations semblent tributaires d'une *maniera* cruelle, d'un art singulier de dépecer les formes. Ce plaisir transgressif –

c'est-à-dire, qui transgresse la nature ludique première du jeu et son apparente innocuité – appelle à la manipulation effrénée, à l'abandon dans le geste. Si ce rapport à l'image des corps monstrueux ouverts reste inavouable et occulte, il est assurément présent dans la relation du joueur à ces représentations, tant la prégnance de ces corps exhibés dans leur radicalité engendre un trouble lié à l'organique que la pratique ludique ou les thématiques narratives ne suffisent pas à estomper¹⁵. Horreur et *érôs* font corps.

4. Plaisir fasciné et dégoût pour les chairs numériques

Le plaisir offert par l'acte d'ouvrir semble appeler avec insistance à la séduction par le choc de la révélation de l'occulte. Le corps béant se fait piège pour le regard. Et c'est bien ici que se joue la relation spécifique entre le joueur et les antagonistes présents dans les jeux horrifiques. Tout le paradoxe de la relation émotionnelle et, *in fine*, sensible, proposée par ce type de jeu repose sur la tension entre le désir ludique, et même celui d'accomplissement ludique – la réussite dans l'actualisation du jeu –, et le plaisir troublant de l'observation dynamique de ces créatures dont la nature monstrueuse et plus particulièrement tératologique capte résolument le regard. Cependant, au cœur de ces représentations, dégoût et fascination semblent impossibles à désintriquer.

L'« ombre du corps »¹⁶, liée intimement à l'hypervisibilité de l'organique, désengage le monstre de l'espace ludique dans lequel il devrait être circonscrit. Elle en révèle l'efficace en générant un conflit

15. Cette approche se retrouve confirmée, par exemple, dans la présence de créatures éminemment sexualisées dans *Silent Hill 2* et *3*. Pensons à la fameuse première apparition de « *Pyramid Head* », à « *Thomas* » ou encore au « *Split Worm* » dont l'apparence phallique est à peine déguisée.

16. Cette perturbation du regard qu'évoque Pierre Ancet à propos du monstrueux tératologique provient paradoxalement de l'excès de visibilité du corps et de ses monstruosité. Venant créer une masse sombre adhérent au regard, « l'ombre du corps » apparaît en réaction à une sur-visibilité de détails. Alors, l'invisibilité sourd de la monstruosité, « creusant une dépression dans le perçu ». Le regard de l'observateur est proprement happé par la monstruosité, et, dans le même temps, voilé. L'autre est alors impossible à cerner, seule la monstruosité semble visible. Elle occulte l'individu pour ne révéler que la part difforme du corps. (Ancet, 2006).

perceptuel dont la nature est à même de captiver le joueur. Tout est question ici de lisière entre visible et excès de visible, entre la capacité du corps monstrueux à faire écran et à laisser simultanément au regard la possibilité d'être scrutateur, avide malgré le dégoût et le danger. Tout est intriqué dans ces représentations paradoxales : capacité à attirer, à repousser, à générer du plaisir comme du déplaisir. Ce mouvement d'attraction et de répulsion conduit au plus près et au plus loin de la substance dégoûtante dans un balancement irrésistible et paradoxal. Indubitablement, celui-ci anime l'élan du joueur vers le monstre et incite pour partie à sa déconstruction.

Ce « sursaut fasciné » est celui de la rencontre avec le monstrueux tératologique, aberration qui, comme l'écrit Ancet, oblige à une contemplation involontaire (Ancet, 2006, 15). Celui-ci amène à fréquenter l'image dans son intimité, à en observer les détails, jusque dans sa part la plus infime. Le démantèlement des monstres est source de formes profuses à même de saisir le regard par leurs modulations complexes. Ainsi, le commerce agonistique avec le monstre permet de toujours plus l'approcher, d'en observer la surface comme l'intérieur, de se frotter à une constellation de détails mouvants. Par la lutte et la rencontre avec le monstre, le joueur se voit obligé de fixer du regard l'irregardable. Nombre de situations de jeu l'amènent à fréquenter au plus près le monstrueux. Qu'il s'agisse de l'étreindre, corps contre corps, à l'image de certains instants frénétiques dans *Dead Space*, ou de s'en imprégner lentement, presque par capillarité¹⁷.

5. Plaisirs de la chair numérique

L'horreur organique et la fascination qui en résulte ressortissent en partie à l'idée de profusion : profusion de monstres, de chairs, d'humeurs, de détails. S'il est possible au joueur de craindre – ou d'appeler de ses vœux – le déversement des viscères ou fluides jusque là contenus dans le monstre, c'est que les moteurs physiques et graphiques des jeux sont à même de les faire apparaître, de les modéliser avec un niveau de détail réellement impressionnant. Si

17. Comme certains environnements de *Silent Hill 3* devenus « paysages de viande » et dans lesquels l'avatar du joueur doit littéralement mettre les pieds.

l'horreur paraît si tangible, c'est qu'elle est montrée jusque dans ses moindres détails¹⁸. Elle éveille chez le joueur un intérêt scopique puissant, au point de rivaliser avec le déplaisir provoqué par la vue de substances ainsi anabolisées, de contrarier « la force de contrainte du laid » (Gagnebin, 1994, 124-125). La compagnie des détails semble capable d'adoucir la vue des monstres odieux, de les rendre plaisants. L'exercice de leur discrimination participe de l'expérience du plaisir de « regarder les images les plus soignées des choses dont la vue nous est pénible dans la réalité, par exemple des formes d'animaux parfaitement ignobles ou de cadavre. » (Aristote, 1980, IV, 48b6). Mais la présence pléthorique et hyper-visible d'une myriade de détails opère, *mutatis mutandis*, un glissement significatif de l'iconique vers le plastique. Ainsi, ce que l'image vidéoludique semble nous montrer est en définitive bien plus qu'un support ludique de narration, c'est sa réalité plastique. S'il n'y a pas ici de matière en un sens pictural, il y a pourtant des textures générées dans l'intention de simuler l'aspect de la matière, et dont le pixel est la plus infime particule. La nature atomique de l'image numérique trouve un écho significatif dans l'approche fragmentaire induite par le développement à l'extrême de signes qui tendent à se désolidariser du tout qu'ils composent. Ainsi, dans une nouvelle lecture, l'image s'offre comme un objet de plaisir plastique, véritable ravissement où la profusion fait émotionnellement sens, arrête le regard et le capture malgré l'horreur – sur un plan iconographique – et malgré le danger et la nécessité de la fuite – d'un point de vue ludique.

Les « détails », accidentant le déplacement du regard et le ralentissant, se présentent comme une arme de séduction plastique. Ils accrochent et nourrissent le regard en lui imposant une économie de parcours complexe, mais avant tout sensuelle, à l'instar du jeu des couleurs limitant les effets de l'horreur de la représentation. Car au milieu de ce marécage de chair reste l'efficace des couleurs. Elles ne sont pas tant descriptives ou informatives que plaisantes. Plus que ludique, la couleur y est sensible. L'image cherche à méduser par sa « magie » colorée, à ravir par la suavité de phénomènes versicolores et par

18. Appuyée en cela par des avancées technologiques significatives, à l'image des dernières générations de moteurs graphiques capables de générer une 3D complexe dont la volumétrie est rehaussée par des lumières dynamiques valorisant un travail de texture extrêmement fin – en haute définition.

l'éblouissement de couleurs venant contredire la cruauté des images. Ainsi parés, tous ces « serpents odieux » semblent pouvoir plaire aux yeux. Monstres, cadavres, etc., exposent par leurs chairs, organes et fluides, une myriade de couleurs dont la simple présence aimable semble rendre possible la réconciliation avec l'organique. Les couleurs, rendent tout à la fois présents et palpables ces corps, offrent la possibilité de leur manifestation optique, et diffusent leur filtre, sensuel parce que coloré. La couleur semble ici vouloir dépasser sa condition de substance imageante, en cherchant avant tout à se révéler séduisante, passant outre ses particularités fondamentales – de *game design* ou simplement de colorisation – pour séduire le joueur, flatter son regard – à l'image du travail coloré des deux premiers épisodes de *BioShock*, dont les couleurs violemment contrastées rendent presque éteints et anodins les tons sanglants et boueux des corps des *splicers*.

6. Conclusion

L'ouverture et la manipulation des corps monstrueux sont révélatrices de la possibilité d'un basculement dans la texture numérique de l'image jusque dans ses plus infimes degrés. En se saisissant du regard, le corps anomal conduit au cœur de l'image plus que toute autre figure. Paradoxalement irregardables, ces représentations transportent le joueur jusqu'à leur texture – retraite salutaire protégeant du pouvoir de l'iconographique – et servent l'image dans sa dimension plastique. Ce qui est offert aux joueurs, c'est l'entrée de plain-pied dans la réalité plastique de l'image, dans sa carnalité toute sensuelle : suavité et éclat des formes et des couleurs, présence de la trame de l'image jusqu'à la granulosité des pixels. Dans ce déploiement plastique, la chair des monstres se fait lieu d'expérience. Par sa présence et la possibilité de son ouverture, le corps dans sa globalité – sa surface comme son intérieur – est interface entre le joueur et le jeu, médium presque tactile. Si ces monstres semblent à première vue ressortir au régime de l'immatériel, leur image n'est pourtant pas dépourvue d'une chair que le joueur apprend à éprouver, à goûter par la pratique cynégétique à laquelle il est convié – une matière simulée dont

l'incidence est pourtant aussi celle d'une substantialité toute perceptible¹⁹.

Par cet exercice d'abandon ressortissant pleinement au *delight* burkien²⁰, la pratique ludique horrifique offre la possibilité d'une expérience esthétique singulière. Malgré l'horreur – grâce à l'horreur –, tout y est fait pour saisir, pour ravir le joueur, au-delà même de son plaisir strictement ludique et agonistique. La fréquentation des monstres devient un plaisir relationnel ambigu, motivant jusqu'à la pratique même de ce « genre » de jeux²¹. De par son étrange pouvoir d'enchantement et d'outrage, cette iconographie offre à qui veut s'y livrer un accès privilégié à la texture plastique de l'image. Par la simulation de l'indicible, c'est à la possibilité de la survenue de plaisirs complexes qu'invitent ces jeux horrifiques, à l'entrée dans le champ de l'esthétique par l'expérience numérique.

Bibliographie

Ancet Pierre (2006). *Phénoménologie des corps monstrueux*. PUF, Paris.

Ancet Pierre (2009). Angoisses rationnelles et perceptions des corps monstrueux. *Beautés monstres. Curiosités, prodiges et phénomènes*, Musée des Beaux-Arts, Nancy, Somogy éditions d'art, Paris.

Aristote (1980). *Poétique*. Éditions du Seuil, Paris.

Arasse Daniel (1996). *Le Détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Flammarion, Paris.

Bataille Georges (1957). *L'Érotisme*. Les Éditions de Minuit, Paris.

Bischoff Georges (2012). Le Moyen Âge entre deux rires. Du monstre encyclopédique à l'humaine monstruosité. Actes du colloque *Rire avec les monstres. Caricatures, étrangeté et fantasmagories*, Co-édition Association Emmanuel Héré et La Librairie des Musées, Nancy.

Burke Edmund (2009). *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*. Vrin, Paris.

19. Nous renvoyons ici à l'analyse de la texture du corps des anges en lien avec la nature des créatures virtuelles faite par Isabelle Rieusset-Lemarié (2002).

20. Concept de plaisir relatif n'existant qu'à travers une relation à la douleur et à la sensation accompagnant son éloignement. (Burke, 2009).

21. Qu'ils appartiennent à la catégorie établie des jeux horrifiques ou des *survival-horror*.

- Carroll Noël (1990). *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. Routledge, Chapman and Hall, Inc., New York.
- Canguilhem Georges (2009). *La connaissance de la vie*, Librairie philosophique J. Vrin, Paris.
- Clair Jean (2012). *Hubris. La fabrique du monstre dans l'art moderne. Homoncules, Géants et Acéphales*, Gallimard, Paris.
- Clair Jean (1989). *Méduse. Contribution à une anthropologie des arts du visuel*, Editions Gallimard, Paris.
- Descartes René (1641). Première méditation : Des choses que l'on peut révoquer en doute. *Méditations métaphysiques*.
- Deguerce Christophe et Delalex Hélène (2012). *Beautés intérieures. L'animal à corps ouvert*. Réunion des musées nationaux - Grand Palais, Paris.
- Delalex Hélène (2012). De Rembrandt à Damien Hirst. L'écorché métaphysique. *Beautés intérieures. L'animal à corps ouvert*, ss. la dir. de Christophe Deguerce, Hélène Delalex, Réunion des musées nationaux - Grand Palais, Paris.
- Deshayes Olivier (2004). *Le corps déchu dans la peinture française du XIX^e siècle*. L'Harmattan, Paris.
- Deleuze Gilles (2002). *Francis Bacon. Logique de la sensation*. Éditions du Seuil, Paris.
- Diderot Denis (1995). *Héros et Martyrs*. Salons de 1769, 1771, 1775, 1781, Hermann, Paris.
- Didi-Huberman Georges (2007). *L'image ouverte. Motifs de l'incarnation dans les arts visuels*. Gallimard, Paris.
- Didi-Huberman Georges (1999). *Ouvrir Venus, Nudité, rêve, cruauté, L'image ouvrante 1*. Gallimard, Paris.
- Didi-Huberman Georges (1990). *Devant l'image : question posée aux fins d'une histoire de l'art*. Minuit, Paris.
- Didi-Huberman Georges (1985). *La peinture incarnée*. Minuit, Paris.
- Gagnebin Murielle (1994). *Fascination de la laideur. L'en-deçà psychanalytique du laid*. Éditions Champ Vallon, Seyssel.
- Geoffroy-Saint-Hilaire Isidore (1832-1836). *Histoire générale et particulière des anomalies de l'organisation chez l'Homme ou les animaux ou Traité de tératologie*. Baillière, Paris.
- Kristeva Julia (1980). *Pouvoirs de l'horreur*. Éditions du Seuil, Paris.

Lascault Gilbert (2004). *Le monstre dans l'art occidental. Un problème esthétique*. Klincksieck, Paris.

Perron Bernard (2012). *Silent Hill, The Terror Engine*, The University of Michigan Press, Ann Arbor.

Perron Bernard (2009). *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, Mc Farland & Company, Inc., Publishers, Jefferson.

Rieusset-Lemarié Isabelle (2002). La médiation de la nourriture dans l'interaction avec ces créatures virtuelles : du « repas » de l'ange aux philosophies de la chair. *Anges et chimères du virtuel, Figure de l'art 6*, PUP, Pau.

Ludographie

BioShock, Irrational Games, 2K Games, 2008.

BioShock 2, Irrational Games, 2K Games, 2010.

Dante's Inferno, Visceral Games, Electronic Arts, 2010.

Dead Space, Visceral Games, 2008.

Dead Space 2, Visceral Games, 2011.

Silent Hill 2, KCET, Konami, 2001.

Silent Hill 3, Konami CE Tokyo, Konami, 2003.

Silent Hill Origins, Climax, Konami, 2007.