



## Poétique des corps fragmentaires : approches iconographiques et poétiques de la double figure de Frankenstein dans les créations vidéoludiques.

Guillaume Baychelier

### Introduction

Tout comme *Dracula* de Bram Stoker, *Frankenstein ou le Prométhée moderne* de Mary Shelley a participé pleinement à la constitution de l'imaginaire vidéoludique. Les représentations monstrueuses y étant de puissants agents ludiques et affectifs, le créateur tourmenté et sa créature suturée ne pouvaient qu'y constituer des motifs de choix. Si le personnage de Victor renvoie à l'archétype du savant fou, sa créature y fait essentiellement florès en tant qu'antagoniste brutal. La monstruosité de ce golem de chair tient au trouble catégoriel qu'il manifeste. Cependant, il tire sa force véritable de son caractère fragmentaire qui invite à penser un rapport au corps ressortissant à une logique du désastre : le fragment annonce la possibilité de l'assemblage de ces corps comme de leur dissolution. L'expérience de ce désordre créatif fondamentalement lié au Romantisme est rendue possible à travers la confrontation active aux représentations monstrueuses *via* une posture ludo-interactive. Par la pratique d'opérations foncièrement plastiques (sectionner, joindre, disjoindre, etc.) exigées par l'activité ludique, peut s'opérer la genèse du monstre comme sa destruction. Dès lors, les jeux offrant ce terrain d'expérimentation se constituent en dispositifs créatifs paradoxaux, dont il s'agit de saisir les enjeux. Après avoir montré l'importance sur le plan iconographique de la double figure de Frankenstein dans les univers vidéoludiques, il s'agira donc d'observer, à travers l'analyse d'un corpus précis, *Monster Lab* (2008) et *Dead Space* (2008), comment celle-ci s'invite dans certains jeux vidéo et induit l'adoption de postures créatives singulières offrant aux joueurs un statut indéfinissable ayant trait au monstrueux, entre créateur et créature.

### Présence vidéoludique de Frankenstein(s)

La double figure de Frankenstein a incontestablement marqué de son empreinte l'imaginaire vidéoludique et s'est durablement insinuée dans un grand nombre de productions appartenant à des genres ludiques pourtant très variés : jeux d'action (*Super Castlevania IV*),



diffusés dans la culture populaire, au point d'avoir imposé son iconographie dans l'inconscient collectif (Lecerle, *Frankenstein* 5).

Ces représentations sont rapidement adoptées par l'industrie vidéoludique comme en témoigne *Frankenstein's Monster* publié en 1983 sur Atari 2600. Outre l'inscription du contenu de ces jeux dans un imaginaire avec lequel joueurs et joueuses ne peuvent que se sentir familiers, ces emprunts servent également à rendre ces figures intelligibles, c'est-à-dire pouvant être goûtées dans leur perfection (Barthes 19) en tant qu'elles sont parfaitement accessibles dans leurs dimensions iconographiques et symboliques. Une bonne lecture de l'image est indispensable à la pratique ludique, elle est la condition *sine qua non* d'une bonne interprétation des prérogatives du jeu. À l'instar de ce que Barthes nous dit du catch : « Comme au théâtre, chaque type physique exprime à l'excès l'emploi qui a été assigné au combattant » (Barthes 15). La silhouette démesurée de la créature de Frankenstein se présente comme un motif idéal, identifiable comme monstrueux, qui convoque l'idée de violence imprévisible et arbitraire — renvoyant donc au film plus qu'à ses origines textuelles (Lecerle, *Frankenstein* 23).

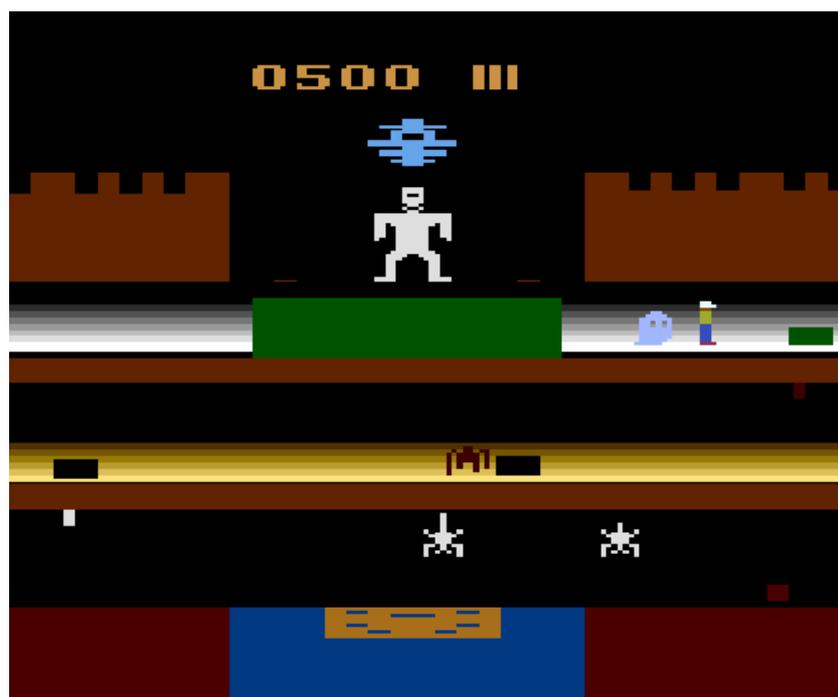


Fig. 2 : *Frankenstein's Monster*, Data Age, 1983.

L'imaginaire porté par la créature telle que mise en images par Whale adhère à l'élan agonistique qui anime les jeux vidéo dès leur origine. De fait, la nécessité du conflit, cette impulsion inscrite au cœur des dispositifs vidéoludiques (Triclot, 50) fait la part belle à des antagonistes dont la manifestation iconographique se doit d'être explicite quant à leur

fonction (Baychelier, *Des Dispositifs* 137). Le monstre de Whale est donc ce combattant surhumain, figure même de l'excès. En cela, le golem de chair constitue un parfait obstacle vidéoludique, tant par sa force symbolique que par son efficacité iconographique. C'est donc tout naturellement qu'il intègre, en tant que motif singularisé, les rangs des antagonistes vidéoludiques monstrueux des premiers temps du jeu vidéo, au côté des extraterrestres de *Space Invaders* (1978) ou des fantômes de *Pac-Man* (1980) et de tous les monstres qui constituent, dès les origines du médium, un puissant moteur ludique. Celui-ci trouvera à s'exprimer pleinement dans les expériences de jeux horrifiques en motivant un schéma de jouabilité fondamental : « faire face au monstre » (Perron, *Le Survival Horror* 97).

Tout concourt donc à faire de cette créature une figure vidéoludique incontournable qui, bien qu'elle soit à présent en retrait par rapport à celle des zombies, infectés ou extraterrestres, a fondé tout un champ iconographique combinant massivité, bestialité et agrégation des chairs dont les traces se retrouvent dans nombres de genres vidéoludiques. Néanmoins, les contours de Frankenstein ne s'arrêtent pas à ceux de la créature. Dans l'ombre du monstre se trouve son créateur dont le prisme déformant des films de Whale<sup>3</sup> et de Fischer<sup>4</sup> offre une lecture ambivalente. Ces deux figures s'opposent et se rejoignent dans une dialectique dont il nous faut cerner la dynamique afin de mesurer l'incidence de cette dualité sur les modes d'existence de ces représentations.

### **Dualité du motif de Frankenstein(s)**

Tout comme le montrent les entrelacs dessinés par la structure du texte originel (Lecerle, *Frankenstein* 16), la complémentarité des personnages de Victor et du monstre tend à se faire amalgame. Bien qu'antagonistes, ils sont unis par un lien infrangible qui trace d'eux un contour commun, révélant leur humanité partagée comme la violence qui les habite — ressortissant à l'*hybris* pour l'un, à la bestialité pour l'autre. Dans les univers vidéoludiques, cette confusion est redoublée : les Frankenstein y adoptent tour à tour les rôles d'antagonistes et de protagonistes, résolvant pour partie la « contradiction narrative » (Lecerle, *Frankenstein* 27) propre au texte de Shelley qui fait du monstre un être à la fois bon et mauvais. Ainsi, les doubles numériques de Victor et du monstre adoptent des postures

---

<sup>3</sup> *La Fiancée de Frankenstein (Bride of Frankenstein)* de 1935 vient approfondir le portrait de Victor Frankenstein brossé dans le film de 1931.

<sup>4</sup> Malgré une adaptation vidéoludique dès sa sortie (*Mary Shelley's Frankenstein* en 1994), l'influence du film de Kenneth Branagh reste imperceptible.





Fig. 4: *Van Helsing*, Saffire Corporation/Vivendi Universal Games, 2004.

Cette même polarisation caractérise la figure du docteur : *Castlevania: Lord of Shadows* propose d'affronter indirectement Victor Frankenstein, renommé pour l'occasion Friedrich Von Frankenstein<sup>5</sup>, alors que l'aventure textuelle *Frankenstein* éditée en 1987 par CRL Group propose d'incarner le monstre mais également le docteur qui doit éliminer sa création. À cette liste loin d'être exhaustive, s'ajoute une autre dont les limites semblent impossibles à cerner tant elles apparaissent diffuses, à savoir celle des jeux vidéo s'inspirant à divers degrés de ce duo pour donner corps à leurs protagonistes comme à leurs antagonistes. Pour s'en convaincre, il suffit d'évoquer, entre autres exemples, les cas du Dr. Cortex de *Crash Bandicoot* ou du Dr. Steiner de *Dead Head Fred* et, dans le cas de la créature, ceux des Abominations de *World of Warcraft* ou des Tankensteins de *Borderlands*.

---

<sup>5</sup> À travers l'exploration du « laboratoire électrique » et le combat avec sa « monstruosité mécanique ».



Fig. 5 : *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*, Vicarious Visions/Activision, 2018.



Fig. 6 : *Dead Head Fred*, Vicious Cycle Software/D3 Publisher, 2007.

Faire le constat de l'utilisation extensive de cette iconographie renforce la certitude que les personnages de Shelley, *via* le prisme cinématographique et à force de réductions, se constituent en *motif*, en tant que le *motif* recouvre une double réalité en relevant à la fois du sujet reconnaissable et de la structure itérative — c'est-à-dire de l'ornement isolé ou répété (Roque 143). Emerge un double motif (créateur/créature) structuré par une articulation entre forme et contenu, qui se fait au risque d'une réduction. De fait, le personnage de Victor Frankenstein s'est cristallisé en un archétype — entendu comme dérégulation du mythe (Lecerle, Généalogie 28). Scientifique échevelé, volubile et inquiétant, il tend, par condensation à se résumer à une apparence qui relève de la parodie. Posture, vêtue et coiffure, constituent un ensemble auquel s'adjoignent décors et accessoires, inscrits dans un cadre lourdement référencé, répondant au double cahier des charges du néo-

expressionnisme et d'un gothique<sup>6</sup> adhérant à ce que Laurie Taylor nomme, dans le champ des études vidéoludiques, « gothique ludique » (48). Perdurent cependant, à travers ces représentations, l'*hybris* du personnage, sa démesure de *savant fou*. Même s'il n'en est pas à l'origine, le roman de Shelley est une pierre angulaire dans la construction de cette figure associant science et excès (Machinal 14-15), connaissance et déraison. Plus que Jekyll ou Moreau, Frankenstein a fait florès dans les jeux vidéo et, dans le processus de réduction auquel il est soumis, s'est amplifiée sa passion pour une science déviante, faisant de lui un être unidimensionnel, dont les motivations expliquent la monstruosité de sa créature.

Dans les univers vidéoludiques, il en va de même pour la créature, progressivement réduite à ses contours suturés, dont la mise en forme est induite par les modalités de sa génération. De manière plus pertinente qu'avec Victor, le motif de la créature témoigne d'une articulation entre forme et contenu qui ouvre la possibilité d'une iconographie faisant du rapport au corps introduit par le roman de Shelley un enjeu majeur de la relation qu'elle propose aux joueurs, pouvant influencer, *in fine*, sur la jouabilité des titres. Il s'agit donc d'observer à présent les spécificités de ce motif, tant sur le plan formel que conceptuel, et d'envisager l'incidence de son adoption dans le cadre vidéoludique.

### **Le corps du monstre : poétique du fragment**

Comme le note Bernard Andrieu, la fiction de Frankenstein porte un « imaginaire transcorporel » qui redéfinit l'idée même de corps et anticipe une modification du schéma corporel et de l'image du corps (Andrieu 287). La puissance de saisissement de la figure de la créature de Frankenstein, son immédiateté, a trait à sa corporéité (Punter 9). Sa force iconique<sup>7</sup> est de toujours rappeler à qui l'observe qu'elle est avant tout corps. En tant que motif, la créature se distingue par ce qui en elle, bien que restant significativement représentatif, se fait quasiment ornement<sup>8</sup>. Sutures, coutures et cicatrices sont, dans la chair de la créature, autant de linéaments qui ont valeur d'indice quant à la réalité carnée et au caractère composite de ce corps. Elles sont ce qui permet de reconnaître, dans des personnages comme le Nemesis de *Resident Evil 3* ou les Revenants de *Resident Evil: Revelations 2*, une parenté iconographique avec Frankenstein. Mais elles sont surtout le

---

<sup>6</sup> Relevant d'une acception tenant moins de la parenté littéraire que d'un folklore à destination des amateurs d'histoires d'épouvante.

<sup>7</sup> Rappelons avec Dominique Chateau que « le propre de l'iconicité [est] de provoquer ce sentiment de quasi-réalité, par-delà les indices externes de la référence et les indices internes de la plasticité » (Chateau 82).

<sup>8</sup> En tant que l'ornement est irréductible à la *mimèsis* figurative (Rieusset-Lemarié).

signe le plus manifeste de ce qui fonde l'horreur propre à ce personnage, son statut de cadavre paradoxal, à la fois mort et vivant, unique et multiple.



Fig. 7 : Publicité presse, US Playstation Magazine, vol. 3, 1 octobre 1999. *Resident Evil 3 : Nemesis*, Capcom, 1999.



Fig. 8 : *Resident Evil: Revelation 2*, Capcom, 2015.

La créature de Frankenstein ressortit à ce que Noël Carroll nomme monstrueux par « fusion » (Carroll 43), par opposition au monstrueux par « fission<sup>9</sup> ». À l'instar des morts-vivants et des zombies, elle fait coexister en un même espace, le corps monstrueux, des attributs catégoriels distincts et transgresse le clivage mort/vie. Bien qu'animée, la créature est cadavre, « comble de l'abjection<sup>10</sup> ». À l'écran comme dans le matériel paratextuel, les productions vidéoludiques ne manquent pas de lui attribuer la carnation verte qui la caractérise dans l'imaginaire populaire (*Decap Attack*, *Painkiller: Overdose*) ou une carnation grise et dévitalisée (*Mary Shelley's Frankenstein*).



Fig. 9 : *Mary Shelley's Frankenstein*, Bits Studios/Sony Imagesoft, 1994.

---

<sup>9</sup> Carroll subsume dans le concept de « *fission* temporelle » les différents types monstrueux induits par l'idée de monstrueux par transformation, ramenant à ce que G. Lascault désigne comme le « monstrueux dynamique » (Carroll 46-47).

<sup>10</sup> « Le cadavre — vu sans Dieu et hors de la science — est le comble de l'abjection. Il est la mort infestant la vie » (Kristeva 11).



Fig. 10 : *Decap Attack*, Vic Tokai/Sega, 1991.

Toutes deux indiquent l'état de détérioration des chairs du monstre et rappellent la douloureuse réalité de l'incarnat. Objet d'aversion ontologiquement trouble, en tant qu'il est cadavre *et* coupable de fusion, le monstre de Frankenstein est générateur d'affects négatifs, au premier rang desquels le dégoût — enjeu primordial de l'expérience vidéoludique du monstre (Ekman, Lankoski 190). Cet affect extrême, qui « est [...] donné comme ce qui borne le champ du représentable » (Talon-Hugon 12), ouvre pourtant la perspective d'une iconographie soumettant à l'inconfrontable. À la peur générée par ce monstre dont le lecteur/spectateur/joueur connaît la surpuissance, s'ajoute le dégoût de la fréquentation de cette figure de mort, *via* la dynamique de l'abjection qui éloigne et conduit simultanément de/vers l'objet qui en provoque le surgissement (Kristeva 9). Bien sûr, les multiples représentations parodiques du monstre affaiblissent cette caractéristique à force de désengagement de la figure de son contexte horrifique. Néanmoins, la créature de Frankenstein conserve une puissance affective qui tient à la surdétermination de sa monstruosité.

Affirmer l'innocuité de cette figure serait faire peu de cas du travail de recomposition dont elle est l'objet. Si la conformation de ce monstre fait signe vers le cadavre animé<sup>11</sup>, prodigieux par ses dimensions, renvoyant à l'idée de « monstre par transformation de grandeur » (Lascault 126), elle indique surtout son caractère fragmentaire. Le fragment n'est pas ici germe, promesse de complétude à venir, mais signe de dislocation. La créature de

---

<sup>11</sup> Lascault parle d'« animation des êtres morts » (123-25).

Frankenstein est l'anatomie hypostasiée, au sens étymologique du terme, *ànatémno* (*ἀνατέμνω*): découpe (Rey 71). Son apparence manifeste l'intention ayant présidé à sa création et le processus d'assemblage propre aux greffes l'ayant modelé. Cet assemblage répond initialement à la volonté de former un tout cohérent. Mais les arabesques tracées par les sutures témoignent avec insistance que la créature se soustrait à cette logique fonctionnaliste : elle ne forme jamais un ensemble cohérent et reste un agrégat de tissus sans vie. De là naît la fascination exercée par ce monstre, par le rappel que cette figure n'est pas celle d'un homme mais d'un « corps pluriel » (Deshayes 65), qui plus est, mutilé, mort mais animé. Le caractère corruptible du vivant que Victor tente d'effacer se lit, *in fine*, à même la peau de sa création. L'hyper-visibilité du caractère fragmentaire et modulaire du corps du monstre scelle l'échec du scientifique et témoigne de son *hybris*. Dès lors, s'affirme la possibilité de modifier le schéma corporel de la créature par additions ou soustractions de parties, afin d'en remodeler les contours à loisir.

À l'aune de ce constat, il apparaît que, du point de vue vidéoludique, la force du motif du monstre de Frankenstein est d'ouvrir un champ iconographique bien plus large que celui présenté précédemment. L'économie du fragment, ouvrant à un désordre créatif fertile, instaure la possibilité d'une iconographie modulaire adhérant parfaitement aux prérogatives de l'interactivité vidéoludique. Il s'agit donc d'observer comment cette figure, dont la perception induit la compréhension de sa genèse monstrueuse, installe un rapport à l'image qui invite, dans le cadre qui est le nôtre, à l'adoption de postures ludiques singulières et, de là, d'envisager quels en sont les enjeux.

### **Jouer à Frankenstein : construction et déconstruction des corps monstrueux**

Notre analyse va se porter à présent sur un corpus vidéoludique restreint mais dont l'étude s'avère heuristique, à savoir *Monster Lab* et *Dead Space*. À travers l'observation des expériences distinctes qu'ils proposent, ces deux jeux permettent de cerner l'incidence de la modularité de l'iconographie frankensteinienne sur les postures ludiques qu'elle rend possibles et sur les affects que ces situations de *gameplay*<sup>12</sup> tendent à générer.

---

<sup>12</sup> « [Le terme] *gameplay* est employé pour qualifier les modalités d'action laissées à disposition du joueur pour agir dans l'œuvre [...]. Lorsqu'il actualise un jeu vidéo, le joueur va prendre connaissance du fonctionnement du système, de ses mécanismes (*game*) et va en éprouver le potentiel de "jeu" (la jouabilité) en adoptant une attitude ludique (*play*), ce qui traduit le terme *gameplay* en regroupant ces deux aspects dans une même notion de forme nominale » (Genvo 143-44).

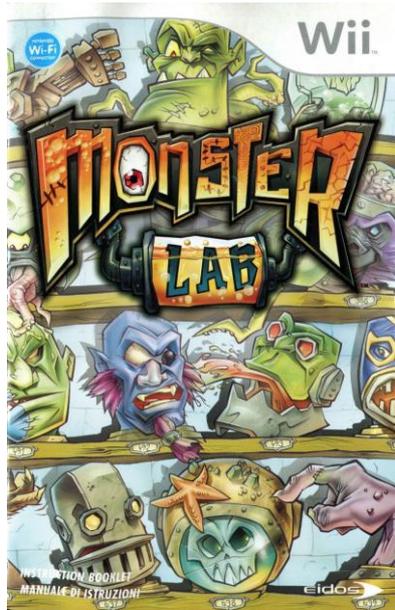


Fig. 11 et 12: Jaquette du jeu (Nintendo Wii). *Monster Lab*, Backbone Entertainment/Eidos, 2008 (à gauche). Jaquette du jeu (PC). *Dead Space*, Visceral Games/Electronic Arts, 2008. (à droite)

*Monster Lab* se présente sous la forme d'un jeu de stratégie invitant à prendre part à des combats de créatures qu'il faut préalablement constituer membre par membre. Dès ses premières minutes, le jeu n'a de cesse de rappeler qu'il est un condensé des relectures cinématographiques de l'œuvre de Shelley — de *Whale* au *Frankenweenie* de Burton (1984). Son ton parodique est étayé par une iconographie caricaturale et *cartoon*. On y retrouve des savants fous, des laboratoires inquiétants, des hordes de villageois en colère, des machines électriques pour créer la vie, des monstres revenus d'entre les morts, etc. L'expérience ludique proposée par *Monster Lab* se divise en courtes séquences alternant phases de création et de combats, mini-jeux et déplacements. Pendant ces séquences, il s'agit d'explorer plusieurs zones et d'y découvrir des matériaux de fabrication. Car s'il faut jouer les fossoyeurs, c'est, comme le titre même du jeu l'induit, afin de pouvoir créer ses monstres en générant, en manipulant ou en réparant leur corps. Les combats au tour par tour se concentrent d'ailleurs sur la capacité du joueur à maîtriser la conformation de ses créatures et à exploiter les faiblesses de ses adversaires. Lors des combats, il faut viser les différentes parties du corps des antagonistes (tête, tronc, bras droit et gauche, jambes) en tenant compte de leurs statistiques d'endurance propres, liées aux matériaux récupérés et aux types associés aux membres (mécanique, biologique, alchimique). Les joueurs sont donc amenés à concevoir leurs monstres en forgeant les membres puis en procédant, dans la « Tour

éclair », à un assemblage relevant nettement d'une « activité de bricolage<sup>13</sup> » — encore plus prononcée que le processus d'évolution proposé par les jeux *SimLife: The Genetic Playground* ou *Spore*.



---

<sup>13</sup> Lascault emprunte ce terme à Claude Lévi-Strauss (*La Pensée sauvage*) (Lascault 102).



Fig. 13, 14, 15, 16 : *Monster Lab*, Backbone Entertainment/Eidos, 2008.

Cette mécanique de *gameplay* indique un rapport au corps reposant sur sa modularité et son caractère sécable, adhérant parfaitement en cela au motif de la créature de Frankenstein. De fait, chaque monstre peut être démembré pour être reconstitué au gré des besoins des joueurs, selon, d'après le manuel du jeu, plus de cent millions de combinaisons. Par le prisme d'une contrainte ludique dont la légèreté est redoublée par l'aspect *cartoon* de la représentation, il est possible de faire l'expérience d'un désordre conduisant à exercer sa créativité avec des corps dont la monstruosité est autant due à l'étrangeté des parties qui les composent qu'à l'artificialité de leur génération. Sous des atours comiques, et même s'il demande de s'impliquer dans la construction de ses monstres, *Monster Lab* dessine, à l'aide de son iconographie modulaire, les contours d'une poétique des corps liée à leur démantèlement, ouvrant potentiellement à une dynamique dont la visée semble strictement négative.

C'est, précisément, l'incidence de ce mouvement de déconstruction corporelle que l'analyse de *Dead Space* va nous permettre d'approfondir, à travers l'observation du caractère radical de son iconographie dont le ressort est d'appartenir au champ de l'horreur — imposant, *de facto*, une relation ludique et affective nécessairement modulée par l'idée de contrainte. Contrairement à *Monster Lab*, *Dead Space*<sup>14</sup> semble n'avoir que peu de rapport avec les thématiques et l'univers de *Frankenstein*. Le jeu se déroule dans un contexte de science-fiction qui fait de nets emprunts aux films *Alien* de Scott et *The Thing* de Carpenter. On y contrôle le personnage d'Isaac Clarke, un mécanicien qui, dans un futur lointain, s'est porté volontaire pour intégrer une équipe de secours afin de retrouver sa compagne à bord d'un vaisseau spatial en perdition aux confins de l'espace. Un artefact y a contaminé l'équipage, le

---

<sup>14</sup> Tout comme ses deux suites et son *spin-off* : *Dead Space 2* et *3*, *Dead Space: Extraction*.

transformant en « nécromorphes<sup>15</sup> », redoutables monstres qui partagent avec Frankenstein leur état de cadavres revenus à la vie — malgré des modalités bien distinctes. L'organicité extrême de ces créatures et le rapport affectif et ludique qu'il est possible d'établir avec cette iconographie monstrueuse constituent le ressort horrifique majeur de la série. Ces représentations sont, précisément, ce qui fait signe vers l'esthétique fragmentaire induite par la figure de Frankenstein.

*Dead Space* est un jeu vidéo de survie horrifique<sup>16</sup> et, à ce titre, fait de la peur et du dégoût, associés aux idées de carence et de privation, les constituants primaires de l'expérience qu'il propose. Son *gameplay* instaure un rapport de force déséquilibré, en la défaveur du joueur : l'expérience ludique y est modulée par le manque de ressources, de force vitale, de force offensive et défensive du personnage joueur<sup>17</sup>. Les antagonistes du jeu ont pour fonction de se constituer en obstacles tant sur le plan ludique qu'affectif. Dans la logique de ce que Bernard Perron nomme « peur latente<sup>18</sup> », ils se montrent à la fois capables de surgissement, de déplacements erratiques, d'attaques à distance. *Dead Space* déploie un bestiaire qui est indiscutablement destiné à générer des affects vécus sur leur mode paroxystique, *via* des représentations pensées autour des idées de modulation et d'ouverture de corps. Agencement improbable des membres, organes apparents, béances débordant d'humeurs, tout concourt à la représentation de corps frappés du sceau de l'abjection. À l'instar des figures tératologiques les plus radicales, ces corps échappent à l'unité d'un organisme et se métamorphosent en viande (Ancet 48). Et les joueurs se font moteur de ce terrible bouleversement.

---

<sup>15</sup> Du grec *nécros* signifiant cadavre.

<sup>16</sup> Un *survival horror game*, à l'instar de titres fondateurs comme *Alone in the Dark* (1992), *Resident Evil* (1996) ou *Silent Hill* (1999).

<sup>17</sup> « Personnage principal du jeu, dont le point de vue et le corps sont ceux du gamer lorsqu'il joue » (Perron, *Silent Hill : le moteur* 152).

<sup>18</sup> Notre traduction. L'expression employée dans l'édition anglaise de son ouvrage consacré à *Silent Hill* est « Lurking fear » (Perron, *Silent Hill : The Engine* 26).



Fig. 17 : *Dead Space*, Visceral Games/Electronic Arts, 2008.

Quand *Monster Lab* demande de participer à la construction de monstres, *Dead Space* invite à leur déconstruction avec pour mot d'ordre : « Coupez leurs membres » (« *cut off their limbs*<sup>19</sup> »). À travers son *gameplay*, *Dead Space* adopte un point de vue tératologique au sens qu'en donne Isidore Geoffroy Saint-Hilaire (47), en cela que la monstruosité y est un concept biologique, un « effet du monstrueux » (Caiozzo et Demartini 13) quantifiable, un surgissement dont il s'agit, ici, de circonscrire le développement. Obligeant à s'approprier l'anatomie des créatures *in vivo*, le *gameplay* de *Dead Space* est axé sur de la notion de « démembrement tactique<sup>20</sup> » qui impose l'exercice d'un faire destructeur, d'une opération méthodique de découpe des monstruosité débordant les corps des nécromorphes par un geste de découpe radical. Ainsi, en veillant à la survie de leur personnage, les joueurs participent à la dé-formation de nécromorphes sécables, perdant leur pouvoir terrifiant à mesure qu'ils se transforment en *membra disjecta*. À travers la pratique médiée du tir, les joueurs réalisent, *in fine*, des opérations plastiques : manipuler des formes, les reconfigurer<sup>21</sup>,

---

<sup>19</sup> Invective faite aux joueurs *via* un message sanglant apparaissant dans le jeu dès ses premières minutes.

<sup>20</sup> « *Strategic dismemberment* ».

<sup>21</sup> À l'inverse du jeu *The Missing: J.J. Macfield and the Island of Memories* de White Owls Inc. (2018) qui demande aux joueurs de mutiler l'héroïne qu'il contrôle afin de résoudre des énigmes ou de se faufiler dans certaines zones du décor trop resserrées pour y faire passer un corps entier et intègre. Le jeu impose un rapport au corps fragmentaire se faisant selon des modalités inverses (et plus cruelles) à celles de *Dead Space*. On pensera également à *Never Dead* de Rebellion Developments (2012) et à son personnage immortel qui peut réduire son corps au point de n'être plus qu'une tête.

les réinventer en exploitant le potentiel de chaque créature. Par une inversion, les joueurs se livrent à une construction du monstrueux qui se fait en négatif des opérations mises en œuvre par Frankenstein, par soustraction.



Fig. 18 : *Dead Space*, Visceral Games/Electronic Arts, 2008.



chaos grotesque et violent, prend vie un savant chaos, au sens du *Kunstchaos* romantique (Schefer, *Résonances* 77), qui, par l'hétérogénéité qui le caractérise, manifeste un dynamisme formel inépuisable. Malgré ou grâce à l'horreur exprimée par la structure ludique de *Dead Space*, s'impose une posture créative, adhérent et débordant la posture de résistance rusée induite par la pratique ludique horrifique. S'il n'est pas explicitement mis dans la blouse de Victor, le joueur est placé sous son patronage, en situation de produire du monstrueux en s'appropriant les figures mises à sa disposition. Ainsi, l'acte ludique, qui permet l'actualisation du jeu, est également acte de manipulation créative de l'iconographie à travers la double opération de sa décomposition puis de sa recombinaison fragmentaire.

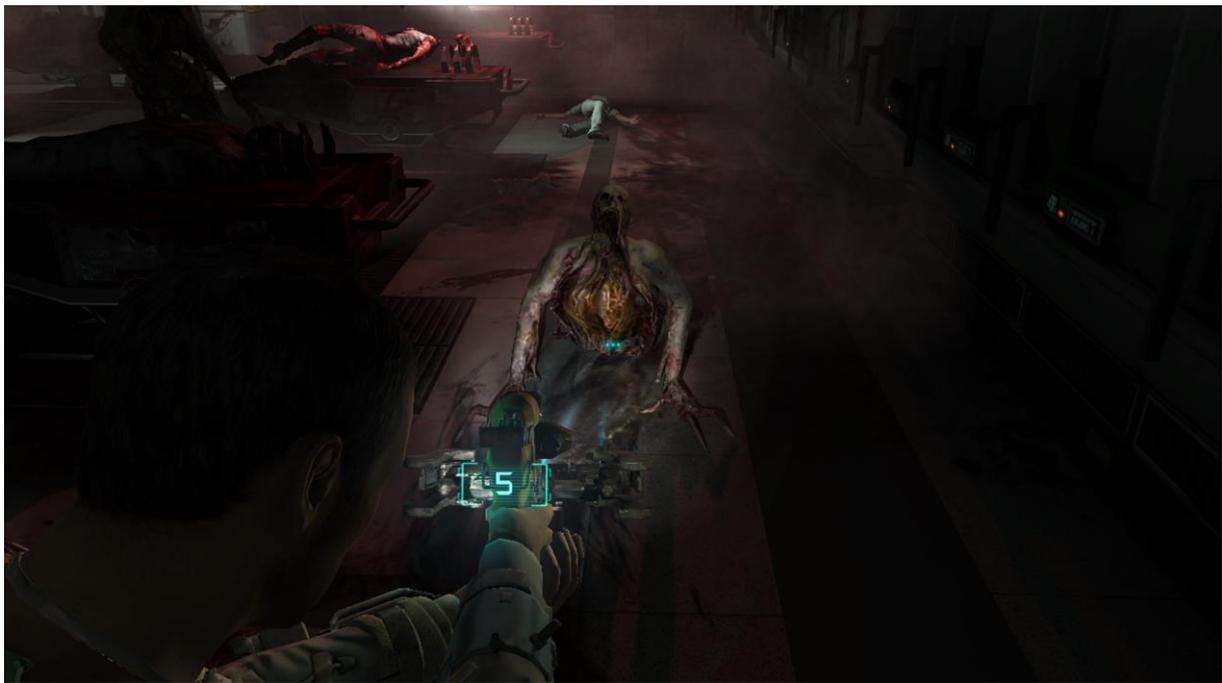


Fig. 20 : *Dead Space 2*, Visceral Games/Electronic Arts, 2011.

## Conclusion

Devenue motif iconographique, la figure de la créature de Frankenstein convoque l'idée du corps entendu comme spectacle et objet d'expérience. En cela elle adhère aux prérogatives de l'iconographie vidéoludique. Associée à celle de son créateur, cette figure n'invite plus uniquement à son observation mais également à s'investir dans le processus présidant à son engendrement. À travers la figure de Victor, surgit l'idée d'une *praxis* ambivalente, offrant la possibilité de l'assemblage des corps comme de leur effacement. Cette posture trouve à se concrétiser dans l'imaginaire horrifique vidéoludique, où la corporéité des représentations est un enjeu majeur. Plus que tout autre chose, c'est l'aspect suturé et, par-là, fragmentaire, du monstre de Frankenstein qui détermine l'ambivalence des postures ludo-interactives qu'il

est possible d'adopter ici. Mais au-delà de la violence symbolique inhérente à ces postures ludiques, il apparaît que par le désordre, la fragmentation, la dissolution des corps, s'exprime un chaos fertile ayant trait à l'élan romantique visant à promouvoir une esthétique du potentiel et de l'inchoatif, ressortissant à l'expression d'une force, au sens de *virtus* (Levy 13), à laquelle fait écho toute activité ludo-interactive.

## **Bibliographie**

- Ancet, Pierre. « Angoisses rationnelles et perceptions des corps monstrueux. » *Beautés monstres*. Dir. Sophie Harent et Martial Guédron. Paris : Somogy, 2009. 39-49.
- Andrieu, Bernard. « Les nouvelles images du transcorps. » *L'Imaginaire médical dans le fantastique et la science-fiction*. Dir. Jérôme Gofette et Lauric Guillaud. Paris : Bragelonne, 2011. 287-300.
- Arasse, Daniel, « Les Transis », in *Anachroniques*. Paris : Gallimard, 2006. 31-50.
- Aziza, Claude. *Dictionnaire Frankenstein*. Paris : Ed. Omnibus, 2018.
- Barthes, Roland. « Un monde où l'on catche. » *Mythologies*. Paris : Seuil, 1957. 13-23.
- Baychelier, Guillaume. « Jeux vidéo horrifiques et artialisation des émotions extrêmes. » *Nouvelle revue d'esthétique*, « L'artialisation des émotions », Dir. Carole Talon-Hugon. Paris : PUF, 2015. 81-92.
- . *Des Dispositifs de contrainte : iconologie interartistique et vidéoludique des corps monstrueux*. Thèse de doctorat, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2016.
- Blanchet, Alexis. *Des Pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*. Paris : Ed. Pix'n Love, 2010.
- Caiozzo, Anna et Anne-Emmanuelle Demartini, « L'Histoire des monstres : Question de méthode. » *Monstre et imaginaire social*, Dir. Anna Caiozzo et Anne-Emmanuelle Demartini. Paris : Creaphis, 2008.4-25.
- Carroll, Noël. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New-York : Routledge, Chapman and Hall, Inc., 1990.
- Chateau, Dominique. *Le Bouclier d'Achille. Théorie de l'iconicité*. Paris : L'Harmattan, 1997.

- Deshayes, Olivier. *Le Corps déchu dans la peinture française du XIX<sup>ème</sup> siècle*. Paris : L'Harmattan, 2004.
- Ekman, Inger et Petri Lankoski. « Hair-rising Entertainment: Emotions, sounds, and structure in Silent Hill 2 and Fatal Frame. » *Horror Video Games - Essays on the Fusion of Fear and Play*, Dir. Bernard Perron. Jefferson: McFarland, 2009. 181-199.
- Genvo, Sébastien. *Le Jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris : L'Harmattan, 2009.
- Geoffroy Saint-Hilaire, Isidore. *Histoire générale et particulière des anomalies de l'organisation chez l'Homme ou les animaux ou Traité de tératologie, T. I, II, III*. Paris : Baillière, 1832-36.
- Kristeva, Julia. *Pouvoirs de l'horreur*. Paris : Seuil, 1980.
- Lascault, Gilbert. *Le Monstre dans l'art occidental, Un problème esthétique*. Paris : Klincksieck, 2004.
- Lecerclé, Jean-Jacques. « Généalogie de l'archétype du savant fou, ou : le savant Cosinus était-il fou ? » *Le Savant Fou*, Dir. Hélène Machinal. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2013. 27-43.
- . *Frankenstein : mythe et philosophie*. PUF : Paris, 1988.
- Lévy, Pierre. *Qu'est-ce que le virtuel ?*. Paris : La Découverte, 1998.
- Machinal, Hélène. « Introduction. » *Le Savant Fou*, Dir. Hélène Machinal, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2013. 11-25.
- Menegaldo, Gilles. « Le Savant fou au miroir du mythe de Frankenstein : trois avatars filmiques (Whale, Fisher, Branagh). » *Le Savant Fou*. Dir. Hélène Machinal, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2013. 173-192.
- Perron, Bernard. *Silent Hill, The Terror Engine*, Ann Arbor : The University of Michigan Press, 2012.
- . « Le Survival Horror. Un genre vidéoludique idéal pour une étude genrée » in *Genre et jeux vidéo*. Dir. Fanny Lignon. Toulouse : Presses universitaires du Midi, 2015. 95-117.
- . *Silent Hill. Le Moteur de la terreur*. Paris : Questions théoriques, 2016.

- Porret, Michel. « Life Without Soul. Le monstre cinématographique de Frankenstein. » *Revue de la Bibliothèque Nationale*, n°56. Paris : Seuil, 2018. 92-102.
- Punter, David. « Legends of the animated body: the case of the monster. » *Cahiers Forell - Formes et Représentations en Linguistique et Littérature | Autour de Frankenstein*, 2017. Web. Consulté le 10 avr. 2018.  
<http://09.edel.univpoitiers.fr/lescahiersforell/index.php?id=513>.
- Rieusset-Lemarié, Isabelle. « Des arts décoratifs au cinéma : incidences heuristiques du contour, de l'ornement et de l'arabesque dans l'esthétique d'Étienne Souriau ». *Nouvelle Revue d'esthétique* 2017/1 n°19 : Étienne Souriau. Dir. Dominique Château. Paris : PUF, 2017. 107-125.
- Rey, Alain et al., *Dictionnaire historique de la langue française*, T. 1. Paris : Dictionnaires Le Robert, 1992.
- Roque, Georges. « Le Peintre et ses motifs », *Communication* 47, 1988. Variations sur le thème. Pour une thématique. Dir. Claude Bremond et Thomas G. Pavel. 133-158.
- Schefer, Olivier. *Mélanges romantiques. Hérésies, rêves et fragments*. Paris : Éd. du Félin, 2013.
- . *Résonances du Romantisme*. Bruxelles : Les Éd. de La Lettre volée, 2005.
- Talon-Hugon, Carole. *Goût et dégoût : L'Art peut-il tout montrer ?* Nice : Éd. Jacqueline Chambon, 2003.
- Taylor, Laurie N., « Gothic Bloodlines in Survival Horror Gaming. » *Horror Video Games - Essays on the Fusion of Fear and Play*. Dir. Bernard Perron, Jefferson : McFarland, 2009. 46.
- Triclot, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris : Éditions la Découverte, 2011.

### **Jeux vidéo cités**

- Borderlands: The Zombie Island of Dr. Ned*, Gearbox Software/2K Games, 2009.
- Brain Dead 13*, ReadySoft, 1995.
- Bride of Frankenstein*, Ariolasoft, 1987.

*Castlevania: Lord of Shadows*, MercurySteam/Konami, 2010.

*Crash Bandicoot*, Naughty Dog/Sony Computer Entertainment, 1996.

*Dead Head Fred*, Vicious Cycle Software/D3 Publisher, 2007.

*Dead Space*, Visceral Games/Electronic Arts, 2008.

*Dead Space 2*, Visceral Games/Electronic Arts, 2011.

*Dead Space 3*, Visceral Games/Electronic Arts, 2013.

*Dead Space: Extraction*, Visceral Games/Electronic Arts, 2009.

*Decap Attack*, Vic Tokai/Sega, 1991.

*Dr. Franken*, Elite System/Kemco, 1992.

*Frankenstein*, Rod Pike, Jared Derret/CRL Group, 1987.

*Frankenstein: The Monster Returns*, Tose/Bandai, 1991.

*Frankenstein: Through the Eyes of the Monster*, Amazing Media/Interplay, 1995.

*Frankenstein's Monster*, Data Age, 1983.

*Mary Shelley's Frankenstein*, Bits Studios/Sony Imagesoft, 1994.

*Missing: J.J. Macfield and the Island of Memories (The)*, White Owls Inc. /Ark System Works 2018

*Monster Lab*, Backbone Entertainment/Eidos, 2008.

*Never Dead*, Rebellion Developments/Konami, 2012.

*Pac-Man*, Namco, 1980.

*Painkiller: Overdose*, Mindware Studios/DreamCatcher Interactive, 2007.

*Pinball Arcade: Mary Shelley's Frankenstein*, FarSight Studios, 2015.

*Resident Evil 3 : Nemesis*, Capcom, 1999.

*Resident Evil: Revelation 2*, Capcom, 2015.

*SimLife: The Genetic Playground*, Maxis, 1992.

*Space Invaders*, Taito, 1978.

*Spore*, Maxis/Electronic Arts, 2008.

*Super Castlevania IV*, Konami, 1991.

*Van Helsing*, Saffire Corporation/Vivendi Universal Games, 2004.

*World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2004.