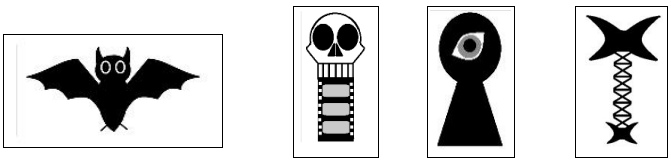
UNIVERSITE DE PAU ET DES PAYS DE L'ADOUR

CLAUDIA SANDRA SALAGEAN

ENFANTS DES TÉNÈBRES

« Gothic wanderers, outcasts and rebels » dans la littérature, au cinéma, dans le jeu vidéo et dans le manga



Thèse de doctorat (lettres) dirigée par Caroline Fischer (UPPA)

Soutenue le : 12/12/2016

REMERCIEMENTS

Je tiens à exprimer ma reconnaissance infinie envers mes parents qui ont été ma force et ma motivation pour mener à bout ce projet dans les moments les plus pénibles. Je suis redevable à tous les auteurs, créateurs (et créatures) qui m'ont inspirée, auxquels cette thèse rend hommage. Mes pensées vont à Janus, Vivian, Alice et tous ceux qui peuplent mon univers de leurs ténèbres, ainsi qu'à nos amis.

Cette thèse n'aurait jamais pu aboutir sans la direction de Caroline Fischer, dont la patience et l'intérêt ont permis à ce travail de se dérouler dans l'enthousiasme et la bienveillance, et pour cela je la remercie. Je remercie enfin ceux qui, tout au long de mon parcours d'études, m'ont inspirée : Hans Hartje et Nadine Laporte pour leurs accompagnements exemplaires pendant les années de master, ainsi que Jean-Xavier Ridon de l'Université de Nottingham, où j'ai passé des mois mémorables en 2012.

A tous, un grand merci.

A mes parents,

A Lui, dont l'ombre est ma lumière.

SOMMAIRE

REMERCIEMENTS 2

SOMMAIRE 4

INTRODUCTION

De la lumière à l'ombre 7

Gothique ou Goth ? 8

Le vampire, le monstre, la *bad girl* et l'empoisonneur 18

CHAPITRE I « Enfants de la nuit » : Dracula, Lestat et les Lost Souls

I.1. Des rêves de caveaux au XXe siècle : une introduction 24

I.1.1. L'image du vampire aujourd'hui 27

I.1.2. Femmes fatales et agresseurs de l'ombre : un caractère anecdotique 32

I.1.2.1. La bête qui sommeille en nous 38

I.1.2.2. Bram Stoker et la « Dracula-mania » : du fantasme au tourisme littéraire 45

I.1.3. Anne Rice et Poppy Z Brite : la « new V wave » 51

I.1.3.1. Anne Rice et la philosophie du vampire 55

I.1.3.2. Poppy Z Brite : le diable au corps 57

I.2. Monde ancien, monde nouveau 59

I.2.1. *The Vampire Lestat* : « Sympathy for the Devil » 60

I.2.2. *Lost Souls* : de sublimes sales gosses 93

I.2.3. « No maps » : des ténèbres de Transylvanie aux lumières de la ville 120

I.2.3.1. « Car les morts voyagent vite » 130

I.3. Sang et interdépendance des vampires 153

I.3.1. Quête de sang, quête de soi : *The Vampire Lestat* 161

I.3.2. *Lost Souls* : s'écrire dans le sang 176

I.3.3. « Le bonheur dans le crime » 194

I.3.3.1. Lestat, le vampire-lumière 196

I.3.3.2. Âmes perdues ou nouvelles perspectives ? 211

CHAPITRE II « Enfants de la solitude » : Frankenstein et Edward

II.1. Monstres et merveilles sur grand écran : une question de frontières 224
II.1.1. Le monstre filmé et le film-monstre 229
II.1.2. Tim Burton le conteur rebelle 238
II.2. Le syndrome de *Frankenstein* : « 1816 was a year without a summer » 243
II.3. *Edward Scissorhands* : des ciseaux qui sculptent 256
II.3.1. La rencontre entre deux univers 258
II.3.2. Des armes cosmétiques 285
II.3.3. D'amour et de livres : le mal de Frankenstein réparé 322
II.3.4. Edward, « le perdant magnifique » 345

CHAPITRE III « Enfants du virtuel » : *Alice* vs *Alice*

III.1. Vivre l'imaginaire : à la poursuite du Lapin Blanc 366
III.1.1. Le jeu-vidéo, une expérience fictive 367
III.1.2. Des jeux pour les grands enfants : horreur et plaisir 376
III.1.3. American McGee et Alice 386
III.2. Lewis Carroll l'*otaku* 388
III.3. « Alice grew-up... »
III.3.1. *Outfit* de circonstance 395
III.3.2. La rencontre des arts : l'univers graphique et la postérité d'Alice 413
III.3.3. *Miss-guidance* : détruire pour se reconstruire 426
III.3.3.1. Boss n°1 : la Reine rouge 479
III.3.3.2. Boss n°2 : Bumby le Bimbelotier / le Train infernal 503
III.4. « … so did Wonderland » : Un gameplay malsain ?
III.4.1. Objets, armes et mouvements impossibles 520
III.4.2. Alice et le joueur : immersion et identification 541
III.4.2.1. La sagesse du jeu 572
III.4.2.2. La non-fin de Madness Returns comme mot de la fin : une ouverture 596

CHAPITRE IV « Enfants du Soleil couchant » : Cain, l'ange d'encre

IV.1. Le manga, un art sans frontières 603
IV.1.1. Si proche, si loin : le manga contemporain 605
IV.1.2. La « mauvaise réception française » 610

IV.1.3. Des mauvais genres 614
IV.1.3.1. En communion avec l'au-delà : la *j-horror* 617
IV.1.3.2. *Gosiku manga* 621
IV.1.3.3. Yuki Kaori, reine de l'ambiguïté et du suspense 625
IV.2. Les personnages dans *Cain* 628
IV.2.1. Un troublant jeu de dupes 629
IV.2.2. Delilah ou l'ombre d'Aum Shinrikyō sur le jubilé 664
IV.3. L'univers de *Cain* : Ombre, lumières et cachettes secrètes
IV.3.1. Un univers double et des jeux de contrastes spécifiques 674
IV.3.2. *Cain,* manga transmédiatique : de simples clins d'œil 688
IV.3.3. *Alice* rencontre *Frankenstein* 711

CONCLUSION 731

BIBLIOGRAPHIE – FILMOGRAPHIE – LUDOGRAPHIE 736

***

INTRODUCTION

« Il aurait mieux valu rester attachée que d'être libre et de souffrir. »
Le Prince des Aristocrates du Crayon Rouge, *Rule of Rose.*

De la lumière à l'ombre

Les ténèbres ont trop été exposées à la lumière. Même si la lumière les révèle, elle les affaiblit, les dénature. Mais les ténèbres sont rusées, elles absorbent, subvertissent, transforment tout ce qui cherche à altérer leur essence. Les ténèbres sont dans chaque désir de détachement, dans chaque pas fait à contre-courant. Qu'est-ce qui expliquerait dès-lors que l'on veuille aller en sens inverse de ce qui est suivi ? Toutes les raisons du monde pourraient le justifier, car les ténèbres sont avant tout la subjectivité et la jeunesse dans laquelle se forme cette subjectivité, bestiale et volontairement incorrigible.

Les « Enfants des Ténèbres » sont le nom d'une secte paradoxale, présente dans le roman *The Vampire Lestat*, écrit par Anne Rice. Un groupe de vampires voués à Satan, une double marginalité assumée malgré le caractère grotesque de cette association, si l'on sait que l'intrigue se déroule dans le siècle des Lumières, à l'aube de la Révolution. Des êtres immortels, qui n'ont rien en commun avec les monstres folkloriques de l'âge des superstitions, revendiquent avec insolence leur allégeance à la figure de l'ange déchu, même dans ses représentations les plus naïves. Le Satan que vénèrent ces enfants du siècle malgré eux, c'est celui d'une figure de résistance. Et, puisqu'ils sont de véritables vampires, ils ne peuvent que rejeter le chaos social qui ne les préoccupe pas davantage que la poussière filtrée par une meurtrière dans les sous-sols où ils ont choisi de vivre, dans un anonymat désiré.

C'est ainsi qu'est venue l'idée de ce titre. Les enfants des ténèbres refusent l'autorité de la lumière symbolique. Les plus graves bouleversements politiques ne les touchent pas, ils sont sincèrement indifférents et pourtant d'une sensibilité à fleur de peau. Comme pour le vampire, le personnage ténébreux ne trouve un réconfort salutaire que dans le retrait. Il cultive sa singularité, car le monde qui avance lui rappelle violemment à quel point celle-ci est vitale. Immaturité, privilège de l'esthétique, marginalité assumée (désirée), sont les grands traits de personnalité des

personnages sur lesquels nous souhaitons proposer cette étude. Ils soulèvent le rapport profond que la figure du personnage des ténèbres peut entretenir avec la formation solitaire, et surtout dans une veine créatrice qui, dans notre époque de formatage, apparaît comme une volonté absolue d'accomplissement personnel, au détriment des responsabilités sociales.

Dans un des articles critiques du recueil *Queering the Gothic,* Mair Rigby définit les personnages ténébreux issus de la fiction comme des : « gothic wanderers, outcasts and rebels »[1]. Ces quatre mots deviennent des critères : gothique, errants, *outsiders* et rebelles. Le personnage ténébreux est tout à fait comme l'artiste singulier et solitaire, ou plus exactement, il souhaite faire de sa vie une œuvre d'art dangereuse, nocive pour qui n'accepte pas sa part des ténèbres. Il n'est pas engagé, si ce n'est envers lui-même et envers son œuvre. Ceux qu'il attire dans son idéal d'insoumission savent que les ténèbres signifient l'infiniment possible, contre le monde du jour et de la restriction. Et puisque consentir à cette marginalité esthétique n'envisage nul interdit, le personnage des ténèbres contamine, ou plutôt fait siens, toutes les formes d'expression artistiques, tous les médias.

Nous l'aurons deviné, un tel esprit est résolument gothique. Ce mot résonne davantage, dans notre culture *mainstream,* comme un chaos d'images ayant toutes en commun la prédominance du noir, et il est intéressant de constater à quel point le gothique s'est banalisé. Le gothique apparaît comme une mode vestimentaire et musicale qui semble s'être essoufflée, assujettie à la culture juvénile, parfois prise pour une parente lointaine du style *emo,* ou simplement associée au cinéma fantastique de l'ère digitale où vampires et monstres victoriens sont tentés de devenir des super-héros de jeux-vidéos. Pourtant, l'enfant des ténèbres qui se veut authentique ne se laisse pas surprendre facilement. Il est toujours là, parmi les ombres lumineuses de l'ère de l'accessibilité, du dématérialisé et du *streaming.* Le personnage gothique est sa part de primitivité, sa grande révolution, et il en a préservé l'essence comme la signification. Il serait utile, avant d'en venir directement à notre sujet, d'apporter un éclaircissement indispensable sur ce point, afin de ne pas maintenir de confusion dans l'ensemble de notre étude.

Gothique ou Goth ?

Des spécialistes directement liés au mouvement dit « gothique », tels que Gavin Baddeley, auteur de *Gothic : La Culture des ténèbres*, ou Nancy Kilpatrick avec sa *Bible*

1 Mair Rigby, « Do you share my madness ? : Frankenstein's queer gothic », Hugues Williams, Andrew Smith, (dir.), *Queering the Gothic*, Manchester : Manchester University Press, 2009, p. 49.

gothique, entendent faire une étude du goût pour les ténèbres et l'exploitation culturelle et esthétique de cette vaste région aux multiples significations. Les œuvres qui nous intéressent font partie de ce que nous appelons la littérature « Goth ». Il convient néanmoins d'expliquer le sens de ce terme.

Dans sa monographie thématique sur la sous-culture Goth, *Gothic : La culture des ténèbres,* Gavin Baddeley, brillant journaliste musical, accessoirement membre de l'Eglise de Satan aux Etats-Unis, donne une définition satisfaisante du gothique dit « classique » avant que le terme de Goth, désignant principalement le mouvement de la fin du XXe siècle, n'en devienne un dérivé :

> Le mot *gothique,* en tant que terme se référant à un courant culturel, eut d'abord une connotation négative, péjorative, qui rappelait la façon dont la splendeur classique de Rome avait dû faire place à la barbarie des Âges sombres. Au XVIIIe siècle, l'adoption d'un style gothique, en opposition au style classique, devint une manière délibérée de se rebeller contre le bon goût et le bon sens de l'époque. De la même façon, les Goths modernes qui portent d'élégants mais peu pratiques costumes victoriens n'approuvent aucunement les valeurs victoriennes oppressives, mais cherchent plutôt l'élégance et le décorum du XIXe siècle, à manifester leur dédain de l'esthétique moderne et de ses excès.[2]

Baddeley met l'accent sur le caractère alternatif du style gothique s'appliquant d'abord à l'architecture puis à la littérature, et perçoit le Goth comme une continuité. Ce terme permet de distinguer le genre littéraire anglais du *gothic novel*, ou roman gothique, de la mode Goth et des manifestations culturelles qui en découlent. Néanmoins, même cette distinction pose problème dans le sens où le Goth n'est pas qu'une seule mais un ensemble de manifestations et de créations s'inspirant en partie d'une littérature qui, si elle prend pour point de départ le roman gothique, s'étend à d'autres genres tels que le roman fantastique décadent, l'*horror genre* et d'autres sous-genres, principalement anglo-saxons, tels que le *neo gothic.*

Nous songeons à l'entreprise critique de Mario Praz dans sa monographie *La Chair, la mort et le diable dans la littérature du XIXe siècle,* qu'il définissait comme une « étude des états d'âme et de la singularité dans les mœurs »[3] dans le romantisme noir et la décadence. Il consacre la première partie à la beauté « méduséenne », rappelant en commentaire de l'éloge du poète Percy Bysshe Shelley à propos de la *Méduse* attribuée à Léonard de Vinci : « Pour les romantiques, la beauté est mise en valeur par les choses-mêmes qui sembleraient la contrarier... »[4] Il parle davantage de la sensibilité post-romantique, ce romantisme noir qui

2 Gavin Baddeley, *Gothic : La Culture des ténèbres,* Paris : Denoël, 2004, p. 12.
3 Mario Praz, *La Chair, la mort et le diable dans la littérature du XIXe siècle : Le romantisme noir,* Paris : Gallimard, 1999, p. 13.
4 *Ibid*, p. 44.

rassemble des genres tels que le roman gothique et le frénétique en France. Le décadentisme, tel qu'il est dépeint par Praz, permet de le relier directement au *gothic,* de même qu'il annonce l'esprit habitant les manifestations Goth au siècle suivant.

Le gothique désigne d'abord un courant littéraire désuet bien que fondamental, à la mode pendant les dernières années du XVIIIe siècle. A l'heure où le discours positiviste incite à sortir des ténèbres, naît en Angleterre le roman gothique, bébé difforme du romantisme. Cette littérature se manifeste par un évident attachement au sensationnalisme et aux grands frissons. Brian Dillon, dans l'introduction de son recueil *Ruins,* attribue en partie au roman gothique l'introduction d'un goût de plus en plus prononcé pour l'esthétique du vestige, devenue au fil du temps une conception nommée « the aesthetic of decay », et qui privilégie la description de décors à l'architecture médiévale saturée et ténébreuse :

> By eighteenth century, a recognizable 'ruin lust' was well established in European Culture. It ghosts some of the key aesthetic debates of the century, concerning the categories for example, of the sublime, the picturesque and the gothic […] This sense of having lived on too late, of having survived the collapse of past dreams of the future, is key to the ruinous optic that still animates certain artists today.[5]

L'auteur attire l'attention sur un point qui nous importe : un sentiment de désillusion généralisée, la déception du présent qui pousse à adopter une vision fantasmatique et fictive du passé. Le roman gothique incite donc à la fuite plutôt qu'à la lutte ou à la compréhension. Il est en partie le fruit des terreurs engendrées par les jours sanglants ayant suivi la Révolution Française. Gavin Baddeley revient ainsi sur les origines romantiques de ce qu'il tente de définir comme l'esprit Goth contemporain :

> Le romantique : un rebelle qui brandissait l'art et la fantaisie comme seules armes pour se révolter contre l'oppression. Dans le credo romantique, individualisme et créativité sans entraves étaient sacralisés car opposés aux valeurs dominantes, la pensée logique et la responsabilité sociale.[6]

Baddeley relie très justement la mode du roman gothique au romantisme, car il perçoit les Romantiques comme étant les créateurs d'un art de vivre fondé sur l'émotivité et la pensée individuelle. Le roman gothique est un genre qui est lui-même à contre-courant, car il prône la recherche du frisson fantasmatique contre le rationalisme dominant. Baddeley désigne d'ailleurs le Marquis de Sade comme la première personnalité gothique[7]. En effet, le Divin Marquis, auteur d'œuvres subversives, à la croisée de l'anti-conte philosophique et du roman de formation, s'est très sérieusement intéressé au *gothic novel.* Ses propres œuvres, rapidement cataloguées dans la

5 Brian Dillon (éd.), *Ruins,* Londres : Whitechapel Gallery, 2011, p. 12.
6 Gavin Baddeley, *op. cit.*, p. 15.
7 *Ibid*, p. 25.

pornographie extrême, évoquent pourtant les destinées d'adolescentes scélérates, prêtes à choisir pour mentors des libertins criminels (*La Philosophie dans le boudoir*, 1795) ou encore les mésaventures de vierges dominées par des moines corrompus, comme dans son célèbre *Justine ou les infortunes de la vertu* (1791). Les figures de dominants et de soumis priment, les méchants triomphent et les innocents se font frapper par la foudre, et ce sont ces dualités fondamentales que l'on retrouve établies dans le *gothic.*

De telles confrontations forment la base de l'intrigue gothique. Horace Walpole et son petit roman *Castle of Otranto* (1764) ont mis en place les éléments du genre du roman noir ou roman gothique anglais, un genre qui implique un important travail sur l'univers, le *decorum* devenant une projection fantasmée de l'angoisse et de la fascination ressentie par personnages. L'architecture devient le terrain d'un jeu pervers où une jeune âme, féminine de préférence, est aux prises avec un antagoniste dont la virilité tient des bourreaux sadiens (bien que le *gothic* réponde davantage à une approche du plaisir horrifique qu'à un sadisme physique de l'ampleur du Marquis) et ses propres terreurs.

Max Duperray, auteur de l'étude intitulée *Le Roman noir anglais dit gothique*, distingue deux générations représentées par quelques pionniers. La première commence avec Walpole et les auteurs considérés comme des continuateurs, majoritairement féminins et encore emprunts de retenue, dont Clara Reeve (*The Old English Baron*, 1777), Anne Radcliffe (*The Mysteries of Udolpho*, 1794), auteures que Duperray rapproche surtout du genre du *romance* sombre. La seconde génération pousse beaucoup plus loin l'exploration de l'individu en la plaçant sous le joug de la confrontation faustienne avec le Mal, personnifiant les pulsions malsaines (obsession du savoir, désir érotique etc...) et développant la figure du protagoniste déchiré entre ses propres contradictions. Parmi ces anti-héros : le monarque flamboyant, empreint de byronisme et en proie aux tourments et caprices démoniaques *Vathek*, dans le vertigineux conte oriental composé en français par William Beckford en 1782[8] ; Ambrosio, le moine débauché tenté par le démon du célèbre *Monk* de Matthew Gregory Lewis (1796) ; et enfin, celui qui clôt la mode du *gothic novel* avec une figure errante qui, à l'encontre des seigneurs d'un monde fermé et meublé avec goût, est condamnée à la dépossession éternelle dans *Melmoth the Wanderer* de Charles Maturin (1820), le grand-oncle d'Oscar Wilde[9]. Duperray, ainsi que d'autres auteurs, intègrent Heathcliff,

8 Tout comme Horace Walpole, William Beckford faisait partie des auteurs de romans gothiques ayant transposé leurs délires architecturaux dans la réalité : Walpole en se retirant dans son grand château de Strawberry Hill et Beckford en se faisant construire une haute tour qui se serait effondrée dans des circonstances obscures.

9 Oscar Wilde adoptera d'ailleurs le nom d'auteur Sebastian Melmoth, en référence au héros marginal auquel il s'identifie. Son célèbre roman *The Picture of Dorian Gray* porte en lui certains traits communs avec le dit « Juif errant », Dorian étant lui-même investit dans une malédiction faisant de lui un paria de la société, vivant l'enfer de la solitude dans laquelle, paradoxalement, c'est sa jeunesse et sa beauté qui l'ont enfermé.

l'impitoyable enfant illégitime dans le roman d'Emily Brontë, *Wuthering Heights,* (1847), parmi les œuvres ayant hérité du genre.

Si le *gothic* fait ses marques dans l'Angleterre de la fin du XVIIIe siècle, jusqu'à la fin du XIXe siècle (Duperray place à juste titre le roman décadent dans une continuité), il ne faut pas oublier que ce pacte avec les ténèbres se trouve auparavant dans une grande partie de la poésie et de la littérature. Le genre gothique est hanté par les rencontres entre les vivants et la mort, que celle-ci soit personnifiée, née d'esprits dérangés ou apparition surnaturelle. Mort, mais aussi diabolisme, comme si le genre portait en lui les traces du *Faust* tel que l'a mis en scène Goethe en 1808. Avant lui, les poèmes célébrant les amours d'outre-tombe avec des mortes chantées par Bürger (*Lenore*, 1773) ou les fantoches enchantés comme dans le très célèbre conte *Der Sandmann* d'E.T.A. Hoffmann (1817). Des genres différents dont l'univers thématique est empreint de sorcellerie et de tabous.

En France, dans une période assez courte à partir de 1830, c'est le genre frénétique, que l'étude d'Anthony Glinoer, *La Littérature frénétique* (2009), permet de relier à cette vague ténébreuse. Cette production littéraire, principalement composées de nouvelles et de romans, est tournée vers le macabre et le pervers, annonçant vraisemblablement le fantastique décadent. *Aurélia ou le rêve et la vie*, conte maladif et surréaliste du tragique Gérard de Nerval (1853), sorte de descente dans un pays humide, spirale asphyxiante dans les méandres de l'esprit, fait de cet auteur germanophile, traducteur du *Faust* de Goethe, l'une des figures principales de ce mouvement qui comptera quelques représentants tels que Pétrus Borel (*Champavert ou les contes immoraux,* 1833) et Téophile Gautier[10] pour ne citer qu'eux.

Le roman gothique demeure cependant le genre ayant véritablement ouvert la voie au fantastique, un genre caractérisé par la marginalité. Selon Max Duperray :

> La question de la marginalité de cette production se pose donc de plusieurs manières : à la fois parce qu'elle représente, apparemment au moins, la face sombre de l'âge des Lumières (Enlightenment) et parce qu'elle s'associe à ce qui est convenu d'appeler une « para-littérature », qui aurait un statut secondaire par rapport à la grande, notamment celle qui voit l'émergence du roman réaliste […] Il faudrait dès-lors voir dans le gothique une sensibilité, voire une écriture qui, au contraire, sait aussi s'affranchir des conventions trop étroitement programmées.[11]

Introduire brièvement le roman gothique nous permet ainsi de distinguer ce dernier du

10 Ce sont surtout ses œuvres fantastiques comme *La Morte amoureuse* (1839) et *Le Roman de la momie* (1858) qui manifestent une continuation de l'esprit gothique chez cet auteur.Victor Hugo est également perçu comme une référence, notamment pour ses monstres hugoliens, sublimes et tragiques, dans deux de ses œuvres : *Notre Dame de Paris* (1831) et *L'Homme qui rit* (1869).

11 Max Duperray, *Le Roman noir anglais dit gothique,* Paris : Ellipses, 2000, p. 7.

« Goth ». Dans la critique anglo-saxonne, le roman gothique, le fantastique décadent, la littérature vampirique, le genre moderne de l'horreur (ou *horror genre*), puis les sous-genres fantastiques tels que le néo-gothique, le *splatterpunk*, la *dark fantasy*, se rejoignent dans un même « filon des ténèbres »[12], pour reprendre le terme de Gavin Baddeley. Cette littérature marque une volonté de distanciation vers l'obscur et l'interdit, qui se manifeste dans chacun de ces courants.

Pour quelle raison, dès-lors, appelle-t-on Goth cette sous-culture ayant connu son âge d'or dans les années 1980-1990 ? Le mouvement ne touche pas que la musique ou la mode vestimentaire ; il est la continuité et la résultante de plus de deux siècles d'imaginaire ténébreux. En France, la terminologie contemporaine distingue le gothique du mouvement « Goth », bien que dans le monde anglophone, dans lequel cette *subculture* est plus amplement étudiée, l'on parle toujours de « gothic ».

Antoine Durafour qualifie les Goth de « disciples de Baudelaire ou de Nerval » qui « renvoient une image symptomatique du malaise social, caractéristique de la modernité. »[13] Il distingue les Goths des Punks, les premiers accordant une importance particulière à l'apparence soignée, à la créativité, moins chahuteurs mais tout aussi exacerbés et faisant du pessimisme un art dans la « représentation du spleen, culture de l'évasion et de l'irrationalité »[14]. Le Goth est donc un concept trans-culturel et trans-médiatique qui fait du mal du siècle un art de vivre sous toutes les formes possibles. Nancy Kilpatrick, auteur de la *Bible gothique*, soutient que la culture gothique représente un « chemin obsessionnel »[15], une esthétisation du côté obscur de l'individu social : « A la lecture du mot « gothique », toute personne sensée se retrouve projetée dans un autre monde et un autre temps. »[16] Cela ne désigne pas obligatoirement un contexte politique ou social donné. Il s'agit de la dimension intériorisée, du privilège de l'imagination et de la singularité dans une société basée sur un système normatif.

C'est pourquoi le Goth synthétise les mouvements artistiques et littéraires ayant entretenu le dénominateur commun d'une aspiration aux ténébreux et à la sensibilité extrême. Il s'agit de préserver « le rêve transgresseur du gothique »[17], d'oser l'expérience imaginaire de ce que réprouve le système.

Le Goth était, du moins à la fin du XXe siècle, l'esthétisation de la subversion et de la marginalité. Posons-nous dès lors cette question : est-on toujours Goth aujourd'hui ? Depuis

12 Gavin Baddeley, *op. cit*, p. 20.
13 Antoine Durafour, *Le Milieu gothique,* Paris : Le Manuscrit, 2005, p. 11.
14 *Ibid*, p. 13.
15 Nancy Kilpatrick, *La Bible gothique,* Paris : Camion Noir, 2008, p. 28.
16 *Ibid*, p. 41.
17 Max Dupperray, *op. cit.*, p. 16.

quelques années déjà, les monstres qui nourrissaient nos peurs et nos envies, nos rêves et nos cauchemars, semblent avoir perdu de leur pouvoir. Car si, dans les dernières années du XXe siècle, s'habiller de dentelle noire, écouter les complaintes de Sopor Aeternus[18] et prendre des bains de lune en bonne compagnie étaient d'inhabituelles (et inquiétantes) activités, cette génération-là, et surtout ceux pour qui être gothique ne signifiait pas une simple passade d'adolescence, s'est raréfiée ou semble avoir pris un certain recul.

Ce qu'il en reste, la culture *mainstream* semble l'avoir récupérée. Nancy Kilpatrick pose ainsi une bonne question : « La mise en lumière actuelle du gothisme marquera-t-elle le début de la fin ? »[19] Les ténèbres ont été édulcorées. Dracula et Frankenstein ont des enfants, des poupées Monster High de la franchise Mattel que les pré-adolescentes s'arrachent ; les vampires, sorciers et loup-garous draguent les lycéennes et se posent de sérieuses questions sur le bien et le mal ; les uniformes d'écolières japonaises ont remplacé les jupes à tartan écossais et la résille ; l'on ne lit plus *Alice,* on y joue ; on ne se rencontre plus dans les cimetières, on tchatte dans une nécropole virtuelle sur IMVU[20]... Les ténèbres se collectionnent, sont conçues pour plaire aux plus jeunes et susciter davantage de tolérance parentale. L'on oublie qu'elles sont, par essence, subversives, qu'elles sont une invitation à l'interdit. Simplement, avec la banalisation visuelle et virtuelle de la violence, de l'horreur, de l'exposition (exhibition) des corps et de leur désintégration devant nos yeux, qu'est ce qui peut encore réellement hanter, terrifier, se faire désirer dans le ténébreux, qui ne résonne plus que comme Halloween ?

La réponse est précisément dans ce que beaucoup qualifieront, non sans mépris, de consumérisme. Dans notre société occidentale, nous avons la coutume de diviser et, par conséquent, de créer un séparatisme favorisant une sorte d'élitisme culturel ou artistique. Ce n'est pourtant pas un argument satisfaisant. En effet, qu'est ce qui nous permet de rejeter, de considérer comme trivial ou non-intellectuel un produit sous prétexte qu'il fait vendre ou qu'il provoque des associations médiatiques, des fusions entre les genres ? Nous sommes effectivement connectés à tout et n'importe quoi, et nous ne voyons tout de suite que les

18 Groupe allemand dont le vocaliste est le personnage transsexuel de nom de scène Anna Varney. Leur musique, de même que les titres évocateurs de leurs albums (*Fleurs du mal*) est difficile à catégoriser, à mi-chemin entre la *dark folk* et l'électronique. Anna Varney produit des chansons et des performances à fleur de peau et nous emporte dans un univers mélancolique, tant funèbre que carnavalesque. Ses textes essoufflés sont une cascade parfois incohérente de mots, descriptions symboliques, contes chantés ou déclarations d'amour monstrueuses, problématisant l'existence, le genre et la beauté dans un registre décadent.

19 Nancy Kilpatrick, *op. cit.*, p. 33.

20 Logiciel de messagerie instantanée virtuelle perçu à tort comme un semblable de *Second Life*, bien que le second soit un véritable jeu-vidéo proposant une vie virtuelle avec possibilité d'avoir un travail virtuel par exemple. IMVU utilise des avatars virtuels que les internautes peuvent customiser à loisir et qu'ils font se retrouver dans des salles virtuelles publiques ou privées. Ce type de communauté est tel un monde à part qui offre un potentiel créatif utilisant une technologie accessible. La plupart des salles virtuelles publiques proposent ainsi du *roleplay* basé sur des univers fictifs cinématographiques ou littéraires.

conséquences négatives, l'obstacle à la créativité, alors que celle-ci n'a jamais été plus prometteuse. Dans une société qui abolit virtuellement les frontières, en grand partie grâce à internet et grâce aux échanges que cet outil facilite, les ténèbres ne se dissolvent pas, au contraire, elles s'adaptent, comme le vampire, et savent se vendre pour contrer la précarité artistique du monde mis en lumière dans lequel règnent l'absence d'ouverture d'esprit et de curiosité.

L'enfant des ténèbres désigne, aujourd'hui, le personnage qui ne se reconnaît pas dans l'être social mais dans l'appropriation de la fiction et de l'imaginaire comme siège de l'identité. Il se situe toujours dans un rapport de plus en plus étroit à l'imaginaire, sous toutes ses formes. Qu'il s'agisse de vivre selon la mode victorienne, d'être un *cosplayer* amateur ou professionnel, ou un héros virtuel prenant plaisir à dédoubler son existence, par exemple devenir tenancier d'un bar décadent où l'on ne boit qu'en *role-play* et dans lequel il ne fera jamais jour. L'identité se dissout dans une expérience fictive, ou pour être plus précis, dans un vécu fictif, une application de l'imaginaire dans la réalité, qui n'est plus à distinguer de cette réalité. Cette identité est toujours plus soumise à la dualité à laquelle la vie sociale contraint, et elle se façonne dans la consommation et dans la création.

Grâce à des sites de e-commerce, l'on peut ainsi se procurer du parfum artisanal à l'effigie de Dorian Gray[21] confectionné par des artistes de l'effluve, férus de littérature, qui envoient leurs doux poisons dans de minuscules bouteilles étiquetées dans la plus pure tradition victorienne. Il est vain de n'y voir que l'exploitation et non la passion née d'une génération qui connaît, à ce jour, la fusion harmonieuse et sulfureuse entre le littéraire et le visuel. Cette génération est celle qui produit le nombre le plus important de passionnés, cultivant jalousement les jardins secrets faits d'images, d'objets de collection, de livres et de réseaux de connexion.

Une telle réalité semble presque se faire l'écho du roman-inventaire de Joris K. Huysmans, *A rebours,* dans lequel le personnage de Des Esseintes s'était résolu à vivre en marge *à l'intérieur* de la métropole, dans une solitude nourrie d'une passion matérialiste sélective, aboutissant à une vie par procuration, *virtuelle.* Cet exemple ne vise pas à procéder à une éloge du fétichisme matériel mais à consolider l'idée selon laquelle la culture est aussi l'objet et que nous vivons dans une époque qui facilite et incite à l'échange, au partage.

Les ténèbres désignent le choix de la distance, or il s'avère que la marginalité artistique n'est en rien incompatible, bien au contraire, avec les outils matériels que notre monde met à

21 Le site Black Phoenix Alchemy Lab propose de subtiles essences inspirées par les personnages de la littérature victorienne et décadente, dans des petites fioles à l'aspect traditionnel. Chaque personnage a sa fragrance, d'Alice à Dorian Gray. Les fioles reproduisent intentionnellement les étiquettes de design victorien et sont vendues dans de petites quantités, mais le parfum en lui-même est très concentré.

disposition.

Plus la lumière cherche à dissoudre les ténèbres, plus celles-ci gagnent en force. A l'image des logiciels espions, elles s'insinuent dans les failles, et ces failles sont des viviers de création et d'idées. Ce qu'elles ont en commun est cet attachement toujours plus fort à l'évasion imaginaire, à portée de main. Ainsi, lorsque Baddeley conclut *Gothic* en disant que le Goth « n'est pas mort »[22] avec l'an 2000, il anticipe très certainement, l'un de ses chapitres étant consacré au style *cybergoth,* une absorption des ténèbres dans d'autres médias que la musique et la littérature ou la mode vestimentaire. Le fait est que la culture des ténèbres cultive un « escapisme » aussi nécessaire que l'oxygène.

La sous-culture Goth a permis le foisonnement d'une singularité artistique revendiquée comme une résistance à la culture de masse. S'il n'existe plus en tant que mouvement, il est indubitable que son caractère inter-médiatique se soit poursuivi et transformé avec l'ère digitale. Notre étude se focalise sur le sujet ténébreux suivant le « filon des ténèbres », c'est à dire celui qui forme son identité dans ce qui s'oppose au monde collectif, dans l'imprévisible « nuit » intérieure où sa singularité devient sa vérité, sa nature propre. Les personnages que nous proposons d'étudier ne sont pas tous issus des mêmes contextes et des mêmes approches médiatiques. Ils ont néanmoins les ténèbres en commun et manifestent tous un lien avec la conception occidentale du gothique.

Page suivante : ScarletKlaudia, membre de la communauté virtuelle IMVU, se tient derrière le comptoir de son bar, le Pathos Wiring (ouvert en 2016), auprès de son *virtual pet* reprenant l'apparence du *Nosferatu* de Murnau. Le catalogue d'articles virtuels d'IMVU est l'un des plus importants au monde, permettant aux designers virtuels amateurs ou professionnels d'exprimer leur créativité. De nombreux groupes rôlistes basent leur univers sur des œuvres de la littérature et se rassemblent dans des *rooms* publiques aménagées qui abondent en références : des fumeries d'opium victoriennes aux nécropoles, reproduisant aussi bien des sites réels qu'imaginaires.

***

22 Gavin Baddeley, *op. cit.*, p.

Le corpus que nous avons choisi d'étudier est composé d'œuvres qui ont en commun d'être d'abord des fictions fantastiques. Le fantastique n'apparaît pas comme un genre délimité. La définition de Rosemary Jackson est particulièrement explicite sur ce point :

> Fantasy, both in literature and out of it, is an enormous and seductive subject. Its association with imagination and with desire has made it an area difficult to articulate or to define, and indeed the 'value' of fantasy has seemed to reside in precisely this resistance du definition,in its 'free-floating' and escapist qualities.[23]

Le fantastique, c'est à dire le point de non-retour qui sépare le réel de l'imaginaire, confronte le sujet, comme le lecteur, le spectateur de films ou le joueur de jeux-vidéos, à une redéfinition des acquis et l'initie à ce que nous pourrions appeler une tendance à repousser les limites. Son caractère subversif, efficacement relevé par Jackson, en fait une condition *sinae qua non* de la malléabilité d'une œuvre et de sa capacité à transgresser, transformer, à manifester cette fascinante trans-généricité culturelle.

Nous insisterons beaucoup, tout au long de notre étude, sur le concept anglophone du « re-imagining » ou « ré-imagination ». La collection d'essais rassemblée par Luise Kholke et Christian Gutleben sous le titre *Neo Victorian Gothic,* explique cette notion, notamment dans le néo-gothique, genre contemporain qui réinvente le climat londonien propice aux intrigues ténébreuses, dans une confusion des références, des personnages, et ce, dans d'autres médias que la littérature :

> This insidious trade of « the culture of Gothic » or of « Gothic culture » has been repeatedly remarked upon by critics […] a signal of obsessive postmodern anxiety about all maners of excess and hybridity […] Gothic has permanently emerged from the crepuscular cultural inconscious into the brightly lit mainstream.[24]

Cette « anxiété post-moderne » se manifeste notamment dans un chaotique réseau de médias différents exprimant un rapport de sensibilité particulier. Dans son essai intitulé *Influence of Postmodernism on Contemporary Writing,* David Punter définit le gothique non-pas comme un genre précis mais un phénomène trans-culturel : « the numerous conjunctions of Gothic and the postmodern is a certain sliding of location, a series of transfers and translocations. »[25] Ces

23 Rosemary Jackson, *Fantasy : The Literature of Subversion,* Abingdon : Routledge, 2008, p. 1.
24 Marie-Luise Kholke, Christian Gutleben, « The (mis)shapes of Neo Victorian Gothic », *Neo Victorian Gothic : Horror, Violence and Degeneration in the Re-imagined Nineteenth-century,* Amsterdam : Rodopi, 2012, p. 1.
25 David Punter, *Influence of Postmodernism on Contemporary Writing : An Interdisciplinary Study,* New-York : Edwin Mellen Press, 2005, p. 170.

« transferts » et « translocations » sont précisément ce qui nous intéresse et ce qui justifie notre choix d'étudier les manifestations du *gothisme* contemporain dans quatre médias différents ; la littérature, le manga japonais, le cinéma et enfin le jeu-vidéo.

Chacune des œuvres dont il va être question manifeste ce « cross-culturalism »[26] défini par Punter, que l'on identifie comme le principe d'intermédialité. Punter perçoit ainsi la littérature de la fin du XXe siècle comme « a certain type of literary self-consciousness »[27]. Il souligne l'importance de l'expression de la subjectivité et de la distanciation, plus que jamais, dans cette littérature de genre à l'approche du nouveau millénaire.

Le titre de l'essai richement référencé écrit par Dani Cavallaro, *Gothic Vision : Three Centuries of Horror, Terror and Fear,* traduit bien un esprit, une vision *dark* de l'ensemble des médias qui s'est établi avec le mouvement Goth à la fin du XXe siècle. Pour l'auteur, les ténèbres sont le lieu de tout ce qui n'est pas mis en lumière par notre quotidien : « a locus of torment, punishment, mistery, corruption and insanity »[28]. Ce sont là les traits principaux des personnages que l'on rencontre dans le roman gothique et, à la suite, dans le fantastique des XIXe et XXe siècles, jusqu'aux manifestations contemporaines.

La définition la plus complète et la plus perspicace demeure encore celle de Gavin Baddeley dans *Gothic : La culture des ténèbres* :

> [Le gothique] c'est le filon des ténèbres qui veine notre quotidien, la version crépusculaire du monde que nous connaissons à la lumière du jour. C'est aussi le nid de vipères où se lovent les contradictions résultant de plusieurs centaines d'années de contre-culture avec les mouvements grotesque, gothique, romantique, décadent, goth. Le terme *gothique* est un barbarisme sophistiqué, qui renvoie à une passion pour la vie drapée dans le symbolisme de la mort. C'est un amour cynique du sentiment. Les mariages extrêmes, tels le sexe et la mort. La lumière qui sourd les ténèbres. Le devoir est vain ; la vanité est un devoir. C'est l'obligation, pour toutes les bonnes raisons du monde, de faire ce qu'il ne faut pas faire. Et l'ardente nostalgie des jours sombres d'un passé qui ne fut jamais. C'est refuser l'orthodoxie de la réalité pour croire en l'imaginaire. C'est l'impie, l'étrange, le contre-nature.[29]

Cette définition nous a permis d'établir notre point de départ, car les œuvres que nous avons choisi d'étudier manifestent une vampirisation de la culture, une passion avide pour un imaginaire extrême, dément et sombre et qui, en toute logique, s'inscrivent dans la continuité de l'esprit Goth.

L'enfant des ténèbres est donc le personnage sombre que Mark Edmondson définit

26 *Ibid*, p. 159.
27 *Ibid*, p. 16.
28 Dani Cavallaro, *Gothic Vision : Three Centuries of Horror, Terror and Fear,* Londres : A&C Black, 2002, p. 27.
29 Gavin Baddeley, *op. cit.*, p. 20.

comme le double de nous-même, la part des ténèbres, qui est la véritable source explorée par l'horreur moderne : « The idea of a second self, of a terrible other living unrecognized within us [...] in Gothic novels readers discovered, or were reacquainted with the night side of life. »[30] En ce sens, l'enfant des ténèbres est celui qui trouve sa vérité dans le monde de la nuit aussi bien extérieure qu'intérieure, qui fait des ténèbres le révélateur de l'authenticité.

Un tel postulat ne s'attache pas à un courant artistique délimité dans le temps. Nous garderons donc à l'esprit la conception anglo-saxonne du « gothic » comme désignant l'ensemble des médias depuis le roman gothique traditionnel au roman d'horreur moderne, en passant par le fantastique décadent (traduit en anglais par « fin-de-siècle gothic »). Dans le même temps, il nous semble plus précis de qualifier les ouvrages de notre corpus de Goth en référence au mouvement même qui est une vision « globalisante » des médias et expressions artistiques conformes à l'esthétique ténébreuse telle que l'entend Baddeley.

Nous souhaitons démontrer comment le personnage se forme, se singularise en choisissant l'ombre, aussi bien symbolique que concrète ; comment son identité, son accomplissement personnel, passent par une distanciation et une marginalisation assumées, et comment une telle problématique est traitée dans les différents médias que sont la littérature, le manga, le cinéma et le jeu-vidéo.

Un tel sujet représente une double difficulté majeure. D'une part, son enjeu est exigeant et suggère un rassemblement de références à la hauteur de son ambition. D'autre part, le choix d'étudier quatre médias différents pose le problème évident de la disparité des domaines desquels ces médias sont issus et requièrent une connaissance plus ou moins approfondie de chacune d'entre elles. Etant donné l'objectif, nous n'accorderons qu'une place relativement restreinte à la vulgarisation. Puisque nous axons notre réflexion sur le personnage ténébreux, nous avons effectué un choix non-exhaustif mais cohérent d'ouvrages qui nous permettrons de l'appuyer. Chacun des quatre chapitres comportera une première sous-partie qui, au lieu d'être réduite à une introduction, constituera un moyen de situer un type précis d'œuvres littéraires, mangas, films et jeux vidéos dont les secondes et troisièmes sous-parties feront l'objet.

Le vampire s'impose comme le premier de ces personnages, dans le sens où cette figure a été popularisée dans l'ensemble des médias et constitue l'un des représentants les plus conséquents de la sous-culture Goth. C'est pourquoi nous commencerons par une étude de deux œuvres appartenant à la littérature dite « vampirique » : *The Vampire Lestat* de Anne Rice et *Lost Souls* de Poppy Z Brite, que nous analyserons par rapport avec le *Dracula* de Bram Stoker. Dans

30 Mark Edmondson, *Nightmare on Main Street : Angels, Sadomasochism and the Culture of Gothic,* Cambridge : Harvard University Press, 1999, p. 8.

ce premier chapitre, le vampire nous amènera directement à nous interroger sur le sujet dans le développement de sa singularité à travers les portraits et les parcours de protagonistes qui se découvrent dans le monde de la Nuit, permissive et dangereuse, et surtout favorable au développement personnel et à la quête de la liberté absolue. Les œuvres que nous avons choisies d'étudier ont relativement peu été exploitées. *Interview with the Vampire,* le roman ouvrant les *Vampire Chronicles* d'Anne Rice et qui l'a rendue célèbre a davantage suscité la critique que son second opus, *The Vampire Lestat,* qui narre pourtant l'histoire originelle du personnage le plus récurrent de cette longue saga : Lestat de Lioncourt. Quand à *Lost Souls,* pourtant fondamental dans la culture Goth, il est presque totalement absent de la critique universitaire. Notre bibliographie sélective nous montre que c'est davantage le thème du vampire qui fait l'objet des ouvrages et articles collectifs, dont le principal représentant est le *Dracula* de Stoker. Cette œuvre a donc une importance considérable dans ces deux romans, notamment parce que l'image du comte Dracula, façonnée par le cinéma, représente un défi de représentations du vampire que les auteurs ont su relever.

Un tel enjeu représentatif ouvrira directement la voie vers le septième art, que nous traiterons dans un second grand chapitre. Si nous nous interrogeons sur un cinéma gothique ou Goth, nous pensons tout de suite au nom de Tim Burton. Les productions de ce réalisateur, ayant su imposer sa créativité ténébreuse dans l'industrie cinématographique américaine, jouissent d'une exceptionnelle renommée due en grande partie à la marginalité esthétique de cet univers où les monstres sont des tueurs sentimentaux. Nous proposerons une étude de l'un de ses films notables : *Edward Scissorhands.* Nous établirons un lien avec une tendance que nous appelons le « syndrome de Frankenstein ». En effet, nous verrons que si le cinéma fantastique propage la tradition de *Frankenstein* en tant que genre de la transformation et de l'artifice, les films réalisés par l'étrange savant-fou qu'est Burton sont ceux qui l'abordent de la manière la plus sensible, probablement la plus poussée, et soulève des questions intéressantes sur la différence subie ou assumée, dans notre société, que le roman de Mary Shelley avait introduites. Les films de Burton et le récit fondamental de Shelley ont respectivement fait l'objet d'ouvrages collectifs ou d'essais. Cependant, bien peu ont relevé et développé les liens entre le roman et les personnages de Burton, en particulier dans ce film-ci.

Notre troisième chapitre sera l'occasion d'ouvrir les perspectives sur le médium qui conjugue l'ensemble des autres formes d'expression : le jeu-vidéo. *American McGee's Alice* et *Alice Madness Returns*, conçus et dirigés par un ovni du monde vidéoludique, American McGee, sont deux expériences qui n'ont pas seulement contribué à enrichir la légendaire tradition d'*Alice,* l'héroïne de Lewis Carroll, mais à en faire émerger des interprétations inattendues, dans un

cauchemar virtuel où Alice est une authentique *bad girl* qui punit les Merveilles comme les représentants du réel. Alice, l'héroïne de Carroll n'est pas, contrairement au vampire et à la créature de Frankenstein, une figure gothique. Le personnage du jeu, de même que son univers, résultent pourtant d'une ré-imagination horrifique et ténébreuse de ces textes et a donné lieu à une postérité qui lui est propre.

Bien que nous analysons ces deux volets dans leurs rapports certains avec les deux textes originaux, dont ils sont des séquelles, nous nous interrogerons également sur la confrontation du joueur à un univers qui met à l'épreuve ses convictions sur lui-même aussi bien que sur une œuvre grâce à une expérience dont le principe est de repousser les limites, de l'autre-côté de l'écran. Le choix des ouvrages sur le jeu vidéo ne nous a pas été dicté par un seul souci de vulgarisation ou de connaissance générique du médium mais davantage en ce qu'ils posent un certain nombre de problématiques intéressantes, elles-mêmes mises en lumière par les jeux *Alice.* Beaucoup d'ouvrages consacrés à Lewis Carroll en privilégient l'aspect stylistique, le caractère ludique du langage propre aux textes et à l'univers, le symbolisme ou le surréalisme. Une connaissance approfondie de l'ensemble de ces travaux aurait été intéressante mais peu utile pour ce qui concerne le jeu vidéo et ses rapports évidents avec les représentations gothiques. C'est pourquoi nous avons trouvé judicieux de restreindre le choix des ouvrages sur les textes aux questions qui concernaient essentiellement l'univers carrollien et son attachement aux notions de ludique et d'imaginaire, voire de négation du réel.

Nous étudierons ces trois premières figures partant des personnages littéraires desquels elles sont inspirées et qu'elles surpassent dans un renversement des codes, conforme au caractère trans-médiatique.

Dans un dernier chapitre, nous illustrerons ce même renversement des codes avec une étude de la série manga *Cain* (*Hakushaku Kain Shirizuu*) de Yuki Kaori. Nous terminerons notre étude avec ce dernier médium en dérogeant quelque peu à la règle de l'étude comparée, puisque cette série ne s'inspire pas directement d'une œuvre littéraire. Elle se situe davantage à la croisée des genres et des traditions culturelles, où se rencontrent plusieurs personnages du fantastique ténébreux. Comme dans les jeux vidéos *Alice, Cain* est un patchwork de références imaginaires, et surtout imagées, au service de l'histoire passionnante d'un personnage qui mêle perversité et malice, dont l'esprit aiguisé est capable de déjouer, dans l'ombre, les mensonges de la société victorienne ré-imaginée. Loin d'être une réécriture du passage biblique mettant en scène le premier assassin, *Cain* symbolise la fusion chaotique et la transcendance des frontières, caractéristique du manga et de sa vision globalisante et libérée. Les connaissances approfondies sur le manga ne nous permettront aucunement d'appuyer notre étude sur *Cain*, qui n'a jamais été

analysé en dehors des commentaires sur les *fansites.* Pas plus que le manga dit « gothique » n'ait véritablement de sens en dehors du Japon et des phénomènes *gothic lolita* ou *visual kei,* aisément comparables bien qu'à des égards divergents, au mouvement Goth occidental. Néanmoins les travaux scientifiques et les essais thématiques nous permettrons de justifier cette catégorisation et de mieux saisir l'importance trans-culturelle et trans-médiatique (sur le même plan que les jeux *Alice*) de ce médium et du travail de d'originalité que les *mangaka* opèrent sur les codes et les conventions, ce qui correspond par ailleurs à l'esprit Goth.

Toute la difficulté et tout l'intérêt de notre démarche se situe justement dans cette représentation « chaotique », qui ne traduit pas seulement la confusion des genres, des médias et des références spatio-temporelles ou esthétiques. Il s'agit surtout d'y comprendre une aspiration constante au franchissement et au dépassement, à la transformation « frankensteinienne », c'est à dire à partir de « morceaux », ou pour utiliser un terme plus approprié pour notre époque, le tissage d'un réseau semblable à une toile d'araignée dont le centre est ce personnage qui s'épanouit dans la noirceur, en absorbe les potentialités esthétiques et nous amène à nous interroger sur nous-mêmes et notre rapport au monde qui nous entoure.

***

CHAPITRE I

« ENFANTS DE LA NUIT » : DRACULA, LESTAT ET LES LOST SOULS

I.1. Des rêves de caveaux au XXe siècle : une introduction

Dans l'introduction de l'ouvrage collectif *Goth : Le Romantisme noir de Baudelaire à Marilyn Manson,* Patrick Eudeline fait le constat suivant : « L'an 2000 ? On nous avait promis des mondes à découvrir, des soucoupes volantes et la maîtrise de l'énergie. A la place, des générations de lecteurs de Anne Rice rêvent à de frais et poussiéreux caveaux tendus de toile noire. »[31] Il met ainsi en lumière l'importance représentative du vampire en tant que figure souveraine de l'imaginaire Goth et personnage central du genre fantastique. Les rêves de ces lecteurs de romans, sans parler des spectateurs de films de vampires, ce sont des visions dans lesquelles le vampire incarnent un fantasme, frôlant dans certains cas l'obsession. Cette créature immortelle, qui se nourrit du sang des vivants, n'a jamais été aussi présente dans les esprits que dans les dernières années du XXe siècle.

Cette fascination pourrait paraître quelque peu contradictoire dans le sens où le vampire est une figure assez caricaturale, évoquant un suceur de sang à l'allure théâtrale qu'il est amusant d'incarner lors de soirées thématiques à Halloween. Une telle définition est extrêmement réductrice et prouve la méconnaissance du parcours culturel de ce personnage devenu si populaire.

Rappelons d'abord que ce personnage possède une singularité qui le rapproche de la divinité : son immortalité. A travers la figure de l'intemporel, le passé, comme le présent, devient autrement acceptable ; le réel comme l'histoire du monde deviennent un objet de fantasme par le prisme de la fiction. Car l'on ne lit pas les romans d'Anne Rice parce que l'on éprouve un quelconque intérêt pour la culture égyptienne ou les frustrations existentialistes de jeunes planteurs dans la Nouvelle Orléans du XVIIIe siècle. Pas plus que l'on apprécie les livres de Poppy Z Brite par souci de compréhension des comportements déviants d'adolescents narcissiques et sanguinaires. La fiction accorde au regard du vampire le pouvoir de tisser un lien

31 Patrick Eudeline, *Goth : Le Romantisme noir de Baudelaire à Marilyn Manson* [intro.], Marc Dufaud, Jean-Paul Bourre (dir.), Paris : Scali, 2006, p. 9.

intime entre sa singulière perception du réel et le lecteur. Comme le fait remarquer Jean-Marie Schaeffer dans son essai *Pourquoi la fiction* : « La question primordiale n'est pas celle des relations que la fiction entretient avec la réalité. Il s'agit plutôt de voir comment elle opère dans la réalité, c'est à dire dans nos vies. »[32]

Le vampire passionne en ce qu'il parcourt les époques sans être affecté par les grands bouleversements. Néanmoins, il n'est pas comparable au robot qui, dans la science-fiction, supplante l'homme en le détruisant avec une effroyable facilité. Le robot n'a pas de chair, pas de désirs, à moins qu'il soit un être hybride capable d'éveiller ses sentiments ou des sensations. Pourquoi dès-lors se plairait-on davantage en compagnie d'un revenant plutôt que d'une machine ? Les deux sont pourtant menaçants, les deux sont des monstres.

Le vampire, lui, adore les humains, il les éveille à leur sensualité. Il manifeste, de plus, cette capacité de vaincre la mort sans se séparer de son corps et de son âme, et en ce sens, il cultive sa dépendance vis-à-vis de ses victimes. Il *est* et *a* le temps d'être meilleur, ou d'être encore pire que les mortels. Libéré de la mort, de la maladie et des autres maux qui rattachent l'homme à la société, le vampire peut à loisir absorber le sang comme la culture et en jouir dans le confort de l'anonymat. Ce faisant, il nous fait prendre conscience de la réalité de l'époque qui est la nôtre, et qui a tendance à faire de nous de « malheureux vampirisés ». Nous sommes *absorbés* par le mouvement social qui nous commande de consacrer notre énergie à produire, de nous employer à justifier sans arrêt notre existence, nous privant parfois, dans l'urgence de la survie, de développer nos talents ou de nous exprimer en dehors de la sphère de l'actualité. Envahis par l'information, nous avons presque tous introduit chez nous un vampire par l'écran de la télévision ou celui de l'ordinateur dont le paradoxe est à la fois de nous connecter au monde et de nous isoler. La technologie a créé d'autres besoins ainsi que d'autres formes de surveillance qui menace notre intimité et parfois nous incite à renoncer à ce qui fait notre singularité, ce qui renvoie au caractère intrusif et invasif du vampire.

Contrairement au commun des mortels, le vampire fictif est intemporel, ce qui signifie qu'il ne se situe ni dans le passé, ni dans le présent, ni même dans le futur. Le temps n'a pas la même signification pour cet être qui se caractérise par sa propension à changer de sens tout en demeurant figé dans sa jeunesse éternelle. Et changer sans en être affecté n'est-il pas le plus fascinant de tous les pouvoirs ?

Si l'on est fasciné par Lestat de Lioncourt, protagoniste apparaissant dans plusieurs des *Vampire Chronicles,* la grande saga de la consacrée « Queen of vampires » Anne Rice, c'est parce que le personnages véhicule des images d'un passé à la fois réaliste et fictif. Par le biais du

32 Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction,* Paris : Seuil, 1999, p. 212.

narrateur immortel, le lecteur retrouve dans ce passé fantasmé un charme exquis empreint de magie et de sorcellerie, d'anciennes croyances perdues, occultées par une époque contemporaine qui hurle de tous les côtés l'urgence du concret tout en lâchant de décourageantes invitations à la résignation. De même, lorsque l'on se place du point de vue de Nothing, le jeune protagoniste de *Lost Souls* de Poppy Z Brite, l'on s'imagine capables d'arpenter les routes nocturnes du sud des Etats-Unis, abandonnant confort et valeurs pour oser la liberté dans l'exploration des sens et des relations les plus improbables. Le héros vampire est au-delà de toute forme d'entrave possible, et contemple, tantôt avec cynisme, tantôt avec passion la société qui s'autodétruit tandis que lui ne verra peut-être jamais la fin venir.

Si une poignée de rêveurs n'hésitent pas à vivre comme des vampires ou comme des aristocrates d'un autre temps, c'est qu'ils adoptent cette insouciant et ne retiennent du contexte que ce qui fait ses charmes. C'est dans une explosion des sensations et dans la recherche du sublime que s'expriment les héros des romans dont il va être question dans ce chapitre, vampires et résolument conformes à l'esprit Goth. Cette quête de l'inédit se fait dans une nuit éternelle, loin des repères sécurisants connus. En ce sens, le vampire incarne un idéal de marginalité qui devient une condition essentielle de l'épanouissement.

Permissive, dangereuse et sans bornes, la nuit n'est pas que l'absence de lumière. Elle signifie le retour des craintes et des désirs les plus primitifs. C'est aussi le moment où les démons, anciens et nouveaux, errent cyniquement, laissant sur leur passage cette ténébreuse invitation au suicide consenti pour renaître dans un corps de prédateur. La mort, ou plutôt la conscience de la mort – le *memento mori* – revêt, à travers les traits du vampire contemporain, des séductions que ce personnage ne suscitait que discrètement à des époques moins tolérantes. La mort donnée par le vampire n'est plus évitée ; on l'attend, car elle promet les délices qui d'ordinaire sont interdits.

L'élément le plus éloquent dans la fiction vampirique reste le sang, et comme le rappelle Michel Tournier, « le sang c'est immense »[33]. Le sang est le vecteur de la vie ainsi que l'élément central de tous les mythes et de tous les rituels, reliant le vivant au fantasme inépuisable de la vie après la mort, ou plus précisément dans le cas du vampire, de la non-mort que la culture anglo-saxonne surnomme, d'après le roman-culte *Dracula, undead condition.* Le vampire est donc passé d'un objet d'horreur à un objet de désir et c'est ce que nous souhaitons démontrer à la lecture des deux œuvres.

C'est ce désir marginal qui nous importe, pour une raison qui touche à l'essence même de

33 Michel Tournier « Les vampires sont parmi nous», Arlette Bouloumié, Michel Tournier (dir.), *Les Vivants et les morts : Littératures de l'entre-deux mondes,* Paris : Imago, 2008, p. 8.

ce personnage et qui répond directement à notre réflexion : le vampire invite à écouter le désir, et rien d'autre que le désir. *The Vampire Lestat* de Anne Rice et *Lost Souls* de Poppy Z Brite sont deux romans sur la poussée des portes interdites, et c'est le vampirisme qui en est la clé. Ces œuvres mettent en lumière cette fascination des vivants pour les immortels, à l'inverse, développent le point de vue du vampire sur le monde et les mortels.

Nous nous interrogerons sur cette condition fictive qui permet de s'imaginer dans la peau d'un être que rien n'altère. La parole étant donnée au vampire, que le texte soit à la première ou à la troisième personne, nous comprendrons par quels procédés, le personnage du vampire peut résoudre des questions essentielles telles que la connaissance de soi et l'expérience de l'autre. Nous verrons que cette marginalité, marquée par un passage dans le monde de la sensation, est son meilleur atout.

Toutefois, avant de nous intéresser aux œuvres principales, il nous semble indispensable de revenir sur le parcours culturel du vampire, en régressant de l'image contemporaine, façonnée par le cinéma, à une re-contextualisation synthétique du mythe. Nous pourrons ainsi démontrer comment le personnage est passé d'un monstre repoussant à un séducteur d'outre-tombe.

Notre étude des deux œuvres se fera à la lumière du texte qui a indubitablement instauré le modèle vampirique comme une institution : *Dracula* de Bram Stoker. L'ombre du comte Dracula hante toujours et représente un défi qu'on su relever des auteurs comme Anne Rice et Poppy Z Brite. Il est donc pertinent de saisir l'originalité des deux romans en rapport à cet ouvrage, son protagoniste ainsi que son univers. Puis nous analyserons en détail les différentes représentations du vampire, son univers, puis l'importance de ses interactions.

I.1.1. L'image du vampire aujourd'hui

Le vampire est très certainement la plus célèbre des créations populaires. L'on se figure tout de suite cette caricature maigre aux canines proéminentes, mortellement pâle, vêtu d'un costume noir de soirée avec une cape à doublure de soie rouge, émergeant de sa tombe la nuit pour sucer le sang de jeunes filles se pâmant de désir ou s'évanouissant de terreur.

Cette image, fabriquée par le cinéma, est étonnement tenace dans l'esprit de qui ne s'est pas intéressé davantage à la question ou pour la génération précédente. Pour les adolescents lambda de la génération mobile, le vampire n'a rien du tombeur *vintage* en cape d'opéra et aux cheveux lisses qui passerait pour effroyablement *has been*. Le vampire « high-tech » est âgé de seize ans, il est, comme l'on dit, cool *à tomber raide dingue.* Il mène une vie presque ordinaire (quoique ne pas nécessiter de dormir la nuit lui permet d'obéir à un emploi du temps ambitieux)

et possède des richesses que ne lui envieraient guère un chef d'état. Ses pouvoirs sont ceux d'un super-héros de *comic book* ; il ne meurt pas au contact de la lumière mais se met à scintiller ; c'est la star du lycée en plus d'un virtuose de la musique et son sens du bien et du mal est à toute épreuve puisqu'il se force à boire du sang animal. Ce beau gosse d'outre-tombe est le nouveau modèle du vampire contemporain ; son nom est Edward Cullen et il est le héros de la saga *Twilight* écrite par l'américaine Stephenie Meyer, publiée de 2005 à 2008 et adaptée au cinéma de 2008 à 2012.

Nous sommes loin de Dracula, et même de Lestat ou des enfants perdus aux cils allongés de mascara de *Lost Souls.* Le vampire de notre temps actuel correspond à des critères adolescents et paradoxalement *familiaux*. Il est curieusement rangé, moral, puritain, bien que toujours séducteur. Les plus puristes ou ceux affectionnant la littérature des précédentes générations, reprochent à ces jeunes revenants superstars, préférant attraper leurs conquêtes devant les casiers du couloir du lycée plutôt qu'au sortir du cercueil, d'avoir anéanti l'essence du vampirisme, par définition provocatrice. Ce jeune vampire semble de plus destituer cette figure légendaire de ce qui la distingue des autres créations imaginaires : à trop vouloir démocratiser le vampire, ne risque-t-on pas de le faire revenir à l'état de simple vivant ?

Edward Cullen est ce qu'on pourrait appeler un vampire « sain », ou du moins il tend à l'être, faisant figure de vampire « végétarien »[34] dans le sens où il ne se nourrit pas de sang humain. Il est, comme le sorcier Harry Potter, ayant son propre fan-club féminin dans l'institution de Hogwarts, inondé par cette lumière invasive des temps modernes qui semble avoir l'effet pervers de priver le vampire de ses ténèbres. Le vrai vampire, de nos jours, ce sont surtout les médias.

La littérature du XIXe siècle avait modelé une ombre qu'il appartenait aux cerveaux curieux d'imaginer. La retenue était de rigueur, notamment sous le règne de celle que l'on surnommait la reine du deuil, Victoria. Le vampire était davantage une présence et ses interactions avec ses victimes passaient dans une description voilée. C'était sans doute pour ne pas trop mettre en évidence le caractère érotique de cette créature qui pénètre et fait saigner ses conquêtes.

L'image n'est pas plus puissante que le verbe, néanmoins elle l'est d'une autre manière puisqu'elle nous confronte directement au personnage qu'il ne nous est plus permis d'imaginer à notre guise. Dans sa représentation mentale, le vampire a acquis une forme concrète qui s'est progressivement modelée. Dracula est à la tête de cette évolution et domine encore à ce jour

34 *VV* ou « veggie vampire » est péjoratif.

l'imaginaire des cinéastes comme des romanciers qui n'ont de cesse de le rajeunir ou de le rendre moins conventionnel. Dracula représente non pas un vampire ; il est *le* vampire, synthétisant le mythe moderne et l'ensemble des représentations médiatiques de ce personnage.

La première représentation[35] filmée que l'on se remémore du célèbre comte est bien à mille lieues de l'ensorceleur des bancs du lycée du XXIe siècle. Le comte Orlock, protagoniste de *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (Willhelm Murnau, 1922) donne à Dracula des traits qui pourraient nous paraître risibles. Pourtant, cette face de chauve-souris et cette démarche d'automate vivant que l'on doit à l'acteur allemand Max Schreck[36] provoque un certain effroi parce qu'il mime le monstre dans une mise en scène propre aux techniques expressionnistes qui instaurent une atmosphère démente et glaçante. En 1931, c'est le hongrois Béla Lugosi qui donne des traits radicalement différents au comte, dans le film *Dracula* de Tod Browning. Ce réalisateur avait précédemment produit *London After Midnight*[37] en 1927, film muet où Lon Chaney incarnait un vampire de pacotille avec haut-de-forme et des dents de requin. Le Dracula incarné par Lugosi s'éloigne du monstre joué par le glacial Schreck ou le carnavalesque Chaney, pour aller vers le séducteur. Il donne la parole au vampire, ainsi qu'une allure de gentleman hypnotique, doué d'un fort accent de l'Est lui confère cet exotisme tant prisé par l'école du roman gothique et qui assombrit son charme. D'autres acteurs ont repris le rôle, peu se sont démarqués. Christopher Lee, protagoniste du film de Terence Fisher en 1958, *Horror of Dracula,* ainsi que des séquelles réalisées jusqu'en 1973, teinte le comte Dracula d'un sadisme plus prononcé. Néanmoins, les versions semblent prisonnières d'un certain « classicisme » instauré par la performance de Lugosi.

Vers la fin du XXe siècle, le personnage, sans rompre avec une certaine noblesse esthétique, adopte des traits plus agressifs, plus rebelles, luttant contre sa propre représentation. Avec *The Lost Boys* de Joel Schumacher en 1987, le vampire semble véritablement entrer dans l'anarchie et la sauvagerie d'une société sans repaires. Dans ce film, dont *Lost Souls* de Poppy Z Brite revendique l'inspiration, les suceurs de sang sont des bikers arborant un look punk. A la fin du XXe siècle, la figure du vampire urbain s'impose, entre l'errant de la route 66 et le new-yorkais branché. Chaque film renouvelle cette image, comme *The Hunger* (Tony Scott, 1983) où David Bowie et Catherine Deneuve incarnent un couple de vampires classes qui multiplient les partenaires, bercés par *Bela Lugosi's Dead,* chanson des Bauhaus.

35 Il existe en effet une version antérieure à toutes les autres, réalisée par un certain Karoly Lajthay en 1921, qui à ce jour est signalée perdue.

36 Le mot allemand *chreck* signifie « frayeur », ce qui semblait prédestiner cet acteur à son rôle de vampire à tête de chauve-souris.

37 Egalement le nom d'un groupe américain de Dark Wave américain qui a repris les chansons de la bande-originale de *Nightmare Before Christmas* de Tim Burton.

Ce n'est que dans les dernières années du millénaire que Dracula reprend du service et s'impose, à nouveau, comme la référence vampirique. En 1992, Francis Ford Coppola choisit Gary Oldman pour associer les traits de Vlad Dracula, le prince empaleur de la Valachie (ancienne région de l'actuelle Roumanie) du XVe siècle au comte fictif inventé par Bram Stoker en 1897. Le Dracula incarné par Oldman est un brillant mélange d'aristocrate victorien et d'icône néo-gothique, aux longs cheveux et aux lunettes fumées. Le film marque un véritable tournant dans ces années qui constituent l'âge d'or de la littérature vampirique. Le vampire est « humanisé », plus séducteur qu'il ne l'a jamais été, et renoue avec cette orthodoxie gothique du texte original de Stoker, dans une mise en scène sonore et effrénée, fortement érotisée.

La suite de Patrick Lussier, *Dracula 2001* met en scène un vampire Goth, Gerard Butler, faisant par moments penser à Eric Draven, l'âme en peine jouée par le tragique Brandon Lee dans *The Crow* (Alex Proyas, 1994). Avec l'adaptation de Neil Jordan du premier roman d'Anne Rice, *Interview with a Vampire* en 1994, Brad Pitt et Tom Cruise surprennent le public[38] en interprétant des vampires d'une splendeur de marbre, torturés par des questions existentialistes, tantôt languides, tantôt enjoués. La suite de Michael Rymer en 2002, adaptant *Queen of the Damned* et *The Vampire Lestat,* introduit la figure d'Akasha (jouée par la défunte chanteuse de R'n'B Aaliyah), une femme fatale au teint de bronze, portant en elle l'aura de la vamp du cinéma muet, la Cléopâtre gothique Theda Bara, aux cotés d'un Lestat (Stuart Townsend) plus Goth que la figure de marquis délurée incarnée par Cruise auparavant.

Le vampire adulte des temps modernes oscille entre l'aristocrate, la rock star ou le chasseur de sa propre espèce, en latex et en dentelle. Dans d'autres films, l'image du vampire frôle celle du super-héros, comme dans *Blade* de Stephen Norrington, adaptant un héros des studios Marvel du même nom. Le vampire ne l'est qu'à moitié (mi-humain) et rompt totalement avec le stéréotype européen du pâle mort-vivant, en introduisant un personnage de type afro-américain. Au cinéma, la figure vampire semble plus disparate et interroge sa propre définition, notamment dans des films qui privilégient la figure du chasseur mi-vampire mi-mortel tels que *Blade, Underworld* (Len Wiseman, 2003-2012) ou des films donnant la part belle à une version jeune du chasseur humain, ennemi des buveurs de sang, comme *Van Helsing* (Stephen Sommers, 2004).

Le succès des *teen vampires movies* doit beaucoup plus au petit qu'au grand écran. La série télévisée produite par Joss Whedon, *Buffy the Vampire Slayer,* diffusée de 1997 à 2003, elle-même adaptée du long-métrage du même nom de 1992, est la série ayant popularisé cette

38 Anne Rice aurait désapprouvé le choix de ces deux acteurs au début, elle reviendra sur sa décision, leur reconnaissant une prestation tout à fait cohérente avec ses personnages.

tendance. La série *Twilight* s'inscrit dans la lignée de ce que l'on appelle désormais aux Etats-Unis les *young adults fantasy fictions* ou *teen fantasy fictions*, une littérature largement imprégnée par la culture des médias télévisuels et numériques.

Ces dernières années, l'on ne peut que remarquer à quel point il est difficile d'échapper à la vague de séries fantastiques mettant en scène des vampires urbains cohabitant avec les humains ou avec d'autres créatures. La série *True Blood* de Alan Ball, commencée en 2008, établit la coexistence entre vampires et autres créatures surnaturelles avec les humains, permise par la découverte d'une substance capable de remplacer le sang. La série développe la thématique des difficultés d'adaptation du vampire, objet de rejet et de fascination, symbole de l'étranger dont la présence, dans la petite ville de Bon Temps en Louisiane, suscite aussi bien la haine que l'amour d'une serveuse douée de télépathie. La série rivalisant avec *True Blood, Vampire Diaries* (Julie Plec et Kevin Williamson, 2009 - …) porte un titre évocateur, justifié par un scénario privilégiant, à nouveau, les angoisses et les désirs d'une adolescente folle amoureuse d'un vampire rencontré à la rentrée scolaire. Le récent succès des *American Horror Story* (Ryan Murphy et Brad Falchuk, 2011 - …) ou de *Penny Dreadful* (John Logan, 2014) fait légèrement exception à la mode du fantastique *ado,* bien qu'ils s'intègrent à une évidente ré-imagination des mythes et des conventions habituelles du gothique (l'horreur, la folie, la sorcellerie et les *freakshows*) dans la société américaine. Le vampire, comme la sorcière[39] ou le loup-garou se rencontrent au carrefour des interrogations liées à l'adolescence ou aux conflits sociaux et peuvent aussi bien être cool que glamour.

L'on ne ne note que quelques exceptions aux figures stéréotypées du couple vampire/humain américain, rencontrées. L'une d'elles est le film suédois *Morse* (*Låt den rätte komma in*) de Tomas Alfredson sorti en 2008, évoquant la relation entre un écolier timide, souffre-douleur de ses camarades, et un vampire dont l'apparence est celle d'une fillette à l'identité trouble, dans le cadre épuré et glacial de Stockholm. Bien que ne dérogeant pas aux règles instaurés par le *Dracula* de Stoker (vulnérable à la lumière solaire, incapable d'entrer sans invitation sous peine de mourir vidée de son sang), Eli, l'étrange immortel de douze ans semble fragile avant de devenir une bête agressive lorsqu'elle se nourrit de sang.

D'autres films placent le vampire dans un cadre spatial totalement inédit, rappelant son universalité, comme le film coréen *Thirst* (Park Chan-wook, 2009) dans lequel un prêtre de confession catholique est contaminé par un virus qui le change en vampire, condition qu'il transmettra à une jeune femme. Le vampire en soutane qui ne se distingue des mortels que dans

39 *Beautiful Creatures* de Richard Lagravenese, sorti en 2013, et adapté d'une série de romans écrits par deux auteures, Kami Garcia et Margaret Stohl, se concentre sur la relation entre un lycéen et sa camarade, se révélant être une sorcière devant choisir entre la magie blanche et la magie noire lors d'une épreuve d'initiation familiale.

son goût pour le sang et la capacité de se régénérer, est un personnage torturé par sa condition, incapable de concilier sa foi avec ce qu'il est devenu, ce qui le conduira à un suicide au lever du soleil, avec sa jeune compagne.

Ces quelques exemples nous montrent un véritable conflit de représentations, toutes plus originales les unes que les autres et manifestent une volonté de renouveler le mythe dominé par la figure classique de Dracula. Il semble pourtant que celle-ci soit tenace, comme si le vampire aspirait de plus en plus à la nostalgie du monde ancien au fur et à mesure qu'on le pousse à nous ressembler.

Cette introduction nous a permis de comprendre que le personnage du vampire domine le genre fantastique dans l'ensemble des médias visuels et sonores, du cinéma au jeu-vidéo. Cette figure est, comme le dit Valérie Palacios dans son livre sur le cinéma gothique, « une institution, presque le passage obligé des réalisateurs en mal d'inspiration ou simplement en quête de succès commercial. »[40] Cependant, c'est dans la littérature que le vampire s'est établi et est devenu la synthèse des peurs et des désirs, comme nous allons pouvoir le démontrer.

I.1.2. Femmes fatales et agresseurs de l'ombre : un caractère anecdotique

Le vampire nous fascine à la fois parce qu'il est en-dehors et en-dedans du temps. Cet étrange étranger habite nos désirs secrets et violents, ou plus exactement, leur donne forme. Le sang qu'il absorbe pour prolonger son existence est avant tout métaphorique : le vampire est un *survivor* en ce qu'il se nourrit du flux vital de nos peurs et de notre fascination à travers les âges. Ce que nous peinons ou n'acceptons pas (sexualité, violence naturelle, fascination morbide), il est fier de l'incarner.

L'une des idées préconçues que nous aimerions discuter dans ce premier chapitre est précisément celle qui veut que le vampire soit une figure chrétienne, c'est à dire issue, comme le Diable, de l'imagerie religieuse. C'est effectivement le cas pour les morts vivants légendaires. Et ces légendes n'ont pu être que renforcées par l'apparition, dans l'Histoire, de vrais-faux vampires bien humains, des personnalités qui ont marqué leurs temps au prix de leur intégrité morale.

Ces criminels buveurs de sang ont très probablement flirté toute leur existence avec une idée fixe les rapprochant des cas de démence. S'ils ont pu inspirer les poètes et les romanciers du XIXe siècle, les vampires fictifs, eux, ne sont pas les porte-paroles de l'Ancien Monde. Ce que nous appelons « Ancien Monde » se rapporte, dans notre raisonnement personnel, à l'Histoire

40 Valérie Palacios, *Le Cinéma gothique : Un genre mutant.* Sarl : Camion Noir, 2009, p. 44.

précédent l'apparition du vampire dans la littérature. Créature d'ombre insaisissable, le vampire n'est plus, dans la littérature, le bouc-émissaire des vieilles craintes superstitieuses de paysans ou de discours inquisiteurs. S'il se pare des traits surhumains d'un diable amoureux[41] à notre époque, le vampire folklorique ou anecdotique a tout d'un démon grotesque digne des représentations de Jérôme Bosch.

Au XVIIIe siècle, une époque superstitieuse qui nourrit la montée de l'esprit rationaliste et les Lumières, le vampire, si vivement condamné par Voltaire, est peut-être la raillerie ultime face à cet esprit. Objet imaginaire, objet de désir et d'horreur, il exalte ce que le savoir est toujours impuissant à expliquer, ce qui concerne l'humain dans son intimité, que la société en train de se moderniser tend à sceller aussi efficacement (et même plus) que l'Eglise. Au XIXe siècle, et surtout, dans la période décadente, le vampire personnifie la rupture ultime avec le progressisme en devenant la muse des poètes buveurs d'absinthe et des auteurs d'histoires fétichistes et nihilistes. Décadents ou victoriens, les auteurs qui en appellent au vampires cherchent parfois à renouer avec son paganisme mythique.

Il n'existe aucune culture au monde qui ne possède un imaginaire lié au fantasme de la vie après la mort ou à celui du sang. La définition courante du vampire est celle d'un revenant qui se nourrit du liquide vital des vivants pour prolonger son existence. A la différence du fantôme, le vampire est, pour reprendre la définition de Jean Marigny, un revenant « en corps »[42]. Il est doté d'une conscience qui l'oppose au zombi, qui lui n'a pas la faculté de contrôle étant un corps privé d'âme et habituellement manipulé par un tiers selon des rites spécifiques. Se reposant de jour dans sa propre tombe, le vampire ne sort que la nuit, est vulnérable au soleil et aux icônes religieuses, et se nourrit en mordant sa victime dans le cou à l'aide de ses canines anormalement longues. La victime peut, à son tour, devenir elle-même un vampire.

Les non-morts hantent les civilisations depuis l'antiquité et leurs représentations sont très éloignées les unes des autres. Le *Rouleau des Affamés* (*Gaki Zōshi*), probablement daté de l'ère de Heian[43], est un rouleau peint japonais (*emaki*) représentant des humanoïdes chétifs, émaciés et hargneux, les *gaki*, des créatures de l'Outre-monde dévorant la chair humaine et le sang, condamnés à une faim éternelle, à l'instar de l'*oni*, cet ogre gigantesque hantant les grottes et les montagnes du Pays du Soleil-Levant. Comme les goules du Moyen-Orient, monstres anthropophages qui rappellent les terribles sirènes de la mythologie grecque ou les Lestrygons de

41 *Le Diable amoureux* de Jacques Cazotte est une œuvre rarement citée comme gothique ; elle est pourtant un texte précurseur évoquant la relation entre un homme et le démon, prenant la forme d'une femme. Les thèmes de l'ambiguïté sexuelle et de l'interdit sont à la base de la littérature vampirique moderne.

42 Jean Marigny, *Sang pour sang : Le réveil des vampires,* Paris : Gallimard, 2015, p. 21.

43 Période 794-1185 de notre ère.

l'*Odyssée* d'Homère, ces créatures sont semi-divines et non-mortes. Le folklore et les contes traditionnels de tous les pays abondent de monstres légendaires s'attaquant à l'intégrité physique et au fluide vital tant convoité. Les lamies, femmes reptiliennes des mythes grecs dont les victimes sont les hommes ; les stryges, espèces de gargouilles féminines au cri aussi assourdissant que celui des *banshees* écossaises, qui dévorent les nouveaux-nés ; la Baba Yaga, affreuse sorcière cannibale des contes slaves, vivant dans une hutte se déplaçant sur des pattes de volatile, qui empale les crânes de ses victimes sur les pics de sa clôture ; les *broucolaques* grecs qui dérangent les villageois et s'attaquent au bétail ; les *strigoï* de Roumanie, ombres semblables à des spectres noirs qui aspirent la vitalité ; les démons vaudous invoqués par des rituels de sang en Polynésie, patrie des zombis ; les *jiangshi* suceurs d'âmes de Chine ; le *kuntilanak* indonésien, sorte de séductrice spectrale ou encore la figure de la déesse noire hindoue Khali, épouse de Shiva, faisant serpenter sa langue en entamant la danse du chaos avec sa ceinture de crânes humains.

Comme on peut le constater, le monde antique et folklorique semble dominé par la figure de la femme fatale, de même que le sera l'art et la littérature « vampirique ». Le chef d'œuvre *The Vampire* du peintre anglais Philip Burne-Jones (1897) montre une figure féminine se penchant sur un homme assoupi. Cette célèbre apparition ressemble à une succube, qui comme son pendant masculin l'incube, séduit les mortels pendant leur sommeil pour le compte de la ténébreuse Lilith, première femme d'Adam qui, selon la Kabbale, se serait rebellée contre l'autorité divine en épousant le démon Samaël avant d'incarner le serpent fatal, le tentateur de la Genèse. La figure érotisée de la femme ténébreuse semble se renforcer avec la diabolisation de cette figure dans la religion chrétienne. C'est pourquoi l'association entre le tabou vampirique et le caractère sacré du sang versé a marqué une rupture avec le paganisme, inspirant la figure d'un assassin impénitent. C'est donc avec le christianisme que l'on assiste à l'attribution de « la valeur rédemptrice du sang »[44].

Le sang a toujours été sacralisé, notamment dans les rituels des civilisations antiques et païens. Cependant, le corps, enveloppe de l'âme, acquiert, à travers la figure du Christ, et donc du martyr, une valeur intouchable, opposée à toute forme de souillure. « Ceci est mon sang » assigne Jésus, partageant le repas de la Cène avec ces disciples, parmi lesquels Judas, le traître par le biais duquel le sang du Messie sera versé. Les textes fondamentaux nourrissent une image paradoxale du corps, à la fois réceptacle de la souillure et don divin fait à l'image de Dieu. La croyance en une vie après la mort apparaît, dès-lors, comme un blasphème puisque seul le Christ a été ressuscité. Dani Cavallaro nous permet de saisir ce renversement établit avec la symbolique

44 Jean Marigny, *Sang pour sang : Le Réveil des vampires*, *op. cit.*, p. 21.

résurrection du Christ :

> The vampire myth is inseparable from a deep-rooted fascination with blood as simultaneously symbolic of a life-sustaining stream and of the dark abyss into which one is precipitated by its loss, or strengh if undiluted and of impurity […] The Early Church Fathers realized that in symbolically emphasizing the regenerative powers of blood, the Christian Eucharist risked encouraging a regression to pagan rituals.[45]

Verser le sang d'un autre est donc un péché mortel. Dans cette croyance, un corps de défunt qui revient de la tombe pour s'en abreuver apparaît comme une offense : le mort n'est plus à sa place, il devient un errant qui ne peut prétendre, puisqu'il marche encore sur la terre, à une place au paradis ou en enfer. La convoitise du sang par le vampire vient bel et bien du pouvoir régénérateur du sang dans la croyance païenne, cependant c'est le Christianisme qui en érigne la valeur intouchable.

Outre l'iconographie, l'histoire abonde de « cas de vampirisme » : des corps déterrés qu'on décapite ou qu'on transperce d'un pieu dans le cœur, de maisons aux portes ornées de chapelets de gousses d'ail sensées empêcher les morts-vivants d'entrer ou encore de disparitions d'enfants associées à des tombes vides. On en retrouve les récits dans l'ensemble de l'Europe orientale, compilés dans des ouvrages tels que l'*Histoire vraie du vampirisme* de Johannes Van Aken, ou plus récemment, des enquêtes synthétiques et précises comme *Histoire des vampires : Autopsie d'un mythe* de Claude Lecouteux et *Sang pour sang : Le réveil des vampires* de Jean Marigny.

Ces affaires de vampires nous font immédiatement penser aux chasses aux sorcières de l'Inquisition. Marigny évoque[46] ces malheureux enterrés vivants cherchant à sortir en vain de leurs tombes, que l'on prenait pour des revenants qu'il fallait de ce fait purger. De même que l'apparition de maladies rares comme la porphyrie dont les symptômes variables sont des brûlures cutanées lors de l'exposition au soleil, des gencives nécrosées qui donnent l'illusion des dents plus longues ou une hyper-pilosité, parfois une allergie à l'ail (allicine) et un besoin régulier de recevoir des transfusions de sang.

Plusieurs traités et autres documents répertoriant ces cas de vampirisme, dont le *Visum et Repertum* (1732), qui introduit au mot « vampir », ainsi que le *Dictionnaire infernal* de Colin de Plancy (1818), témoignent du caractère essentiellement anecdotique de ces morts et résurrections suspectes. L'épisode de l'histoire dans lequel l'on note un intérêt grandissant pour le vampirisme demeure le XVIIIe siècle, plus précisément avec la publication d'un ouvrage qui agacera les philosophes, Voltaire tout particulièrement : le fameux *Traité sur les apparitions des anges, des*

45 Dani Cavallaro, *op. cit.*, p. 179.
46 Jean Marigny, *Sang pour sang : Le réveil des vampires, op. cit.*, pp. 45-63.

démons, des esprits et sur les revenants, et vampires de Hongrie, de Bohème, de Moravie et de Silésie, écrit en 1746 par l'érudit bénédictin français Dom Calmet. C'est à lui que Marigny emprunte sa définition du vampirisme comme « revenant en corps », et c'est cet ouvrage qui rassemble un ensemble de « cas avérés » de vampires que Calmet attribue à de véritables maladies essentiellement contractées par les habitants des pays situés en Europe orientale et dans les Balkans. Ces pays méconnus, et dont la représentation est pour le moins nébuleuse dans l'Europe occidentale, constituent un foyer pour les superstitions liées à la vie *post-mortem*, dont Jean Marigny explique les raisons :

> à la fin du XVIe et au XVIIe siècle, les pays de l'Est de l'Europe sont pauvres et d'accès difficile, particulièrement dans les régions montagneuses. Les grandes découvertes de la Renaissance ont bien du mal à pénétrer dans ces lointaines contrées où, en dehors de la bourgeoisie des villes, la majorité de la population, formée essentiellement de paysans, est analphabète.[47]

Ces « lointaines contrées » désignent un ensemble – Styrie (Autriche), Hongrie, Pologne, Slovénie, Roumanie, Tchécoslovaquie etc... – dont la méconnaissance de l'époque semble être à l'origine d'une représentation fantasmée favorisant l'apparition de toute une littérature, en vers et en prose.

La vérité importe peu pour les auteurs. Ces régions, poétiquement surnommées par Johan Van Aken un « carrefour des maléfices »[48], deviennent les patries du vampirisme, et l'imaginaire littéraire ne fera que renforcer ces conceptions. Pour Jean Marigny, le berceau culturel du vampire littéraire est paradoxalement celui du siècle du rationalisme ambiant :

> La pensée rationnelle triomphante au siècle des Lumières a eu raison du vampire légendaire, mais elle ne l'a pas chassé de notre imagination. Au contraire, s'insurgeant contre le positivisme matérialiste ambiant et exprimant la nostalgie d'un passé magique et fascinant, le mouvement romantique ne va pas tarder à redonner vie au vampire.[49]

Le roman gothique anglais est l'une des résultantes de cet engouement pour les histoires procurant frissons et merveilles à un lectorat (essentiellement appartenant aux classes intellectuelles ou ayant accès à ce genre de littérature qui n'était guère populaire) n'approuvant plus la sécheresse d'une lecture du réel basée sur des préoccupations utilitaires.

Le vampire littéraire n'a presque rien de ces monstres nébuleux. Il peut dès-lors nous paraître bien étrange qu'ils deviennent les muses des poètes. En effet, les premiers textes perçus comme vampiriques par Marigny sont des poèmes mettant en scène des figures ensorcelantes et

47 *Ibid*, pp. 39-40.
48 Johannes Van Aken, *Histoire vraie du vampirisme,* Genève : Famot, 1980, p. 11.
49 Jean Marigny, *Sang pour sang : Le réveil des vampires, op. cit.*, p. 61.

des amours, très religieusement connotées, entre la vie et la mort. Citons par exemple la ballade funèbre de l'allemand G. A. Bürger, *Lenore* (1773) qui bien que ne traitant pas directement de vampire évoque la tragique Lénore qui suivra de son plein gré un cavalier noir arborant les mêmes traits que son époux Wilhelm, jusqu'au royaume des morts.

Edgar Allan Poe reprendra cette thématique dans un poème également intitulé *Lenore* (1848) dans lequel c'est un homme qui est incapable d'accepter la mort de sa Lénore[50]. Cependant, ces textes n'évoquent pas explicitement des vampires, là où d'autres poèmes l'abordent plus ou moins directement comme *Die Braut von Korinth* (Johan Wolfgang von Goethe, 1797) et *Christabel* de Samuel Taylor Coleridge (1816). Néanmoins, ces lugubres poésies sont un hymne lyrique à la mort et mettent en scène ces relations entre les deux mondes, le personnage inspirant ces sentiments étant essentiellement féminin.

La première moitié du XIXe siècle regorge de morts qui reviennent à la vie et prouve que ces derniers peuvent parfaitement répondre à « scientifisation » d'un monde en marche vers le progrès et la démythification. Si Mary Shelley fait trembler avec son œuvre pessimiste et dystopique *Frankenstein* (1818), Lord Byron avait ramené le vampire à des racines païennes. Présent aux côtés des époux Shelley et de sir John William Polidori lors d'une soirée en 1816, Byron avait déjà publié *The Giaour* en 1813, où il aborde le thème de la vengeance d'outre-tombe. Après avoir lancé à ses amis un concours littéraire, Byron ne produira pas lui-même de texte mémorable. C'est son confident et médecin, Polidori, qui inventera le premier texte en prose connu de la littérature vampirique : *The Vampire* (1819 pour la publication). C'est dans cette nouvelle que la figure du séducteur immortel se met en place. Lord Ruthven, qui serait inspiré par Byron lui-même, est un diable d'une beauté de marbre dont le destin est confié au timide et sensible Aubrey, reprenant vraisemblablement la relation conflictuelle, entre attirance et mépris, de Polidori et Lord Byron.

D'autres œuvres célèbres mettent en scène la figure masculine du vampire, comme le *penny dreadful*[51] *Varney the Vampyre* (1845) attribué à James Malcom Rymer. Le vampirisme s'étend aux imaginaires d'autres pays. La France, qui n'a pas partagé avec l'Angleterre un enthousiasme particulier pour le fantastique, porte un engouement certain et singulier pour des

50 Le dessinateur Roman Dirge parodiera ce poème en créant sa série *Lenore : The Cute Little Dead Girl,* de 1998 à 2007, dans laquelle la petite Lénore, souvent comparée à Wednesday Addams, est une morte-vivante espiègle vivant avec un vampire raté dont l'esprit est enfermé dans une peluche, et toute sorte de personnages hauts en couleurs.

51 Comme le traduit son appellation, un *penny dreadful* (littéralement : « horreur à un penny ») est une publication en série de textes au tirage peu coûteux en vogue dans l'Angleterre du XIXe siècle. Considéré comme de la littérature gothique populaire, ayant connu son succès auprès des lectorats divers, dont la classe ouvrière. Le *gothic novel* étant perçu, à l'époque, comme une littérature plus élitiste, les sorties hebdomadaires des petits volumes *penny dreadful,* annonçant les *pulps* américains, ouvraient les histoires d'horreur à un public plus large. John Logan choisira ce titre pour sa série de 2014.

auteurs comme Téophile Gauthier qui publiera en 1836 *La Morte amoureuse,* un conte qui, par moments, rappelle *The Monk* de Matthew G. Lewis, dans la narration d'une relation entre un moine et une courtisane vampire : la splendide Clarimonde. D'autres auteurs s'essayeront des années plus tard à ce genre naissant, privilégiant la figure de la séductrice d'outre-tombe : retenons ainsi *Histoire de la Dame pâle* d'Alexandre Dumas père (1849) et *La Vampire* de Paul Féval (1865). Ces personnages confèrent au vampire un charme certain ainsi qu'un caractère exotique propre aux conventions du roman gothique dont ces textes sont issus.

La Famille du Vourdalak de A. K. Tolstoï (1847) fait exception à la règle et pourrait presque passer pour un des récits anecdotiques réunis par Johannes Van Aken dans son *Histoire vraie du vampirisme,* plaçant l'histoire en Serbie, et dépeignant l'antithèse de Lord Ruthven, c'est à dire un rustre acariâtre qui fait du vampirisme une métaphore du patriarche dévorant la vie des plus jeunes, y compris sa propre famille.

Néanmoins, l'on compte fort peu d'ouvrages connus poursuivant dans cette voie, les auteurs préférant de loin développer une définition du vampire comme à la fois objet de répulsion et d'attraction. C'est sans doute Joseph Sheridan Le Fanu qui concrétise le plus efficacement cette dualité dans sa novella *Carmilla,* publiée en 1872. Un amour lesbien unissant une mortelle et une vampire n'était pas nouveau. Coleridge avait évoqué cette attirance étrange entre Christabel et Lady Geraldine. Carmilla établit la figure la femme vampire, créature éthérée et ténébreuse qui s'insinue dans les rêves. Bram Stoker, l'auteur de *Dracula* s'en inspirera, bien que son comte vampire complique l'image du vampire, qui va devenir un succédané de folklore mélangé à la figure du tueur en série moderne. Le personnage de Le Fanu annonce celui de Bram Stoker dans le sens où il définit le vampirisme comme une singularité profonde.

Bram Stoker va beaucoup plus loin. Il veut rendre le vampire plus puissant, imposer davantage sa présence, la rendre plus complexe. Son œuvre pose le personnage comme un véritable modèle, passant de l'ombre gémissante du non-mort à celle d'un terroriste surnaturel et paradoxalement moderne.

I.1.2.1. La bête qui sommeille en nous

Dans son article intitulé « Le miroir noir », Marc Dufaud décrit le XVIIIe siècle comme « une ère de domestication »[52] propice à la naissance d'une littérature tumultueuse conforme à un esprit de retrait et de retour aux âges sombres de l'ère médiévale, développant une ultra-sensibilité dont les Romantiques ont fait un art et une philosophie. Avec Sade avait lieu une

52 Marc Dufaud « Le miroir noir », *Goth : Le Romantisme noir de Baudelaire à Marilyn Manson, op. cit.*, p. 29.

radicale explosion, une « animalité »[53] excessive pour faire contrepoids à l'homme muselé par la persistance de l'institution religieuse et prônant une philosophie du désir et des instincts. Le Divin Marquis invite à voter pour la « mort » de Dieu et à l'écoute du désir sous toutes ses formes, anticipant les pratiques SM.

Avec le roman gothique, dont Sade se fait défenseur, admirateur qu'il est du *Monk* de Lewis, tout est mis en œuvre pour éviter ce que Marc Dufaud appelle un « ennui catatonique de plus en plus ressenti »[54] qui « affleure et engendre une angoisse vivace généralisée, un mal de vivre à la fois collectif et individuel. »[55]. Si à la fin du XVIIIe et au début du XIXe siècle, l'on se consolait d'une réalité décryptée et banalisée dans les mystères des cimetières ; si l'on contemplait de vieilles ruines ou si l'on se laissait perdre dans les plaisirs mortifères des quartiers mal famés, ne remarque-t-on pas une continuité de ces tendances dans le pessimisme acide de la fin du XXe siècle ? Jeunes Werther enragés, les « Goths » ne sont pas réductibles à une simple forme de nostalgie culturelle et esthétique. Ils sont d'éternels et insatisfaits rêveurs et des créateurs révoltés qui s'expriment à travers l'attachement au romantisme noir, au gothique et au décadentisme. Le vampire symbolise justement cet esprit de détachement par rapport à la réalité et aux contraintes sociales, n'agissant qu'au nom de son seul désir.

Roger Bozzetto décrit l'avènement du genre fantastique de type gothique comme une sensibilisation de l'être en pleine ère industrielle, réaction de l'individu face à la montée de l'objectivation progressiste. Il s'agit davantage de la réactivation d'une capacité de croire au surnaturel, ou du moins, en ce qui n'est pas expliqué concrètement, plutôt qu'un retour vers une quelconque foi, ainsi qu'il l'explique : « le texte fantastique propose alors une confrontation insoluble entre l'effet irrationnel et ce qui relève de l'imaginaire, il pose la réalité comme un problème qui réclame une solution, celle-ci étant l'impensable du texte »[56].

Les dernières années du XIXe siècle manifestent un regain d'engouement pour ce qui attrait aux ténèbres, ainsi que le définit David Punter dans un essai intitulé *The Literature of Terror* : « a burst of symbolic energy as powerful as that of the original Gothic »[57]. Les critiques ayant consacré des ouvrages essentiels à la question, tels que David Punter et Linda Dryden, s'accordent pour dire que le gothique est une tendance (non plus un genre) qui perdure et acquiert une nouvelle définition dans les toutes dernières années du XIXe siècle.

Dans *The Modern Gothic et Literary Doubles,* Linda Dryden définit formellement le

53 *Ibid, id.*
54 *Ibid*, p. 34.
55 *Ibid, id.*
56 Roger Bozzetto, *Territoires des fantastiques : Du roman gothique aux récits d'horreur modernes,* Aix-en-Provence : Publications de l'Université de Provence, 1998, p. 124.
57 David Punter, *The Literature of Terror v.2 : The Modern Gothic,* New-York : Routledge, 2014, p. 1

gothique fin-de-siècle : « The modern Gothic is a gothic of the late Nineteenth-century »[58]. Or c'est une œuvre, et une seule, qui a marqué les esprits et véritablement mis en place un genre à part entière : le roman *Dracula* écrit par l'irlandais Bram Stoker et publié en 1897. Nous pouvons le considérer légitimement comme un roman « gothique décadent » dans le sens où cette œuvre est en grande partie issue de l'école du *gothic novel* et évoque les crimes en série de personnages ténébreux surgissant des chantiers de la révolution industrielle, des progrès en sciences naturelles et des maladies de l'esprit de plus en plus « disséqué » par les nouvelles thérapies.

Si en France, l'esprit Décadent est représenté en partie dans la littérature dite frénétique, anti-naturaliste, et dans la poésie par des figures de maudits comme J. K. Huysmans, Gérard de Nerval, Charles Baudelaire, Villiers de L'Isle-Adam ou A. Barbey d'Aurevilly[59], le monde anglo-saxon est marqué par ce que David Punter identifie comme : « a burgeoning awareness of the existence of the unconscious »[60]. Cet inconscient naissant a été favorisée par des études qui ne mettent plus en lumière l'homme dans l'intégralité de sa définition spirituelle et culturelle, mais de l'humain, du vivant, et donc de l'animal. Ces théories, ce sont celle de la sélection naturelle, et leur auteur est Charles Darwin. Pour Kelly Hurley, le bouleversement des esprits causé par ces travaux scientifiques a transformé et enrichi le paysage intellectuel et littéraire, en particulier le fantastique gothique, comme elle le soutient dans son essai sur la lecture du « corps gothique » :

> For Darwin, that is, the intricacy and superb functionality of biological forms contrasted markedly with the chaotic randomness of the processes that, accidentally, generate form. The fin-de-siècle Gothic, however, envisioned something rather more terrible. In its plots of both parallel evolutions and abhuman becomings, a randomly-working Nature is figured as too imaginative, too prolific.[61]

Le concept de « abhuman » que l'auteure développe est éclairé par une vision cauchemardesque de la nature, produisant aléatoirement des organismes chaotiques, monstrueux d'une part, et contaminant l'esprit ou le déviant d'autre part. Ces nouveaux monstres du gothique fin-de-siècle ne sont plus retranchés dans des châteaux italiens où ils peuvent, à loisir, jouer au jeu du chat et de la souris avec des adolescentes terrorisées. Ces nouveaux « hommes de l'ombre » (car la figure de l'homme prédomine), ne viennent pas d'ailleurs. Ils sont les reflets difformes des gentlemen « comme il faut » qui, lorsqu'ils n'intriguent pas les mondanités au salon, dérèglent leur sens dans les bordels et les fumeries d'opium du port de Londres. Ils sont

58 Linda Dryden, *The Modern Gothic and Literary Doubles : Stevenson, Wilde and Wells,* New-York : Palgrave Macmillan, 2003, p. 31.

59 *Les Fleurs du mal* (recueil de poésies) par Charles Baudelaire (1840), *Aurélia ou le rêve et la vie* (conte) de Gérard de Nerval (1855), *Les Diaboliques* (recueil de nouvelles) de J. Barbey d'Aurevilly (1874), *A rebours* (roman) par J. K. Huysmans (1884), *L'Eve future* (roman) de Villiers de l'Isle-Adam (1886).

60 Linda Dryden, *op. cit.*, p. 6.

61 Kelly Hurley, *The Gothic Body : Sexuality, Materialism and Degeneration at the Fin-de-siècle,* Cambridge : Cambridge University Press, 2004, p. 90.

monstrueux *à l'intérieur* et mettent en jeu l'intégrité, de même qu'ils effritent les murs qui séparent les classes, introduisant cette horreur commune à tous qui est dans le cerveau, dans la personnalité. A l'aube des travaux psychanalytiques, les nouvelles théories sur le corps et l'esprit font trembler et inspirent de nouveaux genres littéraires, montrant une « scientifisation gothique », un foisonnement d'œuvres mettant en scène des êtres « frankensteiniens », entre la bête, l'homme et l'esprit *abhuman.*

Outre-Atlantique, c'est Edgar Allan Poe, le maître de la *detective fiction* qui, grâce à ses nouvelles fantastiques, entretient jusqu'à sa mort une étrange relation avec les forces obscures qui, bien avant Howard P. Lovecraft, émanent aussi bien de la nature que de l'esprit humain. Ses amours en prose et en vers avec des mortes et ses récits d'inquiétants fétichismes ont été traduits et critiqués par son grand admirateur, Charles Baudelaire.

En Angleterre, l'ennemi intérieur et/ou extérieur est une créature qui défie la raison et la société, rendant la frontière entre réalité et imaginaire parfois confuse. Il est légitime de penser que le personnage qui est à l'origine de ce climat est l'énigmatique ombre de Jack the Ripper. La littérature de la fin du XIXe siècle abonde en monstres qui se fondent dans la société, suggérant qu'ils peuvent surgir en chacun et à n'importe quel moment. Mr. Hyde, le double du Dr. Jekyll dans *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Robert Louis Stevenson, 1886), le prouve bien : le scientifique, dans la trempe d'un Victor Frankenstein, a trouvé la clé stupéfiante (la drogue) pour ouvrir la porte de ses propres ténèbres. Cet ennemi qui menace de gagner est monstrueux, même dans son apparence et son exotisme ne fait que renforcer un sentiment de dégoût, comme l'incompréhensible créature insectoïde d'origine égyptienne de *The Beetle : A Mistery* de Richard Marsh, écrit la même année que *Dracula.* Là encore, il y a un élément déclencheur, la fragilité de la frontière qui sépare deux mondes. Le monstre changeant de forme, comme un vampire, brisant cette limite à la fois du corps individuel et du corps social.

Ces portes ouvertes prennent donc plusieurs formes et chargent l'objet matériel de symbolisme, comme dans l'ouvrage qui a rendu Oscar Wilde populaire : *The Picture of Dorian Gray* (1890). Le monstre, dans ce roman décadent et sombre, n'est visible que sur le portrait du splendide et immortel Dorian, comme si le tableau devenait le miroir désenchanté capable de renvoyer ce que le personnage est à l'intérieur. Dans ce roman, le héros fait un pacte avec son double, et mène une vie fondée sur l'expérience et la satisfaction des sens, jusqu'au meurtre.

Le caractère expérimental des métamorphoses devient plus prononcé, notamment avec la publication de romans comme *The Island of Dr. Moreau* (H. G. Wells, 1896) dans lequel l'isolement sur une île donne lieu à des expériences improbables transformant les cobayes en

hybrides, mi-hommes mi-bêtes. Ce n'est plus dans le même propos que *La Bête Humaine* d'Emile Zola (1890), nous sommes davantage dans l'horreur scientifique générant de palpables monstres, comme c'est le cas pour *Great God Pan* (Arthur Machen, 1894), récit dans lequel l'on modifie la perception d'une femme pour lui faire voir la réalité dans toute sa véritable violence, jusqu'à ce que celle-ci donne naissance à une fille anormale, à mi-chemin entre l'entité éthérée et le monstre polymorphe, dont la figure est celle d'un satyre féminin équivalent du dieu grec Pan.

Ces quelques exemples définissent le contexte, à l'aube du XXe siècle, dans lequel s'écrit *Dracula.* Ils manifestent, dans leur ensemble, la résurrection de forces archaïques, païennes, alors que nous sommes en route pour une époque de transmutations. Dracula est une créature paradoxale. Il est le fruit de ces conceptions novatrices qui installent un climat de crainte vis-à-vis de l'Autre et de soi, parallèle à un sentiment de xénophobie touchant particulièrement l'Empire britannique de cette époque, puis il est la conséquence d'un retour aux vieilles croyances et aux légendes folkloriques. Comme le souligne Jean Marigny :

> La publication de Dracula en 1897 marque un véritable tournant dans l'histoire du vampirisme en littérature car il constitue à la fois le renouveau de l'esprit « gothique » du XVIIIe siècle, le retour à l'orthodoxie légendaire du vampire et surtout le fondement d'un véritable mythe des temps modernes qui s'est perpétué jusqu'à nos jours.[62]

Plus exactement, il semble que le roman évoque l'entrée en collision de l'ancien monde et du monde moderne. Dans son essai *Our Vampires, Ourselves,* Nina Auerbach fait le point sur l'influence de *Dracula* sur les personnages des romans s'inscrivant dans sa postérité :

> We all know Dracula, or think we do, but as this book will show, there are many Draculas— and still more vampires who refuse to be Dracula or to play him. An alien nocturnal species, sleeping in coffins, living in shadows, drinking our lives in secrecy, vampires are easy to stereotype, but it is their variety that makes them survivors. They may look marginal, feeding on human history from some limbo of their own, but for me, they have always been central: what vampires are in any given generation is a part of what I am and what my times have become.[63]

Cette amorçage nous permet de reprendre notre introduction : l'image de Dracula a généré un mythe littéraire qui a mis en jeu des problématiques liées à l'altérité et à la marginalité. Il représente un véritable défi pour les auteurs qui ont compris que pour éviter de réécrire sans cesse le roman*,* il faut compter sur la faculté la plus importante du personnage du vampire, c'est à dire l'adaptation. C'est en ce sens que *Dracula* modernise le premier la figure du vampire dans le genre fantastique. Pour Linda Dryden, le romantisme noir donne naissance à un genre qu'elle

62 Jean Marigny, *Sang pour sang : Le réveil des vampires, op. cit.*, p. 83.
63 Nina Auerbach, *Our Vampires : Ourselves,* Chicago : University of Chicago Press, 1995, p. 1.

définit, dans *The Modern Gothic and Literary Doubles : Stevenson, Wilde and Wells,* par « urban gothic »[64]. Elle y rassemble la *crime fiction*, dont Edgar Allan Poe est reconnu comme le pionnier, ainsi que les œuvres fantastiques faisant allusion aux « darwinian theories »[65] et les travaux de recherche de l'italien Cesare Lombroso, qui a théorisé la conception du meurtre dans les gènes, ou la théorie du tueur né dans son traité de 1876, *L'Uomo Delinquente*[66]. Comme l'expliqueDryden : « The criminal psychologist Lombroso even ascribed vampire-like tendencies »[67]. Il ne s'agit pas simplement de l'analogie entre l'aspect physique du comte et celui d'une bête humanoïde aux bras couverts de poils et au nez rappelant celui d'un singe. Dracula est un tueur né et un tueur en série, il consomme du sang humain et contamine ses victimes comme un virus modifiant leur aspect et leur perception.

C'est dans le texte même que cette analogie, clairement destinée à produire du frisson, se fait dans le discours du vieil ennemi de Dracula, Van Helsing. Pour lui, Dracula est « predestinate to crime »[68] et son cerveau est juvénile, déséquilibré : « The Count is a criminal and of criminal type ; Nordau and Lombroso would so classify him, and qua criminal he is of imperfectly formed mind. »[69] Le vampire de Stoker n'est donc, à cette époque, que le réceptacle des « bas » instincts, faisant écho à tout un ensemble de *gothic villains* précédent la fin d'une époque, ses craintes comme ses plus inavouables fantasmes.

Bien que le succès de l'auteur fut incontestable, il faut attendre le début du XXe siècle pour que le comte devienne un paradigme du vampirisme. En effet, *Dracula* ne connût le succès mondial que nous lui connaissons qu'à travers le passage sur grand écran, le siècle suivant. Ainsi que le remarque Carol Margaret Davison :

> Ironically, while this mesmeric bloodsucker moved into the limelight of popular culture during the twentieth century, his creator remained shrouded in obscurity. Even in academic circles, Stoker remained virtually unknown until recet years when he has been resuscitated from the over-populated graveyard of forgotten writers.[70]

Ce qui rend le vampire contradictoire avec sa propre définition, c'est justement la difficulté de la survivance. Le texte est doublement problématique : il renoue avec l'orthodoxie du vampire (largement inspirée de traditions mixtes et de légendes d'Europe de l'Est, voulant que

64 Linda Dryden, *op. cit.*, p. 31.
65 *Ibid, id.*
66 Voir également l'analyse de Katherine Ramsland, la biographe officielle d'Anne Rice, *The Science of Vampires,* pour une étude plus poussée des relations entre les mythes du vampirisme et les cas cliniques.
67 Linda Dryden, *op. cit.*, p. 36.
68 Bram Stoker, *Dracula*, Londres : Titan Books, 2014, p. 373.
69 *Ibid*, pp. 373-374.
70 Carol Margaret Davison, Paul Simpson Housley (dir.), *Bram Stoker's Dracula : Sucking Through the Century, 1897-1997,* Toronto : Dundurn, 1997, p. 21.

ce monstre insatiable et infectieux soit vulnérable aux symboles religieux, à l'ail et soit doté de pouvoirs de sorcier) tout en envisageant un détachement et une adaptation à la société.

Auerbach constate à juste titre qu'il n'y a pas un seul mais plusieurs Draculas. *Dracula* est davantage qu'un roman gothique évoquant un personnage vulnérable et prisonnier[71] dans un château isolé, dans une région que le progrès et l'expansion n'ont pas encore touchée. C'est un croisement d'itinéraires, d'hésitations et de points de vues originalement construits à l'aide de lettres, de billets, d'extraits de journaux et d'enregistrements phonographiques. C'est cet exotisme gothique qui en fait un personnage hautement sinistre, barbare et aux mœurs singulières. Dracula est un conquérant et un provocateur, il s'infiltre dans l'empire britannique par des failles bien particulières : ses citoyens les plus respectables.

W. Scott Poole voit dans le vampire un symbole de transition, à l'image d'un Dracula qui quitte sa terre natale (« leaving his Transylvanian homeland to seek new conquests in the metropolis of London »[72]). Il est donc un envahisseur de la société ainsi que du corps et de l'esprit. Pour Nina Auerbach, le vampire dépeint par Stoker incarne le fantasme du dominateur :

> Sexually, Stoker's vampires are dutifully conventional ; personally, they lack flair, craving only power and possession. They are striking only in their transformative potential. Like all respectable creatures, they suggest more than they let us see.[73]

Lorsqu'elle signifie que Dracula est « respectable », elle songe surtout au souci d'intégrité victorienne qui transparaît dans ce roman. En effet, aucune des agressions n'est tout à fait explicite ou décrite de manière crue. Le vampire est une ombre insaisissable qui inspire l'horreur et la confusion, confusion qui constitue la seule réaction acceptable face à ce qu'il représente, c'est à dire le désir à l'état brut. La répulsion et l'attraction sont des sentiments contradictoires qui définissent le vampire depuis ses débuts dans la littérature. Dans le contexte politisé de *Dracula,* le fragile refoulement de ce désir va de pair avec la menace de désintégration sociale à laquelle conduit cet étrange marginal.

Pour Valérie de Courville Nicol, « c'est en cette singulière capacité d'être à la fois rationnel et irrationnel que le sujet moderne est un sujet de la peur. »[74] Si l'on applique ce

71 La plupart des critiques, dont Nina Auerbach, David Punter et Kelly Hurley s'attachent à voir en *Dracula* une allégorie de l'homosexualité prenant appui sur la séquestration de Jonathan Harker, qui est un homme tandis que dans le *gothic novel* traditionnel c'est plutôt une jeune femme qui est faite prisonnière. Ils évoquent notamment certaines scènes, dont la coupure devant le miroir qui excite les sens du vieux vampire, ou lorsque le notaire est surpris par le comte en compagnie des épouses de ce dernier. Ces scènes comporteraient une teneur homo-érotique, ce qui reste discutable.

72 W. Scott Poole, *Monsters in America : Our Historial Obsession with the Hideous and the Haunting,* Saint-Waco : Baylors University Press, 2014, p. 5.

73 Nina Auerbach, *op. cit*., p. 87.

74 Valérie de Courville Nicol, *Le Soupçon gothique : L'Intériorisation de la peur en Occident,* Sainte-Foy : Presses

postulat à un roman comme *Dracula,* il faut comprendre l'ensemble des voix narratives comme un sujet synthétique, plus explicitement, comme les nombreuses voix d'un seul sujet, observateur d'un temps en mouvement. Le surnaturel, incarné par le comte vampire, est confronté aux tenants d'un discours se dirigeant vers le rationalisme et la scientifisation, notamment représenté dans leurs fonctions (le Dr. Seward ou le professeur Van Helsing par exemple). Il y a donc une lutte intradiégétique entre deux discours : le surnaturel évoque le désir enfoui, interdit, tandis que le point de vue rationnel remplace le manichéisme et signifie que le bien est dans l'ignorance des voies obscures. Si ce vampire continue de nous fasciner, c'est bien en raison de l'échec du discours visant à repousser l'imaginaire, l'occulte, et d'une manière assez provocatrice.

Le simple nom de « Dracula » est devenu synonyme de vampire, de même que la Transylvanie est devenue la terre consacrée du vampirisme. C'est pourquoi un certain nombre d'ouvrages s'intéressant à l'œuvre ont d'abord été des enquêtes sur le travail d'écriture et les sources de Bram Stoker. Car Dracula doit avant tout sa renommée à son nom si évocateur.

I.1.2.2. Bram Stoker et la « Dracula-mania » : du fantasme au tourisme littéraire

En 2002, lorsque les autorités roumaines annoncent l'annulation d'un parc d'attractions sur le thème de Dracula, l'on note une volonté croissante, de la part des chercheurs comme de tous ceux qui s'intéressent à l'œuvre, de clarification autour de ce mythique personnage qui, à l'aube du nouveau millénaire, désigne une chimère culturelle issue du cinéma. Le comte a plusieurs identités, et la première n'est autre que son auteur. *Dracula* a suscité un intérêt plus important pour le vampirisme à une époque qui voyait se conclure un véritable culte, renforcé par ce que l'on appelle le tourisme littéraire. Pour comprendre ce que définit cette tendance, il faut rappeler que Bram Stoker fut lui-même un touriste littéraire dont le compte-rendu le plus explicite est *Dracula.*

D'origine irlandaise, Bram (Abraham) Stoker a été un enfant de fragile constitution qui, contraint à garder le lit le plus clair de son temps, a pris l'habitude de se nourrir des histoires de revenants présentes dans le folklore gaélique que sa mère lui transmettait. Sa nature faisait de lui un de ces malades des temps modernes, sujet aux accès fiévreux, maladifs et curieusement peu enclins à une vie mouvementée malgré les bouleversements sociaux entraînés par l'époque de l'ère post-industrielle et l'entrée imminente dans le XXe siècle. L'état de santé de l'auteur était ironiquement enclin à le contraindre à une vie confinée dans les débuts.

universitaires du Laval, 2004, p. 114.

Stoker a écrit une histoire de vampires qu'il a construite à partir de nombreuses sources littéraires, anecdotiques, de dialogues avec des relations intellectuelles et beaucoup de mystère. Si le travail au-delà de l'œuvre semble si important pour des spécialistes comme Elizabeth Miller, Matei Cazacu ou Clive Leatherdale, c'est précisément en rapport avec cette étrange mode qui, dans les années 1990, attire l'attention sur un nouveau type de destination touristique pour le moins inhabituel : la Roumanie (et la Transylvanie). En effet, la Transylvanie, qui désigne une des régions de la Roumanie actuelle, est devenue la patrie officielle des vampires comme Dracula un synonyme capable de remplacer ce substantif. Or si des touristes vampirophiles font toujours des excursions dans cette région, Stoker, lui, est resté un touriste littéraire, c'est à dire qu'il n'a jamais mis les pieds en Roumanie et qu'il a surtout voyagé à travers l'imaginaire et la fiction.

La juste question que l'on peut se pose dès-lors est la suivante : la Transylvanie réelle est-elle la véritable demeure de Dracula ? Oui et non. Il existe une confusion entre deux personnages qui suscite toujours des discussions. Ce sont les auteurs Radu Florescu et Raymond T. McNally qui ont établi cette association entre le personnage fictif inventé par Stoker, et Dracula, un personnage historique. Dans *In Search of Dracula,* les deux auteurs font un rapprochement entre le comte vampire et le tristement célèbre Vlad Ţepeş[75] (« l'Empaleur »), également surnommé « Vlad Dracul ». Sa légende provient de la coloration sanglante donnée à son sobriquet de « Dracul », qui en roumain signifie aussi bien « diable » que « dragon »[76]. Les quelques documents, poèmes satiriques en allemand et en roumain sont réunis par des auteurs comme Matei Cazacu dans sa biographie *Dracula*[77]*,* ou Jean Marigny dans *Sang pour sang : Le Réveil des vampires,* et traduits par Florescu et McNally comme, par exemple, « The Frightening and Truly Extraordinary Story of a Wicked Blood-thirsty Tyrant Called Dracula »[78]. Ils sont souvent illustrés de gravures montrant des forêts de corps empalés autour d'une table, dressée en pleine campagne, où le cruel prince prend ses repas.

In Search of Dracula dresse le portrait d'un guerrier sadique à l'histoire trouble[79] ayant combattu contre les Ottomans au XVe siècle et mené un règne punitif qui apparaît, selon les

75 Se prononce « tsèpèsh » et vient du substantif *ţeapa* (pal).

76 En réalité le dragon est l'emblème de l'ordre dirigé par son père, Vlad Basarad II. Le dragon est un reptile représenté avec ou sans ailes, tout à fait proche du dragon médiéval occidental. Lors de la lutte entre le peuple dace contre l'empire romain représenté par Trajan, le dragon dace (à tête de loup) fut utilisé comme étendard et est demeuré comme symbole représenté parfois sur le drapeau national.

77 Matei Cazacu, *Dracula,* Paris : Tallandier, 2011.

78 Radu Florescu et Raymond McNally, *In Search of Dracula : The History of Dracula and Vampires,* New-York : Mariner Books, 1994, p. 83.

79 Retenu comme tribut jusqu'à son adolescence à la cour du Sulan Mourad II, Vlad retourne en Valachie, sa région, pour rassembler une armée en vue de débarrasser le pays entier de ses envahisseurs en combattant l'héritier, Mehmed II.

auteurs, comme le profil idéal pour bâtir une histoire comme *Dracula.* En effet, le terrible voïvode a d'étroites relations avec le vampirisme, essentiellement dans la représentation populaire de son époque. Ce personnage à la réputation sinistre vient rejoindre le club des vrais faux vampires que furent des légendes sanglantes comme Gilles de Rais[80], l'ogre de Tiffauges, ou l'Hongroise Erzsébet Báthory[81], la comtesse aux bains de sang qui aurait donné à Sheridan Le Fanu l'idée principale pour écrire *Carmilla*.

Les auteurs convoquent plusieurs arguments, principalement puisés dans le roman de Stoker, et plus particulièrement dans le discours du professeur spécialiste en sciences occultes, Abraham Van Helsing. En effet ce dernier signale à ceux auxquels il s'allie pour combattre le vampire qu'il pourrait très certainement être : « that Voivode Dracula who won his name against the Turk »[82]. Cependant, si l'auteur a effectivement pu avoir connaissance de la réputation de ce personnage, l'analogie s'arrête là. Cette association, fruit de la confusion, nous importe dans le sens où elle a renouvelé l'intérêt pour le vampire à une époque où le mythe semblait s'essouffler. A partir des années 1980, plusieurs travaux ont contribué à faire du vampire un sujet de recherche intellectuelle sérieusement établi. C'est pour de telles raisons que l'œuvre de Stoker intéresse d'abord dans son rapport avec des phénomènes comme le tourisme et la mode.

Stoker était avant tout l'auteur d'un roman gothique. Bien avant lui, Polidori, Mathurin et Sheridan Le Fanu avaient imaginé des histoires de parias gothiques. *Melmoth the Wanderer, Dr Jekyll and Mr. Hyde*, en passant par le vampire psychique de *The Picture of Dorian Gray, The Woman in White* (Wilkie Collins, 1859) figurent parmi ses lectures. C'est néanmoins la novella *Carmilla* que l'on retient comme la plus importante source, Stoker écrivant dans ses notes qu'il désirait au départ écrire l'histoire d'un certain « wampyr » et prévoyait de placer celui-ci dans la Styrie natale de Mircalla Karnstein[83].

Membre de la Golden Dawn, qui avait formé « The Beast » alias Aleister Crowley, Stoker baigne dans une atmosphère qui n'a pu qu'encourager son désir d'entourer son futur roman d'occultisme. Clive Leatherdale[84] précise que le comte vampire trouve ses origines dans des figures bien réelles, celles qui faisaient d'ailleurs partie de l'entourage de Stoker : son ami

80 Compagnon d'armes de Jeanne d'Arc, le baron est une figure controversée rendue célèbre par ses haut-faits, notamment lors du Siège d'Orléans auprès de la Pucelle, ainsi que par son procès : il fut condamné pour hérésie, viol et meurtre de plus d'une centaine d'enfants (majoritairement des garçons) qu'il aurait torturés suivant des rites occultes obscurs.

81 Le débat se poursuit sur la véracité des faits. La comtesse est dépeinte comme la tueuse en série la plus célèbre, à laquelle on attribue tortures sophistiquées et meurtres sanglants d'un important nombre de jeune filles. Le légendaire bain de sang dans lequel elle se serait baigné en raison de sa lubie (le sang comme cure de jouvence) a inspiré les auteurs d'œuvres sur les vampires, dont *Carmilla* (Erzsébet ayant probablement développé une préférence sexuelle pour les victimes féminines).

82 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 268.

83 Elizabeth Miller et Robert Eighteen-Bisang, *Bram Stoker's notes for Dracula : A Facsimile Edition, op. cit.*, p. 32.

84 Clive Leatherdale, *Dracula : The Novel and the Legend,* Brooklyn : Desert Island Books, 2001, p. 106.

Richard Burton, un éminent auteur et grand explorateur dont les traits physiques auraient servi de modèle au comte, tandis que le redoutable Henry Irving, directeur du Lyceum Theater de Londres (dans lequel la première pièce adaptée de *Dracula* sera jouée en 1897) trouvera ses échos dans la personnalité effroyable du vampire. Le linguiste hongrois Arminius Vambéry (apparaît dans le roman comme un proche de Van Helsing[85]), lui aurait fourni des renseignements et des documents sur l'histoire médiévale des pays et du folklore d'Europe de l'Est. Stoker aurait ensuite puisé dans des ouvrages comme *An Account of the Principalities of Wallachia and Moldavia* de William Wilkinson (1820) où il aurait appris l'existence du légendaire voïvode Dracula ; *Book of Werewolves* du révérend Sabine Baring-Gould (1865) où il releva l'histoire de la comtesse sanglante Erzébeth Bàthory puis l'article « Transylvanian Superstitions » d'Emily Gerard (1885). Les différences entre les deux Dracula font penser que l'auteur a ou bien confondu les données historiques, ou bien, pour rejoindre Elizabeth Miller, procédé à un regroupement de données pour offrir à son vampire un ADN assez consistant et assez exotique.

Le Dracula de Stoker descend d'une dynastie appelée Szekely et, plus loin dans le temps, d'Attila le Hun (un autre personnage qui a de quoi faire frémir), et non des Basarab comme Vlad l'Empaleur. Ce dernier était prince de Valachie et non de Transylvanie, là où l'a placé Stoker (bien que le voïvode soit supposé y être né[86]). Du reste, l'aspect du comte vampire (un vieillard calqué sur le standard du *gothic villain*) ne permet pas de faire le rapprochement avec les deux ou trois portraits existants de Vlad, à ceci près que l'un et l'autre possédaient, effectivement, un nez aquilin et une allure intimidante.

De plus, la Transylvanie stokerienne n'est que pure invention, son appropriation personnelle de conventions spatiales gothiques : château médiéval, milieu rural superstitieux, précipices et sombres forêts de pins infestées de bêtes sauvages. L'emplacement géographique correspond à un fantasme « barbare » des contrées d'Europe de l'Est, faisant de Dracula un

85 Bram Stoker, *Dracula, op. cit.*, p. 268.

86 Bien qu'ayant dirigé la Valachie, l'une des régions qui formerait la Roumanie lors de la réunification en 1859, avec la Transylvanie et la Moldavie, il serait bien né en Transylvanie, dans la cité médiévale (désormais très touristique) de Sighişoara. Comme la plupart des sites historiques de cette région, elle fait de l'association Dracula/Vlad un générateur de revenus : de l'auberge pittoresque *Hanul Dracula* proposant une reproduction comestible du visage de Vlad avec toutes sortes de viandes (et des frites pour les cheveux) aux shows interprétés par des anglais revêtant le costume de Béla Lugosi, ce qui montre à quel point l'imaginaire cinématographique a pris le dessus sur les soucis d'authenticité culturelle. Le marketing autour des deux Draculas envahit les échoppes et constitue désormais le principal argument des offices de tourisme. Plusieurs demeures historiques ont été attribuées à Dracula-fils en Transylvanie, dont *Curtea de Arges* et Poenari, une ruine qui était une forteresse stratégique et qui serait hantée par les âmes des boyards invités par l'Empaleur et pris au piège, forcés à terminer le chantier du château jusqu'à leur mort. Ghost Hunters International, une équipe américaine d'enquête sur des activités paranormales, a enregistré une émission en Transylvanie. Ce château est placé en sommet d'une mer forestière et aussi difficile d'accès que Stoker en aurait rêvé. Citons encore le magnifique château de Bran, qui a servi de plateau de tournage à plusieurs productions occidentales, et le *Castelul Corvinilor* de Hunedoara, où il serait mort (bien que cette donnée tienne surtout de la publicité) qui apparaît également dans certains films fantastiques comme *Bloodrayne* (Uwe Boll, 2006).

envahisseur. Ce détail répondait à un sentiment évident de xénophobie à l'époque où l'Empire Britannique cachait assez mal sa terreur de la souillure interne, si l'on connaît le retentissement de la « Londres crasseuse et pécheresse », ses bordels, ses criminels sadiques, ses lieux ouvriers insalubres, et externe, provenant donc des étrangers[87]. Jimmie E. Cain consacre d'ailleurs une étude sur *Dracula* qu'il qualifie d'œuvre « russophobe » dans *Bram Stoker and Russophobia* (2006) interprétant la crainte du vampire comme une métaphore de la peur de l'envahisseur russe, en référence aux relations entre l'Empire Britannique et le Tsar à partir de 1850.

Elizabeth Miller est, cependant, la critique qui a entrepris, avec le plus vif intérêt, de démythifier cette désormais légendaire confusion, entendant rappeler l'importance du projet littéraire au détriment de toute ambition d'authenticité historique :

> That his rendering of historical and geographical data is fragmented and at times erroneous can be explained by the fact that Stoker seemed content to combine bits and pieces of information from his sources without any concern for accuracy. After all, Stoker was writing a Gothic novel, not a historical treatise. And he was writing *Dracula* in his spare time, of which I doubt he had much. He may very well have found more material about the historical Dracula, had he had the time to look for it.[88]

Le personnage est bien une combinaison d'éléments imaginaires et fantastiques largement supérieur au savoir disparate que Stoker a pu glaner de manière imprécise et dont l'exactitude ne lui était d'aucune réelle utilité.

Pourtant, les ouvrages des auteurs Florescu et McNally représentent un intérêt dans le sens où leur objectif est aussi le décryptage de cette « Dracula-mania » qui est incontestablement l'une des preuves que le vampirisme n'a jamais été aussi présent dans la culture qu'à la fin du siècle. C'est l'œuvre littéraire qui a créé ce phénomène, comme ils le précisent dans un autre de leurs écrits :

> There can be no question that the best-selling novel *Dracula,* […] was responsible, after a prolonged period of silence, for giving the Romanian prince a kind of fame he had never enjoyed in the fifteenth century, projecting him onto the world stage. […] Even though it is a work of fiction, some of the strengh and many details of Stoker's creation are derived, as we suggested in our prologue, from what can be described only as a prolonged period of study and research...[89]

Notre commentaire sur cette association nous semble nécessaire pour saisir l'importance que possède l'imaginaire littéraire sur la formation personnelle. Car si les personnages des

87 Voir le commentaire de Mario Praz dans le chapitre « Swinburne et le vice anglais », de sa monographie *La Chair la mort et le diable dans la littérature du XIXe siècle* (pp. 345-358).
88 Elisabeth Miller, *Bram Stoker's Dracula : A Documentary Volume.* Farmington Hills : Thomson Gale, 2005, p. 216.
89 Radu Florescu et Raymond McNally, *Dracula, Prince of Many Faces : His Life and His Times,* Londres : Hachette UK, 2009, p. 250.

romans de Anne Rice et Poppy Z Brite n'ont que peu en commun avec *Dracula*, ils semblent poursuivis par l'ombre de ce grand classique. Le tourisme fictif n'est que l'un des aspects de cette fascination. Dans son enquête sur la persistance des croyances au vampirisme à notre époque, menée dans la ruralité roumaine, Ioanna Andreesco prédit :

> Aujourd'hui, on entend moins parler de vampires parce que tout le monde l'est devenu, dit-on. Les mots eux-mêmes sont arides. […] C'est le diable qui est devenu le maître. Il ne vit plus dans les marécages ni en des lieux désertiques : il a choisi sa demeure en nous-mêmes.[90]



Castelul Corvinilor (photo personnelle). Ce superbe vétéran médiéval se situe à Hunedoara, en Roumanie, et passe pour être l'un des nombreux châteaux rattachés à Vlad Dracula. Il aurait inspiré à J. K. Rowling l'école de Hogwarts dans *Harry Potter* et apparaît dans certains films de vampires comme l'adaptation cinéma du jeu-vidéo *Bloodrayne* par Uwe Boll en 2005. Les conventions sur Dracula proposent souvent aux visiteurs de faire des « tournées » de ces lieux historiques dans lequel le vampire fictif se mêle au personnage réel à des fins de promotion touristiques. Il est bien dommage que les fonds recueillis ne servent pas plus à l'entretien de ces lieux. Néanmoins, les « Dracula-tour » constitue de belles occasions pour les chercheurs, les écrivains et les fans, de se rencontrer et de voyager dans cette Transylvanie bien réelle. En 2015, Dacre Stoker, l'arrière petit-neveu de Bram Stoker, et auteur de *Dracula the Un-dead* (2009) était sur place pour participer à un rassemblement thématique.

90 Ioanna Andreesco, *Où sont passés les vampires ?,* Paris : Payot, 2004, pp. 189-190.

Cette conclusion nous amène à entrer directement dans cet univers intériorisé, projeté par la fiction, sur lequel règne le vampire. *Dracula* n'a pas simplement instauré un stéréotype. Le vampire moderne est mobile et se confronte désormais à la collectivité, pour le meilleur et pour le pire. Nous verrons que, dans nos romans, chacun cherche, à sa manière, ce *no man's land* vampirique dans lequel il peut recommencer à zéro, se redéfinir en franchissant toutes les frontières, y compris celles qui séparent le réel de l'imaginaire.

Les créatures sophistiquées d'Anne Rice et les gosses *speed* de Poppy Z Brite sont des arpenteurs de rêves. Comme les vivants qui sont fascinés par les vampires, ces vampires fictifs, eux-mêmes lecteurs de *Dracula,* sont nés de l'obsession de l'originalité, du dépassement d'une œuvre et d'une image, pour redonner au vampire littéraire une énergie nouvelle.

I.1.3. Anne Rice et Poppy Z Brite : la « new V wave »

La littérature vampirique n'est pas un genre officiellement reconnu. Il constitue pourtant une culture à part entière, perçue comme une branche du Goth et qui ne s'est pas arrêtée avec *Dracula.* Jean Marigny a effectué un catalogue assez précis de l'ensemble de la littérature vampirique au XXe siècle dans *Le Vampire dans la littérature du XXe siècle.* Dans *Dracula* et ses prédécesseurs, le vampire ne se révèle que dans le dénouement, ce que Jean Marigny surnomme « l'épiphanie du vampire »[91]. Comparant la génération de Anne Rice et de Poppy Z à celle de Dracula et des premiers romans de vampires, il démontre combien l'évolution du genre est paradoxale. Plus le vampire accroît sa popularité, plus l'originalité représente un défi. Chaque œuvre apportant sa propre « définition » du personnage du vampire, c'est une question fondamentale, relative à l'identité et au genre qui se pose :

> Au cours des premières années du XXe siècle, dans les romans et les nouvelles écrits selon le schéma du récit linéaire, l'intrigue est racontée soit par un narrateur hétérodiégétique omniscient et impartial, ce qui confère à l'histoire une apparence d'objectivité et de réalité, soit par l'un des personnages qui joue le rôle de témoin des faits relatés, ou même d'acteur principal. L'inconvénient d'un tel procédé est que l'on risque de sombrer très vite dans le stéréotype. Le vampire étant par excellence un personnage enfermé dans une codification très précise.[92]

Au début du XXe siècle, ce ne sont que certains textes isolés qui n'ont que peu marqué les esprits et des productions épisodiques publiés dans des séries *pulps* telles que le célèbre magazine *Weird Tales*. Après avoir été très présent dans le cinéma pendant près d'un siècle, le

91 Jean Marigny, *Le Vampire dans la littérature du XXe siècle,* Paris : Champion, 2003, p. 54.
92 *Ibid*, p. 55.

vampire hante à nouveau la littérature dans les dernières années du XXe siècle. A ce propos, Gavin Baddeley nous rappelle :

> Lorsque l'Amérique entreprit sa marche vers la domination mondiale le terme *gothique*, appellation générique d'origine européenne, sembla soudain démodé. Une nouvelle terminologie s'avérait nécessaire pour décrire un genre voué à déstabiliser son lectorat. On inventa une autre étiquette, l'horreur.[93]

La première chose qu'il souligne est que c'est le marché américain qui domine l'*horror genre* à ce moment, et c'est aux Etats-Unis que le vampire subit une révolution, aussi bien dans le domaine littéraire que cinématographique. Lorsque Louis H. Palmer affirme que « Dracula is american »[94], il pense d'abord à l'image façonnée par le septième art dominé par l'industrie cinématographique américaine. Les descriptions toujours plus spectaculaires et réalistes des interactions entre victime et vampire ont toutes une dette envers le cinéma, comme le confirme également Jean Marigny dans *Le Vampire dans la littérature du XXe siècle* en parlant d'une véritable « mostration du sang »[95].

La littérature fantastique américaine de la fin des années 1990 foisonne de romans sur le vampire, comme si cette figure avait imposé sa domination sur le « Nouveau Monde ». Alors que l'Europe semble définitivement en finir avec le vampire[96], l'Amérique devient la nouvelle terre à conquérir pour la créature immortelle. Pour survivre au millénaire, le vampire utilise ses talents d'envahisseur. La grande puissance mondiale en fait le symbole de la paranoïa ambiante alimentée par l'actualité s'étendant sur les cinquante dernières années :tensions avec les Soviétiques, la détection de nouveaux virus, les problèmes d'immigrations et de conflits politiques, la conquête spatiale etc....

En 1954, *I Am A Legend* de Richard Matheson semble, par moments, transposer les angoisses scientifiques de la fin du XIXe siècle dans l'ère post-apocalyptique, avec un virus transformant les derniers vivants sur terre en organismes agressifs et assoiffés de sang. Fortement imprégnée de la figure cinématographique du mort-vivant, le vampire ressemble de plus en plus à un zombi et se démultiplie, parodiant ainsi la vision non plus d'un seul ennemi extérieur mais d'une armée d'envahisseurs. Même dans les tranquilles petites villes, comme le Maine natal de Stephen King, le maître de l'*horror genre,* surgissent les horreurs sanglantes comme dans *Salem* (1975). De mémorables séries de romans réinventent la figure du comte vampire voyageant à travers les époques comme le fameux Saint Germain, personnage de Chelsea Quinn Yarbro dans

93 Gavin Baddeley, *op. cit.*, p. 71.
94 Louis H. Palmer, *Vampires in the New World,* Santa-Barbara : Praeger Publishers Inc., 2012, p. 9.
95 Jean Marigny, *Le Vampire dans la littérature du XXe siècle, op. cit.*, p. 190,
96 Quelques exceptions telles que *Mademoiselle Christina* (*Domnişoara Cristina,* Mircea Eliade, 1978) manifestent un certain « classicisme orthodoxe » tandis que d'autres comme le *Chupador* (Claude Seignolle, 1960) sont de vrais bijoux d'originalité, malgré leur faible renommée.

le premier volet de la saga publié en 1978, *Hotel Transylvania.* D'autres leur attribuent des origines extra-terrestres, comme la belle immortelle Miriam dans *The Hunger* de Whitley Strieber, fille d'une certaine Lamia, vampire dont l'origine mystérieuse n'en fait guère une revenante mais une entité extérieure à notre planète. Le retour de la femme fatale se fait en force, en particulier avec Nancy A. Collins, débutée en 1989 avec l'explicite titre *Sunglasses After Dark* et narrant les chasses nocturnes de Sonja Blue, qui inspirera en partie la mode de la *bit lit*[97] vampirique dont Laurel K. Hamilton et son *Anita Blake : Vampire Hunter* commencée en 1993 et toujours en cours de publication.

Néanmoins, dans ces années, l'ombre de Dracula ne se laisse pas oublier si facilement. Certains auteurs réussissent à véritablement revigorer le comte, notamment en proposant des suites teintées d'humour noir comme *The Dracula Tapes* (Fred Saberhagen, 1975-2002). D'autres des séries dans lesquels les personnages de la littérature, comme leurs inventeurs, se rencontrent dans une Londres ré-imaginée, dont l'exemple le plus connu, proche du style de l'*uchronie*[98]*,* est *Anno Dracula* de l'anglais Kim Newman (1992). Le vampire rajeunit, devient volontiers chasseur hybride, décidé à remettre en jeu sa propre nature, quand il ne fait pas l'objet de publication pour la jeunesse et l'adolescence, dont la saga de Stephenie Meyer demeure, à ce jour, la plus démonstrative.

Toute cette littérature, dont nous n'avons pas donné une liste exhaustive, pose la problématique de la représentation du vampire. C'est l'image de Dracula, davantage que le roman dont il est le héros, qui constitue le véritable défi de redéfinition du vampire.

Qu'est-ce qui justifie, dès-lors, la prédominance du XIXe siècle dans l'esthétique Goth, davantage que celui d'un autre temps ? Dani Cavallaro avance une réponse satisfaisante : « Staying with the theme of vampires, it could be argued that certain historical contexts are more readily associated with darkness, and indeed with a cultural yearning for darkness than others. »[99] Le XIXe siècle est, effectivement, évocateur dans certains aspects tels que la sensibilité, l'esthétisme, la mode, la littérature et les arts. Ces aspects justifient la perception de cette période comme des « dark times »[100]. Ces temps obscurs désignent une vision subjective d'une époque et ses conséquences sur l'affect et le paysage intime, ce que Cavallaro définit comme les « private times of darkness »[101]. *Dracula* marque les esprits surtout en raison de son caractère parasitaire. Le comte est une sorte de terroriste surnaturel qui s'attaque aux valeurs de la pureté de même

97 Traduisant la « littérature qui mord » pour en marquer le caractère addictif, surtout adressée à un public féminin.
98 Sous-genre de fantasy qui brise les barrières de l'Histoire et de la fiction. Considéré comme l'inverse de l'utopie, le genre place l'intrigue dans un passé fantasmé, frôlant parfois le genre *steampunk*.
99 Dani Cavallaro, *op. cit.*, p. 46.
100 *Ibid*, p. 38.
101 *Ibid*, p. 46.

qu'il met au défi la puissance dominatrice d'un empire britannique croyant fermement en les progrès et en la technologie. Dracula ramène le monde moderne aux ténèbres antiques, à une situation incontrôlable.

Avec le cinéma, le vampire semble littéralement usé, jusqu'à ce nouvel âge d'or qui commence dans les années 1980, un écho saisissant au décadentisme fin-de-siècle de *Dracula,* comme le suggère Marigny : « Tous ces récits [ceux de la fin du XXe siècle] donnent nettement l'impression que la littérature vampirique a enfin atteint l'âge adulte et que Lestat et ses semblables ne sont plus réduits au rôle de simples épouvantails. »[102] La révolution se fait donc surtout dans la représentation du vampire. Comparant la génération de Anne Rice et de Poppy Z à celle de Bram Stoker, il démontre que plus le vampire accroît sa popularité, plus il est menacé par la fatale imitation. Le relâchement de cette codification « à la Dracula » est néanmoins nécessaire pour éviter le manque d'originalité. Marigny fait bien de rappeler que le vampire ne peut se reconnaître comme tel en dehors de ce qui fait de lui un suceur de sang. Aussi, au XXe siècle, en particulier aux Etats-Unis, le vampire survit en s'adaptant à la société et en brisant le schéma voulant qu'il ne révèle sa nature qu'à la fin de la narration. En ce sens, il cesse d'être un objet de tension et de terreur pour devenir un objet de fascination.

Pour Nina Auerbach, Bram Stoker reste celui qui a ouvert la voie vers une problématisation de l'être et de ses pulsions, que le personnage du vampire ne cesse de résoudre à travers ses nombreuses manifestations :

> The visionary novelists who resurrected and remade vampires know that there are social forces more frightening than Dracula : tyranny, dullness, brutality, unbelief, mass self-deception and self-destruction. Deliberately, they drain fear from their vampires, admonishing thrill-seeking readers to look closer to home.[103]

Les deux auteurs dont il va être question appartiennent à l'ère de « domestication » du vampire, pour reprendre Joan Gordon et Veronica Hollinger[104]. Le vampire moderne est bel et bien un vampire urbain qui ne craint plus la société, la recherchant intensément :

> Not surprisingly, the impact of this shift from human to "other" perspective works to invite sympathy for the monstrous oustider at the same time as it serves to diminish the terror generated by what remains outside our frame of the familiar and the knowable.[105]

Anne Rice et Poppy Z Brite se sont démarquées en donnant au vampire une présence

102 Jean Marigny, *Le Vampire dans la littérature du XXe siècle, op. cit.*, pp. 20-21.
103 Nina Auerbach, *op. cit.*, p. 11.
104 Joan Gordon, Veronica Hollinger (dir.), « The Shape of Vampires », *Blood Read : The Vampire as Metaphor in Contemporary Culture,* Philadelphie : University of Pennsylvania Press, 1997, p. 2.
105 *Ibid, id.*

beaucoup plus concrète ainsi qu'une personnalité plus approfondie, un procédé qui lui-même, à ce jour, inspire bon nombre d'auteurs et, comme l'on s'y attend, des imitateurs. Le vampire y trouve une jeunesse propre à exprimer les angoisses sur l'avenir ainsi que sur d'autres problèmes liés à l'expression et à la liberté.

I.1.3.1. Anne Rice et la philosophie du vampire

Howard Allen O'Brien[106], Anne Rampling, A. N. Roquelaure, Anne Rice. Plusieurs identités, plusieurs visages, une seule plume qui écrit avec du sang neuf dans les dernières années du XXe siècle. La bien-nommée « Persephone of Gothic American Fiction »[107], prêtresse consacrée des vampires, des sorcières et des anges, a son culte aussi bien dans la littérature de genre contemporaine que dans le cinéma et dans la musique[108]. Née à la Nouvelle Orléans, ce puits de magie noire peuplé de sorciers vaudous, de zombis, de buveurs de Chartreuse vêtus de noir, elle est celle qui s'est démarquée dans ce genre presque reconnu qu'était le roman vampirique (encore officiellement catégorisé *horror genre* aux Etats-Unis). Rice a su renouveler le personnage en transformant le monstre en séducteur avide et en développant son profil psychologique, notamment dans le choix d'une narration à la première personne.

Attachée à des causes telles que le féminisme et à la culture gay[109], elle écrit des histoires sur la prise de conscience, sur l'aspiration à la liberté, des contes érotiques et S/M, de véritables voyages au cœur du désir humain et de la perception de l'identité. Pour sa biographe, Katherine Ramsland, Rice est une âme hybride qui se reflète dans les genres et les personnages troubles : « a gay man in a woman's body »[110]. Elle s'identifie à ses personnages, à Lestat en particulier qu'elle a confié être son idéal, ainsi que la cite Ramsland : « Lestat is the dream of the male I would love to be. »[111]

Après de tumultueuses relations avec la religion, elle fut un temps reconnue comme « christian writer », ses romans de plus en plus déviés vers la spiritualité et la question divine s'éloignant quelque peu du propos plus provocateur de la saga qui l'a rendue célèbre : *The*

106 Son prénom de naissance est effectivement masculin. Anne Rice a souvent confié, lors d'interviews, ainsi qu'à sa biographe officielle Katherine Ramsland, avoir eu un rapport complexe à sa propre identité sexuelle. En tant que féministe, la question du genre reste cruciale dans son parcours ainsi que dans sa production littéraire, tout comme pour Poppy Z Brite.

107 Mark Edmondson, *op. cit.*, préf. XII.

108 Un groupe de musique gothique nommé Lestat en est la preuve la plus manifeste. Les romans ont, par ailleurs, servi de source d'inspiration pour des groupes comme Cradle of Filth, Korn et même des figures du *visual kei* japonais tels que Malice Mizer et Versailles, dans l'écriture de certaines de leurs chansons.

109 Son fils Christopher Rice, lui-même romancier, est ouvertement homosexuel.

110 Katherine Ramsland, « The Lived World of Anne Rice's Novels », Gary Hoppenstand (dir.), *The Gothic World of Anne Rice,* Bowling Green : Popular Press, 1996, p. 17.

111 *Ibid*, p. 24.

Vampire Chronicles. Lorsqu'elle écrit *Interview with the Vampire* en 1976, le tout premier tome de cette longue série, Rice conte l'histoire de Louis Pointe du Lac, un jeune planteur de la Nouvelle Orléans, transformé en vampire par Lestat, un diable à la figure d'ange originaire de France. Ce premier roman, l'auteure l'écrit pour exorciser ses propres démons. En effet, dans l'histoire de Louis, une petite fille vampirisée, Claudia, devient l'écho déchirant de la mort de sa propre fille. La non-mort se révèle une alternative originalement mise en scène dans ce paradis ténébreux où deux suceurs de sang, couple tabou et sophistiqué, élèvent une petite prédatrice et la gâtent de leur amour quelque peu étouffant. Avec son deuxième roman, *The Vampire Lestat* (1985), l'auteure teinte son intrigue d'interrogations existentialistes et d'intrigues historiques telles que la Révolution française. La beauté raffinée et parfois androgyne de ses personnages a contribué à bouleverser l'image du vampire, devenus sous sa plume des sortes d'anges de marbres immortels que même la lumière du jour ne menace plus, et qui multiplient les conquêtes amoureuses comme les victimes.

Pour Linda Badley : « [Anne Rice] restored and validated Eros, polytheism, substance the primary knowledge of the senses, and an aesthetic based on desire and the body. »[112] L'auteure sort consciencieusement du registre manichéen du vampirisme et se focalise sur la dimension charnelle de ce personnage. C'est aussi la charge homo-érotique de ses romans qui constituent sa singularité et lui vaudra de nombreuses imitations. Anne Rice a publié en tout treize romans sur les vampires : les *Vampires Chronicles*[113] de 1976 à 2014 ainsi que deux séquelles, *Pandora* (1998) et *Vittorio the Vampire* (1999) ; une trilogie sur des sorcières, *The Mayfair Saga* (1992-1994) ; une trilogie de contes de fées sadiques, *The Claiming of Sleeping Beauty* (1983-1985) ; ainsi que d'autres romans fantastiques et chrétiens.

The Vampire Lestat ressemble, par moments, à un roman de formation, ou à un mémoire de confessions. Le protagoniste, Lestat de Lioncourt, est né dans l'Auvergne de la fin du XVIIIe siècle et nous fait partager sa jeunesse dans le manoir familial, jusqu'à sa rencontre avec son « père ténébreux », le vampire Magnus, ainsi que son expérience de l'immortalité. Le narrateur nous emmène dans un somptueux voyage dans la ville de Paris, en plein soulèvement révolutionnaire, et ses recoins cachés, où d'autres vampires vivent encore dans l'anonymat salvateur, jusqu'à la Nouvelle Orléans du XXe siècle.

Situer la naissance d'un vampire en pleine ère des Lumières permet de jouer avec les contrastes, d'amener les mentalités et les époques en collision. Lestat vampirise les pensées, les

112 Linda Badley, *Writing Horror and the Body : The Fiction of Stephen King, Clive Barker, and Anne Rice*, Santa Barbara : Praeger, 1996, pp. 117-118.

113 Dans l'ordre : *Interview with the Vampire* (1976), *The Vampire Lestat* (1985), *Queen of the Damned* (1988), *The Tale of the Body Thief* (1992), *Memnoch the Devil* (1995), *The Vampire Armand* (1998), *Merrick* (2000), *Blood and Gold* (2001), *Blackwood Farm* (2002), *Blood Canticle* (2003), *Prince Lestat* (2014).

mœurs et la mode lors de ses itinéraires à travers le temps et l'espace. Artiste et philosophe, le jeune protagoniste décide de devenir comédien, attiré par le théâtre, et quitte le domaine familial avec son ami Nicholas, un violoniste tenté par le satanisme. Engagé dans une troupe, il sera agressé puis transformé en vampire par le mystérieux Magnus, qui le laissera sans réponse, suppliant son élu de le faire brûler vif pour mettre fin à une éternité devenue insupportable. Après avoir découvert les possibilité offertes par sa nouvelle condition, Lestat vampirisera sa propre mère pour lui épargner la maladie et la mort, et voyagera avec elle à la recherche de leurs semblables à travers les pays orientaux, jusqu'aux années 1980, où, éveillé par la musique *death rock* après plus d'un siècle de repos sous terre, il décide de prendre la tête d'un groupe et de provoquer les autres vampires, dans la cité des anges, Los Angeles. Le roman ne semble pas avoir autant intéressé la critique que son prédécesseur. Fascinant protagoniste, Lestat est celui qui bouscule l'ensemble des règles, que cela soit au sein de la société humaine ou vampirique, ce qui nous a amenés à proposer une étude de cette œuvre fondamentale si peu prise en considération.

I.1.3.2. Poppy Z Brite : le diable au corps

L'auteur transgenre Poppy Z Brite[114] a, elle/il[115] aussi son *cult following,* bien que relativement boudée par la critique. Désormais éloigné de sa période gothique et punk, l'auteur ne publie plus depuis 2010. Brite a excellé dans le genre romanesque et fantastique mettant en scène exclusivement des protagonistes homosexuels (*Drawing Blood,* 1993 ; *Exquisite Corpse,* 1993), ainsi que dans la *foody lit,* fictions gourmandes laissant une très large place aux sujets liés à la gastronomie avec sa saga *Liquor* (2002 – 2007). L'auteur s'est essayé à divers autres genres : les recueils de nouvelles fantastiques (*Wormwood,* 1993) ; des séquelles de films (*The Crow : Lazarus Heart,* 1998) ; l'édition d'anthologies sur les vampires (*Love in Vein : Tales of Vampire Erotica,* 1995 – 1997), et enfin des biographies de stars (*Courtney Love*, 1999).

Son seul roman mettant en scène des vampires est aussi son tout premier, considéré comme son *masterpiece. Lost Souls* est publié en 1992, une période où la mode Goth était encore en pleine expansion[116]. La critique s'est relativement peu intéressée à cet ouvrage en tant que

114 Née Melissa Ann Brite. Sur son site, elle assume être « a gay man who happens to have been born in a female body » non sans humour. Ni Brite ni Rice n'ont souffert de dysphorie de genre mais jouent ludiquement avec les identités à une époque où l'image du corps est de plus en plus perméable. Source internet consultée le 12/10/2015 : www.poppyzbrite.com

115 Se fait désormais appeler Billy Martin.

116 Le Goth ne s'est jamais arrêté mais s'est décliné, est devenu plus discret, plus sélectif et s'exprime de plus en plus sur le réseau et dans des formes plus tournées vers la virtualité, bien que les manifestations extérieures comme le célèbre weekend vampirique à Withby au Royaume-Uni, un des berceaux de *Dracula*, ou encore la *Wave Gotik*

roman de vampire, alors que plusieurs livres et thèses universitaires ont été réalisés sur Anne Rice. En effet, les deux auteurs ont surtout fait l'objet de travaux concernant les *gender studies* et en rapport avec les théories *queer*, mettant de côté l'impact que ces œuvres ont eues sur le fantastique et sur le sous-genre vampirique.

Lost Souls est, de même que *The Vampire Lestat,* un roman sur la découverte de soi dans cette transcendance qu'assure le vampirisme. A la différence des personnages d'Anne Rice, les suceurs de sang de Poppy Z Brite sont des adolescents sauvages vêtus de cuir et de résille, fanatiques de *Bauhaus* et de *The Cure,* buveurs incorrigibles et adeptes d'une version plus *trash* du nouvel hédonisme cher à Lord Henry, le parangon du décadentisme dans *The Picture of Dorian Gray* d'Oscar Wilde. Sur le verso de la couverture de l'édition de poche par Random House Publishing Group, nous pouvons lire : « Sex, blood and rock'n'roll ». C'est précisément ce qui décrit le mieux cette aventure vertigineuse au cœur de la nuit avec une bande de délinquants sanguinaires qui mordent la vie à pleines dents.

Adopté par un couple ordinaire, le jeune Nothing, un adolescent bisexuel et alcoolique, part à la recherches de ses véritables origines, qui le mèneront dans la chaleur nocturne de la Nouvelle Orléans, où les vampires s'appellent en secret. Sur la piste d'une ville fictive appelée Missing Mile, où Nothing espère retrouver un groupe de musique, les envoûtants Lost Souls, il y rencontre Zillah, un inquiétant fumeur d'opium à la beauté surnaturelle et androgyne, qui, avec ses deux acolytes Twig et Molochai, consomment du sang humain. Entraîné par cette bande, Nothing jouira d'une existence de nomade assassin, de même qu'il apprendra que sa véritable mère, une adolescente fragile et obsédée par les vampires, est morte en lui donnant naissance.

Pour Gavin Baddeley, Poppy Z Brite va là où Anne Rice s'arrête. Brite se situe davantage dans la représentation crue des relations sexuelles et ses vampires se nourrissent aussi bien de sang que de sperme. *The Vampire Lestat* est finement provocateur, *Lost Souls* dionysiaque. Nous préférons y comprendre deux univers différents où le vampirisme s'écrit avec cette passion extrême et violente qui s'est tellement essoufflée dans les publications les plus récentes, celle-là même qui apparaît être une réponse à la quête du plaisir, un idéal étrange (*eerie ideal*) d'accomplissement dans l'interdit.

Le vampire est comme le miroir ténébreux de l'âme qui aspire à devenir non-plus meilleure mais autre chose. Il représente une alternative paradoxale parce qu'à la fois menaçante et attractive, invitant à trouver la plénitude dans ce que la société condamne. Les deux romans sont les illustrations d'une existence vouée à une exploration du rapport à l'expression et à la

Treffen à Leipzig en Allemagne, qui continuent de rassembler les célébrités et anonymes qui font vivre cet esprit protéiforme et vivace.

sexualité, et posent le problème de la singularité à tout prix. Les héros de ces romans épousent les ténèbres, écrasent les tabous et donnent au vampirisme une définition novatrice qui dépasse le type instauré par *Dracula.*

Néanmoins, l'ombre du vieux comte habitent ces adolescents entre vie et mort. Nous dirions mêmes qu'elles manifestent, bon gré, mal gré, une dette envers le roman culte de l'auteur irlandais. *Dracula* est le roman vampirique moderne tissant un lien entre deux mondes qui, comme les vampires et les humains, s'opposent tout en s'attirant. Comprendre pourquoi Dracula a donné naissance au vampire « par excellence » nous permet de mieux cerner le sens que notre époque associe à « l'enfant de la nuit ». Nous commencerons donc par nous intéresser à ce qui oppose, ou réunit ces personnages à l'œuvre en analysant leur représentation de même que leur situation dans l'espace gothique, avant de nous intéresser plus en détail à leurs relations et à la signification nouvelle que ces deux auteurs attribuent au sang, à la mort et à la sexualité.

I.2. Monde ancien, monde nouveau

Le vampire se distingue des autres créatures fantastiques par sa capacité à traverser les époques. Or il semble que cette faculté n'ait été sérieusement exploitée qu'au XXe siècle. Même Dracula, qui reste la grande référence, est relativement handicapé par sa nature. Il réussit à voyager en tournant les éléments en sa faveur, cependant, il est contraint de regagner sa Transylvanie natale. Le fait est que la présence du vampire est rapidement détectée, car si le comte rappelle à Jonathan que : « Transylvania is not England. Our ways are not your ways... »[117], il semble se méprendre sur l'infaillibilité de son propre plan de contamination de l'Empire britannique, si jamais il en eût un. Le personnage est complexe et insaisissable, comme le décrit si précisément le professeur Van Helsing :

> he is brute, and more than brute ; he is devil in callous […] he can, within limitations, appear at will when, and where, in any of the forms that are to him ; he can, within his range, direct the elements ; the storm, the fog, the thunder ; he can command the meaner things : the rat and the owl, and the bat – the moth, and the fox, and the wolf ; he can grow and became small ; and he can at times vanish and come unknown.[118]

La nature vampirique de Dracula est révélée au milieu de l'ouvrage, non pas à la fin, après avoir été pétrie de détails folkloriques par Van Helsing. Ce qui fait la modernité du texte est aussi dans cette mise en place de la chasse au vampire admis comme une réalité.

117 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 31.
118 *Ibid*, p. 264.

Jean Marigny remarque : « Au XXe siècle la popularité du vampire se mesure, pour une large part, à celle de Dracula. Le personnage imaginé par Stoker a connu des périodes très fastes, entrecoupées de courtes traversées du désert, et c'est à chaque fois le cinéma qui a donné le ton. »[119] Il est intéressant de constater que cette image stéréotypée s'est renouvelée en grande partie grâce à la littérature, plus précisément, grâce à des pionniers du genre comme Anne Rice. A l'époque de Bram Stoker, un roman fantastique comme *Dracula* ne pouvait, compte-tenu du contexte politique, social et moral, recevoir d'interprétation nourrie des connaissances et des interrogations suscitées par notre propre époque. Le vampire n'était pas moins qu'un nuisible qui exprimait des pulsions basses.

Dans la littérature actuelle, l'on constate, en plus d'une évolution de l'image du vampire, un changement d'interprétation, ainsi que le rappelle David Punter : « What is, perhaps, most distinctive about contemporary Gothic is the way in which it has followed the tradition of not merely describing but inhabiting the distorted forms of life, social and psychic. »[120] C'est précisément sur l'expression de l'individualité que se concentre le discours du vampire. Car oui, le vampire ne s'est jamais aussi bien exposé qu'à l'aube du nouveau millénaire. Dans chacun des deux ouvrages que nous allons étudier, le vampire est le héros et s'exprime ouvertement, à une époque qui, contrairement à celle de Dracula, est moins ou n'est pas répressive dans les mêmes cas de figure.

I.2.1. *The Vampire Lestat* : « Sympathy for the Devil »[121]

Nina Auerbach qualifie ainsi le héros éponyme *The Vampire Lestat* : « Anne Rice's Lestat, the vampire who is »[122]. En effet, Anne Rice donne la parole au vampire qui devient le narrateur de sa propre histoire.

Fils d'un marquis auvergnat, Lestat de Lioncourt naît dans les dernières années du XVIIIe siècle, dans la demeure isolée de sa famille, composée du père, un rustre dont la sénilité semble aggraver les mauvaises humeurs ; la mère, confidente tendre et compréhensive, et deux frères insignifiants. Le cadet Lestat chasse pour subvenir aux besoins de ce domaine ayant rompu ses

119 Jean Marigny, *Le Vampire dans la littérature du XXe siècle*, *op. cit.*, p. 15.
120 David Punter, *The Literature of Terror v.2 : The Modern Gothic, op. cit.*, p. 178.
121 Le générique de fin du film *Interview with the Vampire* de Neil Jordan, clôturant la scène où Lestat prépare son grand retour en piégeant le fameux journaliste qui vient de recueillir les propos de Louis, est une reprise de la chanson « Sympathy for the Devil » des Rolling Stones par le groupe Gun's and Roses. Les *lyrics* de la chanson illustrent avec subtilité une œuvre comme celle imaginée par Rice.
122 Nina Auerbach, *op. cit.*, p. 152.

liens avec le reste du monde, car le reste du monde tremble : nous sommes à l'aube de la Révolution. Lestat n'en a que faire pour le moment, car en lui un étrange tumulte le prédestine à devenir un prédateur : « I'd been born restless – the dreamer, the angry one, the complainer. […] But in this dim and old-fashioned world, I had become the hunter. »[123] Loup solitaire, chassant sur des terres isolées envahie de bêtes sauvages, Lestat décrit sa jeunesse comme un jeu avec la Mort où tout se vaut pour tuer le temps : « anything really to break the routine »[124].

Aspirant à sortir de cette isolement, Lestat envisage de partir à la découverte de Paris avec son ami Nicholas, un violoniste blasé par l'existence. Intégrant une troupe de théâtre, Lestat est attaqué par un vampire, Magnus. Magnus choisit de s'immoler par le feu devant son élu auquel il laisse un précieux héritage et auquel il demande de disperser les cendres. Lestat, d'abord incapable d'accepter le cadeau de l'immortalité, sombre dans une phase de dépression, avant de prendre goût à sa nouvelle condition. En transformant sa mère en vampire, pour lui épargner une maladie mortelle, Lestat devient son protecteur et les deux se mettent à parcourir Paris, puis le monde, à la recherches d'autres vampires et de réponses, croisant tour à tour les Enfants des Ténèbres, confrérie de vampires voués à Satan, puis Marius, le gardien de l'Adam et de l'Eve vampiriques, pétrifiés, que Lestat sera bien tenté d'éveiller à nouveau.

Le narrateur entreprend son récit, dès l'incipit, alors qu'il vit à San Francisco, dans les années 1980. A ce moment là, il est le leader d'un groupe de rock portant son propre nom. L'incipit constitue l'une des grandes singularités des romans de l'auteure. Le récit commence par une présentation, d'entrée, du narrateur vampire. Aucun suspense n'est maintenu, Lestat dit ce qu'il est et qui il est. Le vampire n'est plus à présenter comme il l'était au XIXe siècle. L'originalité de Rice consiste alors à développer une personnalité et une histoire, sous forme de mémoire ou d'autobiographie fictive, rendant le personnage suffisamment convainquant pour tisser un lien quasi instantané avec le lecteur. Pour mieux le comprendre, voici le passage ouvrant le roman, que nous préférons citer dans sa quasi intégralité :

> I am the vampire Lestat. I'm immortal. More or less. The light of the sun, the sustained heat of an intense fire – these things might destroy me. But then again, they might not.
>
> I'm six feet tall, which was fairly impressive in the 1780s when I was a young mortal man. It's not bad now. I have thick blond hair, not quite soulder length, and rather curly, which appears white under fluorescent light. My eyes are gray, but they absorb the colors blue or violet easily from surfaces around them. And I have a fairly short narrow nose, and a mouth that is well shaped but just a little too big for my face. It can look very mean, or extremely generous, my mouth. It always looks sensual. But emotions and attitudes are always

123 Anne Rice, *The Vampire Lestat, The Vampire Chronicles Collection,* Toronto : The Random House Publishing Group Inc., 2002, p. 21.
124 *Ibid*, p. 30.

reflected in my entire expression. I have a continuously animated face.
My vampire nature reveals itself in extremely white and highly reflective skin that has to be powdered down for cameras of any kind.
And if I'm starved from blood I look like a perfect horror – skin shrunken, veins like ropes over the contours of my bones. But I don't let that happen now. And the only consistent indication that I am not human is my fingernails. It's the same with all vampires. Our fingernails look like glass. And some people notice that when they don't notice anything else.
Right now I am what America calls a Rock Superstar. My first album has sold 4 million copies. I'm going to San Francisco for the first spot on a nationwide concert tour that will take my band from coast to coast. MTV, the rock music cable channel, has been playing my video clips night and day for two weeks. They're also being shown in England on "Top of the Pops " and on the Continent, probably in some parts of Asia, and in Japan. Video cassettes of the whole series of clips are selling worldwide. I am also the author of an autobiography which was published last year.[125]

La toute première phrase est éloquente. Le narrateur dit, sans fioritures, ce qu'il est. Il n'attend pas à être cru sur parole à ce moment précis. L'on devine, à ce moment précis, que l'un des objectifs du roman va être de démythifier la figure du vampire et de l'insérer dans l'actualité. Même si sa définition est remise en question, le vampire reste un immortel que seule la lumière du soleil ou la brûlure du feu menace. Et encore, le narrateur avoue son incertitude. Le questionnement plutôt que la réponse, tel est le fil conducteur d'une fiction qui frôle parfois le texte métaphysique, rappelant que Rice a mûri à la lecture des existentialistes tels que Jean-Paul Sartre. Paradoxalement, cette présentation se sert du mythe pour mieux « humaniser » la figure du vampire. Comme les suceurs de sang traditionnels, la lumière demeure le handicap classique de ces êtres des ténèbres. Du reste, le portrait qu'il dresse de lui-même ne ressemble en rien à celui de la bête humaine qu'est le comte Dracula.

Le lecteur imagine, à l'appui d'une description assez précise, un ange blond figé dans l'immortalité, avec des ongles de verre que les poilues mains du vieux Dracula envierait bien, et des yeux violets comme l'améthyste. Un nez fin d'éphèbe, des lèvres fines bien que larges, le tout d'une sensualité surprenante (« It always looks sensual. ») Ce visage possède la particularité, par rapport au commun des mortels, d'adopter une expression sincère et grossie à l'extrême selon les sentiments et les besoins, grâce à une peau de marbre élastique. Chose étrange, ce qui distingue, en apparence, le vampire, des humains, c'est une impossibilité de cacher ses sentiments et son désir « animal ».

Dans cet incipit, la volonté de rompre avec les représentations traditionnelles du vampire saute aux yeux. Si nous observons de près la description du comte Dracula, nous comprenons

125 *Ibid*, p. 3.

mieux en quoi cette rupture est porteuse de sens. Dans le roman de Bram Stoker, ce n'est jamais le vampire qui parle ; ce sont les narrateurs humains qui le décrivent. Le plus détaillé des portraits est celui de Jonathan Harker, le premier à rencontrer Dracula en Transylvanie.

Arrivé devant la porte de l'immense château en ruines du comte, Jonathan Harker confie, dans son journal, s'être trouvé devant un vieillard assez impressionnant, se tenant sur le seuil de la grosse porte en bois : « Within [the door] a tall old man, clean-shaven saved for a long white moustache, and clad in black from head to foot, without a single speck of colour about him anywhere. »[126] Cette description nous indique que le personnage est imposant et affiche une noblesse et une prestance certaines. Sa tenue est curieusement semblable à l'image d'Epinal de la Mort, vêtue d'un long manteau noir qui lui recouvre l'ensemble du corps.

Jonathan Harker dénote un soin particulier à l'entretien du visage : Dracula est bien rasé. Ce détail n'a rien d'anodin, il est même stratégique. En effet, on ne voit que son visage, par lequel le personnage s'exprime et peut échanger avec ses interlocuteurs. Puisqu'il accueille un jeune Anglais tout ce qu'il y a de plus gentleman chez lui, une barbe hirsute aurait diablement exagéré l'image de qualité qu'il s'efforce de préserver. Le narrateur note d'ailleurs un accueil des plus originaux et des plus éduqués : « Welcome to my house ! Enter freely and of your own will ! »[127] Cette invitation est probablement la plus célèbre citation du texte, reprise maintes fois au cinéma par les acteurs ayant donné leurs traits à cet aristocrate de l'ombre. Harker est tout à fait inconscient que ces paroles l'invitent à entrer « de plein gré » dans la gueule du loup.

Ce loup, cet animal qui habite l'homme, finit par se manifester. Il suffit que les deux s'asseyent près d'un feu de cheminée pour que Harker distingue le fruit du code génétique si particulier de Dracula :

> His face was a strong, a very strong, aquiline, with high bridge of the thin nose and peculiarly arched nostrils, with lofty domed forehead, and hair growing scantily round the temples but profusely elsewhere. His eyebrows were very massive, almost meeting over the nose, and with bushy hair that seemed to curl in its own profusion. The mouth, so far as I could see it under the heavy moustache, was fixed and rather cruel-looking, with peculiarly sharp white teeth. These protruded over the lips, whose remarkable ruddiness showed astonishing vitality in a man of his years. For the rest, his ears were pale, and at the tops extremely pointed. The chin was broad and strong, and the cheeks firm though thin. The general effect was one of extraordinary pallor. Hitherto I had noticed the backs of his hands as they lay on his knees in the firelight, and they had seemed rather white and fine. But seeing them now close to me, I could not but notice that they were rather coarse, broad, with squat fingers. Strange to say, there were hairs in the centre of the palm. The nails were long and fine, and cut to a sharp point.[128]

126 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 26.
127 *Ibid, id.*
128 *Ibid*, pp. 28-29.

Le nez aquilin, l'air cruel, les dents proéminentes, et cette pilosité anormale, rapprochant l'homme de l'animal (le loup ?). A la lueur du feu brûlant dans la cheminée, Harker perçoit enfin les traits du monstre. Ce portrait si célèbre, que le cinéma n'a jamais suivi à la lettre, est en partie issu des images stéréotypées auxquelles Stoker a pu avoir accès, dans les ouvrages relatant le folklore des pays balkaniques dans lesquels le vampire est physiquement proche de la bête. Dracula n'est décrit en détail que par Jonathan Harker.

Dès-lors qu'il pénètre le sol anglais, Dracula devient une ombre insaisissable, comme si, en entrant dans une zone de rationalité, le fantasme devenait impossible à regarder. Par exemple, sortant en pleine nuit pour suivre Lucy Westenra, qui semble avoir de fréquentes crises de somnambulisme depuis la nuit du 8 août répertoriée dans l'incident par le Dailygraph (chapitre 7), Mina remarque que la forme blanche, quasi spectrale de Lucy[129] est violée par une ombre noire aux yeux crachant du feu : « something, long and dark, bending over the half-reclining white figure. […] I could see a white face and red, gleaming eyes. »[130]

Dans l'ensemble du texte, Dracula demeure invisible, et sa nature est incertaine (« What it was, man or beast »[131]). L'hésitation entre l'homme et la bête dérive des conceptions de dégénérescence, à la fois perçue comme une maladie esthétique revendiquée par le mouvement Décadent d'une part, et la peur de la dégénérescence biologique. Dracula, qui se transforme à son gré en animal ou en élément atmosphérique, rend sa propre définition complexe.

Le pacte de lecture engagé par Lestat trouve sa justification dans le fait qu'il se dévoile au lecteur et qu'il est, contrairement à Dracula, plus palpable et plus humain. Attirant, Lestat l'est, à l'inverse de Dracula. L'objectif des deux ouvrages n'est pas le même. Le portrait du comte vise à susciter l'effroi, ou du moins, à mettre mal à l'aise le sujet qui réalise qu'il se trouve en présence d'une créature et non d'un être humain. Même si le cinéma a développé l'aura de séducteur de Dracula, exploitant déjà un caractère érotique sous-jacent avec la prestation de Bela Lugosi, ce n'est qu'avec la génération d'auteurs comme Anne Rice que s'établit son érotisme, capable de parler aux plus jeunes. A l'inverse du patriarche victorien, Lestat est une figure urbaine, réceptive aux nouveaux moyens de communication. Preuve en est qu'il dit exercer une profession bien particulière. La notoriété contre l'anonymat suggère que le vampire sort du silence, que les lumières artificielles des projecteurs sont braqués sur lui. Superstar du rock, Lestat est connu du monde entier et vend son image aux franchises américaines aussi bien qu'européennes ou asiatiques.

129 Un signe évident de sa prochaine mort.
130 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 109
131 *Ibid, id.*

Le passage ouvre le roman dans un prologue situé en 1984 à San Francisco et permet au vampire d'introduire son « autobiography »[132]. Dans la mesure où le lecteur ne peut qu'imaginer sa voix, celle-ci est imprégnée de littérature et des intonations culturelles qu'il a pu, en tant qu'immortel, acquérir en venant habiter en Amérique :

> I learned more after that from the English language writers-everybody from Shakespeare through Mark Twain to H. Rider Haggard, whom I read as the decades passed. The final infusion I received from the detective stories of the early twentieth century in the Black Mask magazine. The adventures of Sam Spade by Dashiell Hammett in Black Mask were the last stories I read before I went literally and figuratively underground. That was in New Orleans in 1929. When I write I drift into a vocabulary that would have been natural to me in the eighteenth century into phrases shaped by the authors I've read.[133]

Lestat choisit l'écriture, qu'il s'agisse de ses mémoires ou des paroles des chansons pour son groupe de musique. Ce faisant, il rompt avec le silence ténébreux du vampire classique. Comme Dracula, qui parlait un anglais excellent, le héros s'est imprégné, malgré son accent français, des références de la littérature et du cinéma anglo-saxons. La parole donnée au vampire[134] a permis d'éviter, comme le suggère Marigny, la disparition pure et simple du genre.

Après avoir détaillé son apparence physique, Lestat dévoile ses habitudes vestimentaires : « I was around New Orlans on a big black Harley-Davidson motorcycle […] I wore gorgeous black leather clothes that I'd taken from my victims, and I had a little Sony Walkman stereo in my pocket that fed Bach's Art of the Fugue. »[135] Du cuir plutôt qu'un long manteau noir, et une Harley au lieu d'une voiture tirée par des chevaux des ténèbres. Les temps ont changé et, loin de demeurer figé, le vampire montre qu'il a su être malléable et s'imprégner des modes de vie de ses contemporains.

Le protagoniste débute son récit après un long sommeil sous terre, dans une maison à la Nouvelle Orléans, près du cimetière Lafayette. Le choix d'une situation dans le temps (« I came out into the twentieth century last year »[136]) et dans l'espace fait partie du projet de prise de parole d'un sujet différent de tous, capable de traverser le temps et de vampiriser les manifestations d'une société : « to understand the caliber of the changes »[137].

Le bruit, non, le vacarme, rompt le silence propre à ce personnage. Lestat entend une multitude de bruits provenant de sources diverses : « voices of radios, of course, and

132 Anne Rice, *op. cit*., p. 3.
133 *Ibid*, p. 4.
134 L'auteur en donne les exemples majeurs dans *Le Vampire dans la littérature du XXe siècle.* Anne Rice n'est pas la première auteur d'un récit vampirique à la première personne mais elle est à ce jour reconnue comme la maîtresse du genre ayant donné un nouveau visage au vampire.
135 Anne Rice, *op. cit.*, p. 4.
136 *Ibid, id.*
137 *Ibid, id.*

phonographs and later television machines »[138]. Or le son le plus important, celui qui l'éveille de son sommeil séculaire, c'est la musique produite par un groupe de rock gothique, les éloquents Satan's Night Out : « I could hear their whining electric guitars, their frantinc singing. […] They were slender, sinewy, and altogether lovely young mortals, beguilingly androgynous and even a little savage in their dress and movements. »[139] Ces précisions sont importantes car elles permettent de situer la figure du vampire dans un contexte particulier qui est celui de la culture Goth. Le groupe, formé de jeunes personnes dont Lestat souligne la minceur et l'androgynie, attire le vampire comme cette jeunesse, vêtue de noir, est elle-même attirée par le vampirisme.

Le choix du genre musical n'est pas anodin. Le rock a longtemps été synonyme de liberté et de controverse assumée. Pour le vampire s'éveillant à la fin du millénaire, la musique est une révélation, une impulsion (« impulse »[140]) qui va créer un lien entre les générations et les visions du passé, un passé romantique transfiguré dans un mouvement culturel dans lequel le vampire, naturellement marginalisé, se reconnaît :

> I was enchanted by the world of rock music – the way the singers could scream of good and evil, proclaim themselves angels or devils […] Also there was something vampiric about rock music. It must have sounded supernatural even to those who don't believe in the supernatural.[141]

Le bien et le mal se fondent l'un dans l'autre, redéfinissant ainsi le vampire comme à la fois divin et déchu. Est-ce un hasard si Rice nomme son épilogue « Dyonisus in San Francisco » ? Ce volontaire rapprochement entre le vampire et la divinité grecque de l'ivresse est le fruit d'une réappropriation esthétique des origines archaïques et païennes du culte du sang. Le narrateur n'hésite pas à répondre à cette « contamination » gothique qui confond les traditions et subvertit les croyances. Ainsi voit-il en ces Goths des « biblical angels » dotés de « long clean shaggy hair » et de « feline movements »[142]. Erotisme sauvage rime avec la musique rock. Lestat, qui s'est enterré en 1929 (c'est à dire l'année clôturant les fameuses « roaring twenties » ou années folles avec l'effondrement de l'économie), revient dans les toutes dernières années du XXe siècle et constate les changements des mœurs et l'expression, dans l'apparence, d'un esprit plus aventureux :

> they costumed themselves in velvet and silk and brilliant colors […] like they'd been under the Egyptian pharaohs, in skimpy short skirts and runic like dresses, or wearing men's pants and shirts skintight over their curvaceous bodies if they pleased. They painted, and decked themselves out in gold and silver even to walk

138 *Ibid, id.*
139 *Ibid*, p. 5.
140 *Ibid, id.*
141 *Ibid, id.*
142 *Ibid*, p. 10.

to the grocery store. […] The old aristocratic sensuality now belonged to everybody.[143]

Le narrateur, qui a connu le passé que les contemporains ne font que ré-imaginer trouve surprenant de voir ces jeunes mêler les époques et les genres. Le temps semble se dissoudre, appartenir à qui sait lui redonner sens. L'adjectif « eerie »[144] qui traduit « bizarre » devient le principal facteur d'un envoûtement collectif. Ce n'est pas l'histoire qui suscite le désir, c'est le charme d'une époque moins matérialiste, plus tournées vers l'occulte. Comble de l'ironie, Lestat décrit ici le caractère profondément consumériste de ces manifestations.

Qu'importe, la fantaisie se goûte et se vend. Une question émerge alors dans l'esprit de notre narrateur : « But where were the other Old World monsters ? I wondered. How did other vampires exist in a world in which each death was recorded in giant electronic computers, and bodies were carried away to refrigerated crypts ? »[145] Les « Old World monsters » sont, comme on le devine, les vampires, les mythiques suceurs de sang de cet ancien monde qu'est l'Europe : « What were they like, these modern vampires ? […] Where's the black cape and the "finely tailored" black coat and the silk tie and all that foolishness ? »[146] A travers l'interrogation de son héros, Rice pose la question qui est aussi la clé de son œuvre : que deviennent les vampires dans un monde envahi par le bruit médiatique, dans lequel la mort n'est qu'une statistique enregistrée sur des ordinateurs, où les rêves s'estompent face aux écrans, où les individus sont les esclaves de leurs courses à la stabilité matérielle et financière ? Sa réponse, le narrateur la trouve dans la passion résignée des rêveurs vêtus de cuir et de dentelle noire, qui créent des musiques étranges, louent les enchantements d'un monde où les corps recelaient encore du mystère. A la fin du XXe siècle, le vampire est une marque, mieux, une franchise :

They are in the bars we call the Vampire Connection […] Dr. Polidori in London, and Lamia in Paris. There is Bela Lugosi in the city of Los Angeles, and Carmilla and Lord Ruthven in New York. Here in San Francisco we have the most beautiful of them all, possibly, the cabaret called Dracula's Daughter... […] Posters from the vampire films adorn the walls, and the films themselves are projected continuously on high screens. The mortals who come are a regular freak show of theatrical types-punk youngsters, artists, those done up in black capes and white plastic fangs. They scarcely notice us. We are often drab by comparison. And in the dim lights we might as well be invisible, velvet and Egyptian jewelry and all.[147]

Ces lieux étranges aux noms éloquents sont ceux où se créent des liens entre le monde ancien et le nouveau, entre le rêve et la réalité. Les noms des vampires et de leurs créateurs

143 *Ibid*, pp. 6-7.
144 *Ibid, id.*
145 *Ibid*, p. 9.
146 *Ibid*, p. 457.
147 *Ibid*, pp. 461-462.

permettent aux passionnés de se réunir, sans que ces derniers soient conscients d'approcher de véritables immortels. Le vampire s'est démocratisé, ce qui, pour le narrateur, ouvre des perspectives : « this world still harbored the Old World demon thing, the vampire – oh, what a great and glorious war we might have then ! »[148]. Jules Zanger commente cette domination culturelle du fantasme du vampire en tant que réalisation du désir d'altérité :

> the construction and popularity of the « new » vampire represent a democraticizing of the metaphoric vampire from Anti-Christ, from magical, metaphysical « other », toward the metonymic vampire as social deviant (from Count Dracula to Ted Bundy), eroding in that process of transformation many of the qualities that generated its original appeal.[149]

Le vampire réalise que les anciens monstres sont désormais les idoles d'une poignée d'amoureux des ténèbres, dont la naïveté juvénile ne fait que l'attendrir : « Everybody was sick of Count Dracula. They thought it was marvelous that I was pretending to be the vampire Lestat. »[150] Les mots sont lâchés, Dracula est mythe, Lestat est, lui, *réalité*. Il avoue sa nature, sachant pertinemment qu'il n'est pas cru dès les premiers instants. Il incarne cette nouvelle génération qui, comme le suggère Milly Williamson, a la particularité de générer un lien empathique permettant au lecteur de s'identifier à celui qui autrefois était l'ennemi :

> Dracula no longer holds centre stage in the world of vampires. The twentieth century produced a new generation of morally ambiguous, sympathetic vampires who lure audiences with the pathos of their predicament and their painful awareness of outsiderdom.[151]

Cette interprétation nous rappelle que le vampire classique, étant un anti-héros, suscitait la méfiance. Anne Rice choisit de lui laisser la parole afin de créer un lien avec le lecteur et de l'inscrire dans un temps où, comme le montre Martin J. Wood, il n'est plus l'ennemi mais le confident, le compagnon nocturne : « Rice's inovative method insists that readers not only like vampires and identify with them, but alos trust them. »[152] Le nouveau millénaire rêve donc de vampirisme, comme pour adoucir l'image de l'altérité et du péril extérieur (ou intérieur) que les médias entretiennent d'un ton alarmiste ou accusateur. La musique (« a human experience made vampiric »[153]) permet au vampire de transfigurer les représentations du pire, de la mort et de

148 *Ibid*, p. 16.
149 Jules Zanger, « Metaphor Into metonymy : The Vampire Next Door », *Blood Read : The Vampire as Metaphor in Contemporary Culture,* op. cit., p. 17.
150 *Ibid*, p. 12.
151 Milly Williamson, *The Lure of the Vampire : Gender, Fiction and Fandom from Bram Stoker to Buffy,* New-York : Wallflower Press, 2005, p. 29.
152 Martin J. Wood, « New Life For An Old Tradition : Anne Rice And Vampire Literature », Leonard G. Heldreth, Mary Pharr (dir.), *The Blood is the Life : Vampires in Literature,* Bowling Green State : Popular Press, 1999, p. 69.
153 Anne Rice, *op. cit.*, p. 467.

l'Autre.

Ce n'est pas seulement la musique, mais toute une culture qui possède quelque chose de vampirique. Lestat constate que les monstres n'ont jamais été plus à la mode auprès de la population adolescente : « youngsters in their Halloween vampire clothes, faces gleaming with artificial blood, some wearing floppy yellow wigs, some with black rings about their eyes to make them all the more innocent and ghastly. »[154] Lestat apprécie cette « artificialité », il y voit un hommage adorable, juvénile : « only this childish exuberance »[155]. C'est justement ce qui encourage le narrateur à provoquer les siens.

Contrairement à ces exubérances, le vampire lui n'est pas un innocent. Dans le prologue comme dans l'épilogue, le narrateur donne tout son sens à la musique rock, qui exprime la rébellion, et il le fait au sein même de sa communauté. Ainsi, lors du concert des The Vampire Lestat, le vampire pousse la provocation jusqu'à révéler au monde entier son existence en chanson :

I AM THE VAMPIRE LESTAT
YOU ARE HERE FOR THE GRAND SABBAT
BUT I PITY YOU YOUR LOT […]
YOU CAN'T RESIST THE LORDS OF NIGHT
THEY HAVE NO MERCY ON YOUR PLIGHT
IN FEAR THEY TAKE DELIGHT
[…]
YET IN LOVE WE WILL TAKE YOU,
AND IN RAPTURE, WE'LL BREAK YOU
AND IN DEATH WE'LL RELEASE YOU
NO ONE CAN SAY
YOU WERE NOT WARNED
[…]
Ecstasy, delirium.
"I AM EVIL ! EVIL !"
"Yes, Yes, Yes, *Yes, Yes,* YES, YES, YES."
I threw out my arms, my hands curved upwards :
"I WANT TO DRINK UP YOUR SOULS !"[156]

L'extase transporte le public, aussi frénétique que lors d'un concert du regretté Baudelaire de la musique rock, Jim Morrisson. Chanter sa nature diabolique devient jouissance, et mourir

154 *Ibid*, p. 467.
155 *Ibid*, id.
156 *Ibid*, pp. 469-470.

devient plaisir. Grâce à sa musique, Lestat nourrit le fantasme d'une génération fin-de-siècle qui veut être emportée sur les sentiers interdits. Véritable *eargasm*[157], l'apôtre des ténèbres lance son invitation :

CHILDREN OF DARKNESS
MEET THE CHILDREN OF LIGHT
CHILDREN OF THE MAN,
FIGHT THE CHILDREN OF NIGHT[158]

L'apothéose est un chiasme résumant la rencontre symbolique de forces opposées. Le choix du substantif « children » n'est pas qu'une manière de rajeunir la figure du vampire. Lestat est vrai prêcheur, et même plus, un dieu déchu qui s'adresse aux « enfants » de chacun des représentants des deux forces complémentaires que sont, symboliquement, la lumière et les ténèbres. Ce n'est pas qu'une rencontre : Lestat provoque en duel les vampires. Car oui, le lecteur tombe facilement dans le piège : ceux qu'il surnomme les « children of darkness » sont bien les vampires, ceux qui sont invités à rencontrer les mortels, les enfants de la lumière. Or dans le second vers, le chanteur met-il les mortels au défi de combattre les vampires ? Ou bien est-ce l'inverse ? Et si les enfants de la « nuit » désignaient en réalité la génération vêtue de noir qui voue un culte aux vampires ? Quand aux vampires, ne sont-ils pas les créations des hommes, devenues réalité ?

C'est dans ce jeu de renversements et dans cette confusion où se mêlent les créateurs et les créatures qu'une nouvelle « genèse vampirique » est appelée à transformer le monde. Les paroles qui suivent ne font que renforcer ce rêve ténébreux :

This is the Age of Innocence
True Innocence
All your Demons are visible
All your Demons are material
Call them Pain
Call them Hunger
Call them Wars
Mythic evil you don't need anymore
Drive out the vampire and the devils
With the gods you no longer adore
Remember :
The Man with the fangs wear cloak,

157 Orgasme auditif.
158 Anne Rice, *op. cit.*, p. 471.

What passes for charm
Is a charm
Understand what you see
When you see me ![159]

Lestat donne la clé du « recyclage » contemporain : les vampires sont comme n'importe quel autre produit de l'imagination qui est devenue une franchise commerciale, matérielle. Pourtant il est bien réel, il est l'homme (« the Man ») portant des crocs sous la capuche de son manteau. Il s'agit d'oublier les anciennes définitions, car le Mal change de visage et d'interprétation avec le temps, bien que le « charm » opère toujours.

Lestat marche sur un terrain miné. Le vampire de la nouvelle ère se met de son plein gré en pleine lumière. Révéler sa nature équivaut à signer son arrêt de mort. Lestat partage-t-il ce délicieux et lancinant désespoir de la fin d'une époque dont l'avenir semble être un mystère sans curieux ? Est-il suicidaire ?

Le point culminant de la chanson ressemble à une invitation adressée aux autres vampires : « ALL YOU REAL VAMPIRE OUT THERE, REVEAL YOURSELVES »[160]. Le public, composé à deux-cent pour cent d'adolescents et de jeunes adultes gothiques ou fans de vampirisme, entre dans le jeu de la superstar, pensant que ce n'est là qu'une marque de fabrique. Les mortels sont parfaitement inconscients, dansant la musique de leur idole, que ce dernier vient de déclarer une guerre aux ténèbres. Les vrais vampires entendant l'appel ne tardent guère à se manifester : « I saw the hard white face of one of the real ones »[161].

Ce visage blanc dans la foule, Lestat en a déjà vu de semblables. Les vampires se reconnaissent entre eux, sentent leurs présences. Leur colère est palpable. Ils avaient, d'ailleurs, déjà prévenu Lestat après le retentissant succès de l'album du groupe : « Traitor !Outcast ! We know what you are doing. […] We dare you come out. »[162] C'est un comble, pour un vampire d'être traité de brebis galeuse par ses propres semblables. Même Marius, un vampire très ancien, l'ancien mentor de Lestat, lui transmet, par télépathie ses mises en gardes : « That music of yours could wake the dead »[163]. En effet, c'est en entendant sa musique que s'éveille, à la fin du roman (annonçant ainsi *Queen of the Damned*) Akasha, la mère des vampires, l'antique Eve sanguinaire pétrifiée que Lestat est prêt à accueillir dans son débordement, proche du délire et de la frénésie.

La musique capable de réveiller les morts, voilà un qualificatif tout à fait approprié au

159 *Ibid*, p. 472.
160 *Ibid*, p. 479.
161 *Ibid*, p. 473.
162 *Ibid*, p. 453.
163 *Ibid*, p. 479.

genre du rock[164]. Capable d'entendre avec son esprit et de ressentir la puissance de ses semblables, Lestat réalise, non sans jubilation, les conséquences : « And I felt the voiceless cry [of Akasha] rising out of me and traveling into oblivion. I could almost feel it traverse the world of visible proportions. »[165] Ainsi parlant, le vampire se réinscrit dans ce monde « hors des proportions », c'est à dire une dimension à l'intérieur de la nôtre, dans laquelle les êtres entrent en connexion. L'éveil d'Akasha est d'ailleurs une illustration conséquente et lyrique de cette nouvelle « aube de conscience » qui coïncide avec la fin d'une ère. La musique du siècle relie ainsi les cultures, confond les temps dans une quête sensuelle et déchaînée au-delà de tout obstacle politique ou social. C'est pourquoi les pensées que transmet Akasha, depuis sa tombe de pierre, à Lestat, ressemblent à un rêve d' Apocalypse (puis de Genèse) aussi hypnotique qu'inquiétant :

> *From my stone pillow I have dreamed dreams of the mortal world above. I have heard its voices, its new music, as lullabies as I lie in my grave. I have envisionned its fantastical discoveries, I have known its courage in the timeless sanctum of my thoughts. And thought it shuts me out with its dazzling forms, I long for one with the strengh to roam it fearlessly, to ride the Devil's Road through its heart.*[166]

Tel le sang du vampire qui absorbe tout, le flux du temps entraîne les êtres vers la découverte de nouvelles dimensions, comme si, pour celle qui s'apprête à faire son grand retour, la fin du millénaire était le moment propice, entre mort et renaissance, pour que les lignes entre anciennes et nouvelles visions se dissolvent.

Nous comprenons que c'est sur la notoriété que se joue la destinée, la survivance du vampire. Dans notre analyse du prologue et de l'épilogue entourant le récit du passé entrepris par le narrateur, nous avons voulu démontrer l'importance de cette prise de parole ancrant la figure dans le réalisme fictif, rendant le personnage empathique dans le sens où il choisit de tisser des liens directs avec le lecteur. De plus, en devenant une icône, il devient un phénomène trans-médiatique : comme le vampire, la culture se métamorphose et se nourrit de ses précédentes existences. Pour Milly Williamson, le vampire est vraiment devenu un objet de culte à la fin du XXe siècle en ce qu'il sur-développe ce culte de la figure (byronienne) de l'*outsider,* tempétueux et provocateur :

> The *overt* treatment of the vampire as a glamorous and rebellious outcast is not solely a twentieth-century phenomenon, nor is the idea of a public that adores a famous figure of notorious repute ; previous centuries

164 Dans l'adaptation de *Queen of the Damned,* l'OST est assurée par David Draiman et des groupes de *metal* comme Static X et Disturbed, ce qui manifeste l'influence d'Anne Rice sur la culture gothique.
165 Anne Rice, *op. cit.*, p. 479.
166 *Ibid*, p. 449.

were also of a disposition to be fascinated by glamorous notoriety and it was in the turbulent late eighteenth century that notorious fame and public adoration became fused to the image of the vampire through the figure of Lord Byron[167]

Il est vrai que Lord Byron avait déjà lancé le monstre suceur de sang sur la voie de la séduction, du moins dans la littérature en prose. Même Dracula est un séducteur, néanmoins il symbolise, dans son apparence même, le sentiment de dégoût ou d'horreur qui peut se greffer au plaisir érotique. Lestat, lorsqu'il n'a pas soif de sang, est décrit comme un ange de marbre vivant. Son aspect est plus proche du sublime ; sa blondeur angélique devient pâleur d'albâtre et exprime que le passage à la non-vie, similaire à un gain paradoxal de lumière. C'est comme si le personnage était voué à demeurer attaché à elle, comme si ses ténèbres n'étaient qu'à l'intérieur de la façade.

L'aspect de Lestat est aussi bien conforme à ses choix : c'est un vampire lumineux qui n'a pas peur de se montrer. Ainsi qu'il l'avoue, Lestat est fait pour la scène depuis qu'il a commencé à jouer sur la scène d'un théâtre parisien au XVIIIe siècle, et il veut mettre en avant qu'il est cette figure légendaire qui inspire les auteurs et nourrit l'imagination des mortels qu'il chérit : « In that moment on the stage," I said, "I revealed *myself.* I did the very opposite of the deceiving. I wanted somehow in making manifest the monstrosity of myself to be joind with my fellow humans again. »[168]

Le récit de sa métamorphose est complexe, même si Lestat ne commence pas par son enfance. Le texte manifeste une construction proche de celle de *Frankenstein* de Mary Shelley : le prologue (« Downtown Staurday Night in the Twentieth Century 1984 ») et la clôture (« Dyonisus in San Francisco 1985 ») encadrent les mémoires divisées en grandes parties correspondant à des étapes du récit, parmi lesquels le narrateur intègre les récits d'autres vampires qu'il a rencontrés.

C'est dans la première partie, « The early education and adventures of the Vampire Lestat », que le protagoniste fait la rencontre qui va changer sa destinée. Et nous voyons que le narrateur de vingt et un ans, à l'époque où il est encore un mortel, est déjà un « outcast ».

Lestat naît donc dans le marquisat de Lioncourt, un manoir isolé, quelques temps avant la prise de la Bastille. Il vit avec sa famille, son père, sa mère Gabrielle qui est très proche de lui, et deux frères incompétents, développant le même penchant que le marquis pour la boisson. Les premiers chapitres évoquent la vie de cet être rebelle et solitaire ; son départ à la chasse où il massacre une meute de loups ; ses soirées de proximité quasi intimes avec sa mère, un sosie

167 Milly Williamson, *op. cit.*, p. 30.
168 Anne Rice, *op. cit.*, p. 271.

blond de lui-même ; ses hésitations de vocation (la prêtrise ou le théâtre) puis une rencontre avec Nicholas de Lenfent, un violoniste tenté par le satanisme qui devient son proche confident.

Ce n'est que dans la seconde partie, « The Legacy of Magnus »[169], que la rencontre avec un authentique fils des ténèbres change sa vie. Tandis qu'il est apprenti comédien à Paris, au Théâtre de Petit Renaud, il remarque parmi la foule un étrange visage : « I commenced to see, quite regurarly, a strange face in the audience that invariably distracted me. »[170] Ce visage confus, indescriptible, devient une présence (« the presence »[171]) qui semble le traquer dans la nuit parisienne, puis, quelques pages plus tard, une voix qui appelle Lestat « Wolfkiller ». Ainsi, le narrateur réalise avoir été observé pendant sa chasse depuis des mois, comme si un autre prédateur né avait senti sa présence.

La voix qui l'affuble de ce surnom surgit une nuit très propice à un récit gothique comme celui de Bram Stoker, et prend soudainement forme devant le narrateur :

> A voice said "Wolfkiller" long and low, a whisper that was like a summon and a tribute at the same time. I opened my eyes. Or I thought I did. And there was someone standing in the room. A tall, bent figure […] and the figure drew nearer and I saw that the face was no mask. Black eyes, quick and calculating black eyes, and white skin, and some appalling smell...[172]

L'on sent une hésitation évidente qui affole le personnage. Il est face à un être dont la nature est impossible à saisir. C'est davantage la difficulté de déchiffrer son propre ressenti face à cette créature que son apparence qui retient l'attention. L'entrée en scène de ce vampire drapé d'ombre rappelle par ailleurs les nombreuses manifestations de Dracula, comme par exemple lorsque le comte viole l'intimité de Mina Harker, qui le décrit comme :

> a tall, thin man, with a beaky nose and black moustache and pointed beard […] His face was not a good face ; it was hard, and cruel, and sensual, and his big white teeth, that looked all the wither because his lips were so red, were pointed like an animal's.[173]

Du point de vue de la jeune femme, le vampire n'est pas un monstre. En effet, elle croit bien voir un homme grand et mince aux cheveux et à la barbe noire[174]. De plus, Mina est partagée entre les impressions contradictoires : cruauté et sensualité, bestialité et humanité. Le vampire l'impressionne, la terrifie, tout en exerçant sur elle cette attractivité surnaturelle à laquelle la jeune femme ne résistera pas plus que Lestat, bien que ce dernier ne se laisse prendre

169 *Ibid* p. 67.
170 *Ibid*, p. 61.
171 *Ibid*, p. 110.
172 *Ibid*, p. 69.
173 Bram Stoker, *op.cit.*, p. 194.
174 Il a rajeuni à ce moment là, tandis qu'il avait l'apparence d'un vieillard au début du récit.

sans résistance. Les yeux noirs de Magnus traduisent la noirceur de la nuit, or ils n'ont rien du regard cruel, crachant des flammes (« positively blazing »[175]), de Dracula.

Comme nous pouvons le constater, le style d'écriture de Rice est riche et saturé, d'un raffinement approprié au ton de cette époque. Curieusement, le récit d'*horror genre* passe au mémoire puis se teinte de cette atmosphère magique et occulte du roman gothique, exactement dans la même intensité que le récit de Jonathan Harker. La scène pourrait appartenir à n'importe quel roman gothique et l'auteure n'hésite pas à adopter le dynamisme et le jeu de contrastes du cinéma pour mettre en valeur l'apparition. Le personnage de Magnus[176] n'est qu'une ombre et se glisse dans la chambre de sa victime : de nouveau, nous avons là l'intrusion dans l'intimité classique du vampire du XIXe siècle, à ceci près que la victime est un jeune garçon.

Le monstre ouvre, par télékinésie sans doute, la fenêtre et en brise la vitre[177], tout en attrapant solidement sa victime qui se débat avec autant de force qu'une frêle jeune fille. Le vampire le soulève dans les airs, ce qui introduit la lévitation comme une particularité des personnages d'Anne Rice : « But we were flying over the rooftop, and now going up the straight surface of a brick wall... »[178] Rice utilise parfois un autre verbe, « to rise », qui peut se traduire par « s'élever » ou « se lever » et qui peut désigner les vampires classiques se levant de leurs tombes. Il y a probablement une volonté de redéfinition dans l'attribution de cette capacité : créature blasphématrice, le vampire s'élève ici vers les cieux comme le fait l'ange et se rapproche, en ce sens, de l'ange déchu, dont une part est divine.

Il reste cependant un tueur. Magnus lâche sa victime,pour mieux le tuer, mais c'est sans compter sur l'habilité féline du tueur de loups[179] qui se relève. Ce n'est qu'en s'approchant pour attaquer et en débarrassant la créature de son capuchon[180] noir que Lestat reconnaît qu'il est face à un humain, étrange certes. Cheveux noirs, yeux noirs, manteau noir, cette noirceur teinte le personnage, lui donne la substance de la nuit. Le narrateur remarque pourtant que sa peau est

175 *Ibid*, p. 50.

176 Le nom est phonétiquement proche de celui de Marius, un vampire que Lestat rencontre à la fin de son récit, le plus ancien connu après Akasha et Enkil, dont il est le gardien et veilleur. Si Magnus est le créateur de Lestat, l'irresponsabilité de ce personnage s'oppose à la bonté de Marius qui est un être autoritaire mais compatible avec une figure paternelle, bien que Lestat finisse par lui désobéir en réveillant Akasha avec le violon de Nicholas.

177 Probablement parce que, comme tous les vampires de l'ancien monde, Magnus ne supporte pas les surfaces réfléchissantes.

178 Anne Rice, *op. cit.*, p. 70.

179 Lestat porte d'ailleurs à ce moment un manteau de fourrure confectionné par lui à partir des loups tués, dont Magnus semble être tombé éperdument amoureux.

180 Est-il utile de rappeler que ce détail vestimentaire est une référence aux *banditti* gothiques ? Mario Praz mentionne cette figure parmi les métamorphoses de Satan dans *La Chair, la mort et le diable dans la littérature du XIXe siècle.* La tenue peut aussi faire penser à une robe ecclésiastique et donc aux moines sataniques des romans gothiques, ou bien à un sorcier. Le prénom même de Magnus est phonétiquement proche de *magus* qui signifie « mage » ou de *magister* (« maître »). L'aura magique de ce nom sera justifiée, puisque dans son passé de vivant, Magnus fut alchimiste.

douce, malgré son caractère figé, comme un mannequin suspendu :

> And the whole impression was of something limp and lifeless, and yet his face was as animated as it had been the night before. Huge black eyes seeming to stretch the white flesh in deep folds, the nose long and thin, and the mouth the jester's smile. There the fang teet, just touching the colorless lips, and the hair, a gleaning mass of black and silver growing up high from the white forehead, and flowing down over his shoulders and his arms.[181]

Le nez long et fin s'oppose au nez épais et aquilin de Dracula, quand aux dents proéminentes, elles sont mises en évidence par la blancheur unie et sans défaut de la peau. Etrange détail, le sourire est celui d'un « bouffon ». Il ne faut pas se méprendre en imaginant la figure clownesque de l'amuseur royal avec ses vêtements colorés et son chapeau à grelots. Le climat angoissant et les traits de Magnus rappellent que le sourire du bouffon est très proche de celui du *joker*, un rictus fendu et terrible qui en dit long sur la folie de ce vampire qui, avant de se donner la mort, s'apprête à faire sa dernière victime.

Bien qu'il ne ressemble pas à Dracula, Magnus manifeste des traits qui le rappellent de loin. Il représente donc le classicisme du vampire et vient de l'Ancien Monde. De près en revanche, il a cette beauté sépulcrale qui, pour nous, ressemble à l'esthétique Goth : de longs cheveux noirs et une peau pâle comme la lune.

La figure de Lestat est quasi féminisée, puisqu'il remplace la traditionnelle demoiselle en détresse et finit par céder à la puissance à la domination à la fois physique et psychique qu'exerce le vampire, qui n'a d'abord de cesse de provoquer sa victime. Le narrateur note la rapidité surnaturelle de la créature (« Too fast for my eyes... »[182]) puis cède malgré lui à l'attaque. Lestat décrit alors sa propre mort, puis sa renaissance :

> I felt its hands close on my shoulders like things forged of metal, and as I went into a last frenzy of struggling, it whipped me around so that its eyes were right before my, wide and dark, and the lips were closed yet still smiling, and then, it bent down and I felt the prick of its teeth on my neck.
> Out of all the childhood tales, the old fables, the name came to me, like a drowned thing shooting to the surface of black water and breaking free in the light.
> "Vampire !"[…]
> Rapture. I said the word, and it seemed clear to me, that one word, thought I couldn't speak or really move my lips. And I realized I was no longer breathing. Yet something was making me breathe. It was breathing for me and the breaths came with the rhythm of the gong which was nothing to do with my body, and I loved it, the rhythm, the way that it went on and on, and I no longer had to breath, or speak or know anything.

181 *Ibid*, p. 75.
182 *Ibid, id.*

My mother smiled at me. And I said, "I love you..."[183]

La scène fait penser à un viol surnaturel opéré par un monstre dont la chair est proche du métal. Dani Cavallaro qualifie le vampire ricien de « lethal »[184]. La force surhumaine du vampire est renforcer par la sensation métallique provoquée par son emprise. La mort est décrite comme un simple arrêt, une absence momentanée qui aussitôt se comble par le sang du vampire qui lui donne la vie, qui « respire à sa place », établissant alors ce lien de parenté entre eux. Lestat ne voit pas seulement défiler les souvenirs de son enfance, ou des figures familières comme celles de sa mère. Sa mémoire est concentrée sur un seul mot, un mot puissant et ancien, surgi des vieilles fables, des anciens contes de fées, un mot qui fait voler en éclats le réel : « vampire ». L'impression de voir sa vie se dissoudre est comparée au silence et à un ravissement. Le narrateur voit ses sens se confondre, pourtant, et c'est là que la problématique du début du récit est remise en jeu. En effet, il continue de parler, de penser, de se savoir vivant, conscient, par les mots et la pensée. Ce silence est bien ce que combat le narrateur, ainsi qu'il l'a déjà justifié dans l'incipit. La mort est le silence, et le silence est mortel, non-seulement pour le vampire, mais aussi pour tout être pensant.

L'autre particularité de cette mort langoureuse, c'est l'apparition finale de Gabrielle, la mère de Lestat, et il y a deux interprétations possibles pour cette vision. La première est que, au moment de mourir, le narrateur entrevoit la seule personne dont il se sent proche. La seconde, éclairant plus précisément le sens que l'auteure a su donner aux liens unissant vampires et victimes, est que Magnus va devenir le « parent » de Lestat. En effet, le vampire donne la mort ainsi que la renaissance. Sa présence se confond ainsi avec celle de la mère, puisque le sang qu'il s'apprête à donner à Lestat est similaire au lait maternel. A ce moment là, la position de Lestat est semblable à celle d'un enfant porté dans les bras du vampire (« it was holding me »[185]). Bien qu'il s'acharne à appeler le vampire « the thing », le narrateur lutte contre l'envie de se laisser envahir par un bien-être inespéré.

S'éveillant un temps plus tard dans un lieu inconnu, une sombre tour étrangement conforme à la retraite de Dracula à Carfax avec des fenêtres barrées (« heavily barred stone windows »[186]), Lestat retrouve ses sens profondément endoloris et manque cruellement de force, vidé de sa vitalité : « I was awake and I was very thirsty. »[187] La soif n'est pas encore celle de sang, puisqu'il avale goulûment le fond d'une bouteille de vin intentionnellement laissée près de

183 *Ibid*, p. 71.
184 Dani Cavallaro, *op. cit.*, p. 186.
185 Anne Rice, *op. cit.*, p. 72.
186 *Ibid, id.*
187 *Ibid, id.*

lui.

Le maître des lieux ne tarde pas à se manifester. Affaibli, Lestat ne peut plus se défendre. La proximité avec la créature ne fait que renforcer la conviction de Lestat qu'il se trouve à la merci d'un véritable vampire :

> He wasn't a living thing. He was a monster. A vampire was what he was, a blood-sucking corpse from the grave gifted with intellect !
> And his limbs, whid did they so horrify me ? He looked like a human, but he didn't move like a human. […] he fascinated me. I had to admit it.[188]

Lestat est terrifié parce qu'il voit l'incarnation d'un phénomène qui n'appartient qu'aux livres et au folklore. Face au surnaturel, notre narrateur renoue temporairement avec la crainte de Dieu, malgré ses anciens doutes : « There was no doubt in my mind, at least at this moment, that he was from the devil, that God and the devil existed »[189]. Il va jusqu'à faire un signe de croix vain, qui pousse le vampire à sourire théâtralement : « He only smiled, making his face a perfect mask of comedy »[190]. Ce masque[191] de l'ancien monde et ces mouvements provoquent attraction et répulsion, de même que les sensations contradictoires, entre douleur et plaisir, de la morsure : « I was incorporeal and the pleasure was incorporeal. I was nothing but pleasure. And I slipped into a web of radiant dreams »[192]. Il se sent donc pure énergie, incorporel, et pur plaisir, comme si la morsure ne concentrait que l'âme, détachée du corps. Ces « rêves » sont surtout des visions : Anne Rice explore la connexion psychique entre le vampire et sa victime. C'est ainsi que Lestat entrevoit le passé de Magnus : « and I knew that his name was Magnus, and that he was mortal still in his dreams, a great and powerful alchemist. »[193] Il perçoit la chute de ce « dark Prometheus » qui a sombré dans la folie (« Laughter in the darkness »[194]), le rire dément de Magnus résonnant dans la vision de ce dernier enchaîné, tel Prométhée, dans un cachot.

Pour devenir vampire, la morsure est néanmoins insuffisante. Il doit y avoir une réelle communion entre deux esprits. Seul le point de vue de Lestat nous est livré bien que l'on devine aisément que Magnus a, grâce au connecteur qu'est le sang, accès au passé de sa victime.

188 *Ibid*, p. 76.
189 *Ibid*, id.
190 *Ibid, id.*
191 Le rapprochement entre le visage de Magnus et un masque renforce l'aura surnaturelle d'une part, puisque l'on pense aux masques antiques romains ou grecs, puis rappelle la théâtralité des représentations du vampirisme dans le cinéma, notamment l'expressionnisme avec *Nosferatu.* A la page 273 de *Dracula* de l'édition que nous utilisons, lorsque Seward, Holmwood et Van Helsing retrouvent Lucy vampirisée dans son caveau familial, Seward confie que les traits de sa bien-aimée se sont déformés comme ceux des masques de théâtre grecs et japonais. Pour le dernier, Stoker pensait certainement aux masques de *nō* représentant les vieilles sorcières ou les démons-ogres appelés *oni.*
192 *Ibid*, p. 77.
193 *Ibid*, id.
194 *Ibid, id.*

Dans le roman de Bram Stoker, Dracula avait lui-même déjà offert son sang à Mina, ou plus exactement, a obligé celle-ci à boire son sang : « forcing her face down on his bosom »[195]. Il est intéressant de constater que Magnus possède une tout autre méthode. Il rend Lestat dépendant de lui en le vidant de son sang et lui laisse le choix de vivre ou de mourir, bien que la situation soit profondément inconfortable :

> I tried to move. I was craving. My whole body was thirsty.
> "You're dying, Wolfkiller," he said. "The light's going out of your blue eyes as if all the summer days are gone..."
> "No please..." This thirst was unbearable. My mouth was open, gaping, my back arched. And it was here, at last, the final horror, death itself, like this.
> "Ask for it child," he said, his face no longer the grinning mask, but utterly transfigured with compassion. He looked almost human, almost naturally old. "Ask and you shall receive" he said.
> I saw water rushing down all the mountain streams of my childhood.
> "Help me. Please."[196]

Le don des ténèbres, appelé « Dark Gift » dans le roman, s'offre si la victime le demande. Le consentement est donc nécessaire. Lestat indique que son corps entier a soif de sang. Quand à la mort, qu'il sent à deux griffes de le ravir à la faible vie qui le maintient encore capable de parler, il ne la décrit que comme quelque chose qui est, qui se ressent à l'instant, et rien de plus. Après l'agresseur ayant provoqué son élu avec le sobriquet « Wolfkiller », Magnus devient le père sauveur, nourricier, l'appelant son « enfant » et son visage regagne alors cette humanité perdue. L'on comprend que, au seuil de la mort, le narrateur perçoit furtivement le vampire tel qu'il fut vivant, un vieil homme normal et plein d'empathie.

La transformation en vampire se fait, comme dans *Dracula,* par un échange. Lestat doit boire le sang de cet être immortel pour revenir à la vie :

> He lifted my face, and holding me with his right hand, he lifted his left hand and gashed his own throat with his nails.
> My body bent double in a convulsion of terror, but he pressed my face to the wound as he said : "Drink"[197]

Lestat subit donc cette « convulsion terrifiante », que l'on pourrait relier au « spasme »[198] de dégoût par lequel se manifeste les premiers temps de l'abjection, bientôt suivi de « l'élan »[199] analysés par Julia Kristeva dans *Pouvoirs de l'horreur.* Dans notre texte, ces réactions traduisent

195 Bram Stoker, *op. cit*., p. 310.
196 Anne Rice, *op. cit.*, p. 77.
197 *Ibid*, p. 79.
198 Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur : Essai sur l'abjection,* Paris : Editions du Seuil, 1980, p. 9.
199 *Ibid, id.*

l'acceptation difficile de cette condition de vampire.

Ce qui est remarquable à ce moment, c'est que nous suivons le vampire dans sa propre description de l'état, de sa transformation jusqu'à sa première nuit dans un sarcophage, celui de son créateur. Dans le texte de Stoker, nous savons que le vampire repose dans une caisse remplie de terre qui semble le régénérer. La découverte de cet état de fait par Jonathan Harker est, de ce point de vue, inoubliable :

> the eyes [of Dracula] were open and stony, but without the glassiness of death – and the cheeks had the warmth of life through all their pallor, and the lips were as red as ever. But there was no sign of movement, no pulse, no breath, no beating of the heart.[200]

Bien avant que Van Helsing ne mette un nom sur ce phénomène, le lecteur sait déjà qu'il contemple, à travers les yeux écarquillés du personnage, une créature d'un autre monde. Se demande-t-on, à la lecture de *Dracula,* si le vampire rêve ? A quoi il rêve ? La question ne se pose pas, car le vampire est l'antagoniste et, à priori, s'il possède la faculté de penser comme un humain, ces pensées se dissolvent dans les deux constantes qui désignent l'acte de ce personnage : apparaître et agir. Il n'était pas systématique, avant les années 1980 à 2000, d'imaginer comment un vampire se couche avant le lever du soleil ou ce à quoi il pense. Or ce moment inédit, Lestat le partage pour la première fois : « I saw the unmistakable light of morning coming. […] Quickly, it fell into a place above me. The pain in my face and hands died away, and I was still and I was safe, and fear and sorrow melted into a cool and fathomless darkness. »[201] Le lecteur partage ainsi le sentiment d'urgence et de fascination qui émane de celui qui vient à peine de devenir vulnérable à cette douce lumière de l'aube. A l'intérieur du sarcophage, Lestat se sent en sécurité, une sensation qu'un mortel lambda ne pourrait partager, qu'il soit ou non claustrophobe. Plus tard, dans le récit, dormir dans un cercueil deviendra une habitude délicieuse. Le narrateur dit éprouver un réel soulagement dans cette « Blessed darkness »[202]. Les ténèbres sont rassurantes, elles permettent au vampire de se régénérer. Il peut paraître surprenant (sacrilège ?) de bénir les ténèbres. Le choix de l'adjectif qualificatif est pourtant cohérent avec le projet du récit, puisque le vampire subvertit les valeurs, ou du moins se consacre à l'union des contradictions. L'Ombre salutaire est donc un refuge *sain*.

Le sommeil vient tandis que se mêlent dans les ténèbres la peur et le désespoir, comme une anesthésie qui est la résultante de cette première nuit de solitude. Devenu autodidacte concernant ses capacités et limites, Lestat livre les détails de ce rituel dès le début du récit :

200 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 64.
201 Anne Rice, *op. cit.*, p. 95.
202 *Ibid*, p. 209.

> Now, when a vampire goes underground as we call it – when he ceases to drink blood and just lies in the earth – he soon becomes too weak to resurrect himself, and what follows is a dream state.
>
> In that state, I absorbed the voices sluggishly, surrounding them with my own responsive images as a mortal does in sleep.[203]

L'état comateux ne devient donc flagrant qu'après un long jeûne sous terre. Et même ainsi, le vampire continue d'absorber des informations, des sons. Sa conscience est parfaitement conservée, et c'est la même réalité que semble suggérer le corps inerte et non-mort de Dracula qui fait penser à celui d'un patient plongé dans le coma. Les vampires peuvent ainsi passer des siècles sans rêver, dans un état de semi-conscience, simplement ramenés à eux par ce qui peut les toucher, comme la musique, et ce jusqu'à ce que la soif de sang soit trop intolérable. De même qu'il nous décrit comment il se couche, le narrateur nous livre les effets de ce besoin de sang au réveil, dans son processus rétrospectif :

> It was thirst that awakened me.
>
> […] In the narrow darkness of the stone coffin, I felt of my fangs with my fingers and found them dangerously long and keen as little knife blades.
>
> And a mortal was in the tower […] It fascinated me, this soundless hearing of his mind...[204]

C'est la première fois, dans le texte, que le narrateur mentionne ses propres canines ; celles-ci s'allongent lorsqu'il repère la présence d'un mortel en lisant les pensées de ce dernier. Cette télépathie est commune à tous les vampires créés par Anne Rice et fonctionne dans les deux sens, puisque les vampires savent communiquer avec les mortels à distance comme ils le font entre eux. Tel un animal s'abandonnant à ce qu'il décrit être un « remorseless appetite »[205], Lestat est partagé entre l'irrésistible désir et la conscience de faire sa première victime :

> It horrified me that this food should be alive, that delicious blood should flow through these struggling arms and fingers, and then it seemed perfect that it sould. He was what he was, and I was what I was, and I was going to feast upon him.
>
> I pulled him to my lips. I tore the bulging artery in his neck. The blood hit the roof of my mouth.[206]

L'on note cette impression de naturel avec laquelle le prédateur tue sa victime et s'en repaît, et, à l'inverse, le sentiment d'horreur qui s'est temporairement glissé dans ses pensées. Le premier est l'instinct purement animal, le second est culturel et humain. Cette dualité semble

203 *Ibid*, p. 4.
204 *Ibid*, p. 95.
205 *Ibid*, p. 96.
206 *Ibid*, p. 97.

pourtant, au fur et à mesure que le vampire s'habitue à ses nouvelles capacités, ne faire plus qu'un.

Cependant, ces « pouvoirs » ne sont pas les mêmes que ceux de Dracula. Lorsque Scott Vander Ploeg constate à quel point est flagrant le rapprochement entre le vampire et le super-héros à notre époque (« But now we find recent vampires full of God-like abilities. »[207]) il pense certainement à des personnages comme Edward Cullen. Dracula avait pourtant déjà d'extraordinaires pouvoirs qui consistaient essentiellement en la métamorphose, servant son infiltration sur le sol anglais. N'oublions pas que le patriarche vampire prend l'apparence d'éléments ou d'animaux. Son entrée est d'ailleurs une tempête violente (« the Great Storm »[208]) qui semble véritablement éveiller la nature : « masses not large, but seemingly of absolute blackness, in all sorts of shapes, as well as outlined as colossal silhouettes »[209]. L'illusion de titans est suivie par une brume, élément faisant partie du décor gothique : « sea-fog […] ghostly fashion »[210]. Jonathan Harker avait lui-même vu les reptations, proches de celles d'un lézard, du comte, tandis que Mina remarquera ce qui fait penser à une chiroptère (« a great bat »[211]) virevoltant devant la fenêtre des Westenra. Le vampire de l'ancien monde semble donc rappeler à l'homme moderne la terreur que peut inspirer la nature.

Les figures plus contemporaines ne se transforment pas en chauve-souris et ne commandent pas aux éléments. Le personnage de Dracula était doté de facultés propres à son caractère diabolique, tandis que les nouveaux vampires, eux, sont « humanisés ». Les vampires d'Anne Rice n'ont pas le pouvoir de se métamorphoser. Une fois transformés en vampires, ils demeurent figés dans leur jeunesse[212] et immunisés contre la maladie et les autres tares des mortels à condition de consommer du sang. Lestat constate lui-même que, étant encore novice et peu habitué à cette nourriture qui l'effraie, il n'a pas non-plus une force extraordinaire : « I did not have limitless strength. And certainly I didn't have the strength of the old vampire. Maybe the strength of three men was what I now possessed, or the strength of four... »[213] Le vampire doit renforcer son système immunitaire, de même que sa force physique, avec l'âge et la pratique. Le fait de n'accorder à son protagoniste que la force de trois ou quatre hommes permet de renforcer

207 Scott Vander Ploeg, « Stoker's Dracula : A Neo-Gothic Experiment », James C. Holte (dir.), *The Fantastic Vampire: Studies in the Children of the Night Selected Essays from the Eighteenth International Conference on the Fantastic in the Arts*, Westport : Praeger, 2002, p. 37.
208 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 94.
209 *Ibid, id.*
210 *Ibid*, p. 95.
211 *Ibid*, p. 112
212 Quel que soit l'âge où ils sont transformés, les vampires ne manifeste nul défaut du à la vieillesse dans le sens où leur sang annule les effets de la maladie et de l'âge, comme nous le verrons pour Gabrielle. Même Magnus, qui a été transformé alors qu'il était déjà âgé, a acquis une force qui fait de lui davantage un homme mûr qu'un vieillard.
213 Anne Rice, *op. cit.*, p. 89.

cette proximité avec l'humain, comme l'analyse Dani Cavallaro :

> Anne Rice places considerable emphasis on vampires' both physical and psychological weaknesses. While foregrounding their vulnerability to mass destruction, especially in the case of the younger generations, *The Vampire Chronicles* also comment on the contemporary body as the victim of a crisis of authority.[214]

Ainsi, les vampires sont un peuple à part, soumis eux aussi à des faiblesses physiques, de même qu'à des conflits d'ordre politiques. Leurs seuls véritables pouvoirs, en dehors de la lévitation et d'une force incroyable, est une perception sensorielle décuplée (« my vision had grown powerfully sharp »[215]) et une sorte de synesthésie, allant même jusqu'à la perception des choses invisibles, comme dans ce passage où Lestat n'entend pas mais ressent chaque son, chaque odeur émanant de l'effervescence de Paris :

> The voices touched the surface of my skin at times, the laughter, the echo of unholy laughter, wreaths of candles blinding, the froth of music positively lapping the walls. Scent of humans gently stoking my hunger. White shoulders, white necks, powerful hearts running at that eternal rhythm, so many gradations among these naked children hidden in riches, savages laboring beneath a swaddling of chenille, encrustations of embroidery, feet aching over hugh heels, masks like scabs about their eyes.[216]

Lestat est aussi un dandy avant l'heure, cultivant son apparence et s'adonnant à une orgie des sens, le plus souvent visuelle, que lui permet son regard vampirique. Il précise lui-même que c'est le fait de se sentir plus fort qui est incroyable et non pas d'*être* plus fort : « I felt strong beyond all imagining. »[217] Ainsi, chaque matière, chaque corps, tout se fond dans une espèce de tourbillon de sensations. Pour lui, le vampirisme est ludique : « time to test my powers »[218]. Ses nouveaux sens (« new senses »[219]) vampiriques n'ont rien de pouvoirs de métamorphose extraordinaire ou de déchaînement des éléments. Il s'agit d'amplifications perceptives liés au corps, à la sensation et à la sensualité, car c'est ce à quoi permet d'accéder la condition de vampire : une extase sensorielle, une libération érotique de même qu'un regard plus esthétique sur le réel.

A défaut de se changer en chauve-souris géante, l'esprit et le corps de Lestat ne font plus qu'un avec ce qui l'entoure, ou avec les animaux : « My body was melted to animal »[220] écrit-il lorsqu'il touche un cheval avec lequel il entre en communion. Il semble bien apprécier cet état comme un avant-goût du paradis, or c'est loin d'être le cas de tous les vampires.

214 Dani Cavallaro, *op. cit.*, p. 186.
215 Anne Rice, *op. cit.*, p. 97.
216 *Ibid*, p. 285.
217 *Ibid*, p. 97.
218 *Ibid*, p. 98.
219 *Ibid, id.*
220 *Ibid*, p. 89.

Dans la troisième partie du roman, il rencontre une secte de vampires, sous le cimetière des Innocents, appelés les « Enfants des Ténèbres » ou Children of Darkness. Ils sont les suiveurs des règles appelées « Devil's Road », parfois « Dark Path » et sont voués à Satan et au mépris de l'espèce humaine. Les membres capturent et accusent Lestat et Gabrielle, sa propre mère qu'il change en vampire et avec laquelle il mène une vie de couple incestueuse, de vouloir vivre comme des humains en continuant de goûter aux mêmes plaisirs que les mortels en participant à des soirées mondaines à la Cour Royale ou encore en se déplaçant librement, comme un parfait couple, parmi les mortels : « He seeks the comfort on the hearth, stictly forbidden," […] "No rituals can purify him !" he shouted. »[221] Les Children of Darkness prônent une vie monacale pour les vampires. Ceux qui veulent survivre doivent renoncer aux conforts et aux délices de la vie terrestre.

Dans ce discours, une véritable subversion des préceptes religieux scellant les vœux sacrés : les vœux comme les sacrements sont ceux des ténèbres et doivent recevoir le même respect que ceux des mortels. Curieuse manière de voir les choses si l'on imagine qu'au XVIIIe siècle, le vampirisme est déjà un sujet assez marginalisé. Lestat désapprouve tout de suite ce genre de vie grotesque :

> "Live among graves," I said furiously. "Tell me, why do you suffer hell already by your own choice ?"
>
> "Silence," whispered one of them close to me, a dark-eyed female with a wich's mop of hair, "You blasphemer," she said. "You cursed profaner."
>
> "Don't be a fool for the devil, darling !" I sneered. We were eye to eye. "Unless he treats you a damn sight better than the Almighty !"[222]

Le narrateur note l'apparence grotesque de l'une des vampires qui est proche de l'image d'Epinal de la sorcière. Ce n'est pas anodin : ces créatures ont l'apparence de leurs visions dépassées. Lestat est perçu comme le mouton noir de la société vampirique, ainsi que la vieille souveraine, à la tête de la secte aux côtés d'Armand, le dit : « he dares to roam the world in the guise of a living being ! »[223] La secte prône ainsi un retour à cette espèce d'ascèse vampirique consistant à renoncer aux plaisirs des vivants au nom d'une existence de rapace nocturne, certes plus sécurisante. Ils appellent la voie vampirique « the Devil's Road »[224] et contraignent chaque nouveau venu à subir une épreuve de résistance explicite : « with only a small infusion of our blood did they endure the terrror of the coffin as they waited for us to come. Then and only then

221 *Ibid*, p. 191.
222 *Ibid*, p. 184.
223 *Ibid* pp. 190-191.
224 *Ibid*, p. 191.

was the Dark Gift given. To live among the dead, for we are dead things. »[225] Un bizutage adapté, un lavage de cerveau qui horripile Lestat.

Il est intéressant de remarquer qu'il emploie ironiquement le terme de « philosophy »[226] pour qualifier ce dogmatisme insensé. Moderne avant l'heure, avant même que les vampires ne deviennent une mode littéraire, Lestat s'insurge contre toute une représentation qu'il sent assez nocive pour les anéantir : « The old mysteries have given way to a new *style.* And who knows what will follow ? There's no romance in what you are. There is great romance in what I am ! »[227] Ce « new style » et cette « romance » évoqués par Lestat ne sont autres que les éléments basiques du roman gothique et de la littérature fantastique qui le suivra dont le vampire sera le protagoniste.

Les Children of Darkness réagissent comme d'authentiques fanatiques religieux, allant jusqu'à traiter Lestat et Gabrielle de « blasphemers »[228] et de « outlaws »[229]. Même la tenue vestimentaire de leur porte-parole Armand en dit long sur leur état d'esprit : « His clothes were black velvet, once beautiful, and now eaten away by time, and crusted with dirt. »[230] Des vêtements qui expriment que ce vampire est « dévoré » par le passéisme comme la crasse et la poussière gâchent le velours et le brocart de ses vêtements. Or Lestat, en observateur esthète, compare la beauté bien manifeste d'Armand à des figures qui semblent se détacher du registre « doloriste » du religieux : « the countenance of a god, a Cupid out of Caravaggio, seductive and yet ethereal, with auburn hair and dark brown eyes. »[231] Il ne le compare donc pas à une peinture strictement religieuse. En effet, le Cupidon baroque de Caravage (Carvaggio), dans *Amor Vincit Omnia,* possède des traits malicieux, un sourire charmeur qui le rapprocherait presque de la figure d'un jeune faune dont l'espièglerie est plus érotique.

Le point de vue artistique de Lestat en fait clairement un révolutionnaire dans sa communauté. En effet, il s'agit moins d'un conflit de représentations que d'interprétations des représentations. La secte vénère Satan parce qu'il incarne l'insoumission. Lestat ne prône pas véritablement de valeurs ; il est amoureux de la simple beauté et de la liberté que représente l'art, d'où son grand attachement à Nicholas, qui est musicien. A contrario, les Children ont l'apparence grossière de leurs convictions, telle Eleni, la « reine » des vampires, décrite comme une *banshee* ou une sorcière qui siffle, tel un serpent (« hissed »[232]). Son expression même est

225 *Ibid*, p. 197.
226 *Ibid,* p. 192.
227 *Ibid*, p. 201.
228 *Ibid*, p. 163.
229 *Ibid*, id.
230 *Ibid*, p. 176.
231 *Ibid*, id.
232 *Ibid*, p. 190.

désagréable : « a horrid grimace, her eyes staring wildly »[233]. Elle est l'inverse de Gabrielle, pendant féminin de Lestat.

Profondément écœuré, Lestat s'adresse à ces immortels comme le ferait, ironiquement, un religieux face à un vampire : « Dead things, dead things..." I said. "Come no closer ! »[234] Comble de l'ironie, Lestat réagit comme un humain face à des vampires. Or ces derniers essaient de lui inculquer ce qu'ils appellent les règles du monde des ténèbres. Des valeurs restrictives qui peuvent surprendre. Néanmoins, si nous nous figurons le contexte spécifique de l'histoire, ce fanatisme devient une sorte de subversion, de résistance au rationalisme. N'oublions pas que le vampirisme est, au XVIIIe siècle, réduit à l'état de fantaisie, de folklore, bien que ce siècle demeure superstitieux et surtout croyant. Face à ce débordement de sornettes fanatiques, Lestat fait preuve d'une attitude avant-gardiste et aime à se fondre parmi les humains, à vivre comme un humain, notamment en cherchant ses victimes dans les réceptions mondaines :

> Yet it was strangely reassuring to know that I'd had been the first aristocratic fiend to move through the ballrooms of the world in search of my victims - the deadly gentleman who would soon surface in stories and poetry and penny dreadful novels as the very epitome of our tribe. […] As the French capital became secular, the vampires had clung to old magic.[235]

Le narrateur revient ainsi sur cette époque du rationalisme ambiant qui précède le roman gothique, jusqu'à anticiper le XIXe siècle, le siècle des vampires littéraires. Alors que le monde des mortels est en plein bouleversement, Lestat, déjà peu sensible à l'histoire, devient la preuve (non) vivante qu'il existe des portes ouvertes sur quelque chose d'autre, une pensée alternative qui dépasse les préoccupations limitées par les fondements sociaux. Peu importe l'époque, le vampire est là, parmi les vivants : « It is a new age. It requires a new evil. And I *am* that new evil. I'm Gentleman Death in silk and lace. »[236] Cette seule phrase définit une figure vouée à devenir populaire dans les siècles à venir. La mort en dentelle et en soie, voilà qui révolutionne déjà, pour les lecteurs de la fin du XXe siècle, l'image du vampire, le définissant non plus comme un style. Lestat est un rebelle né et il l'est sur tout les plans, en particulier dans sa volonté de redéfinir l'image du vampirisme, transformant cette condition en jouissance esthétique et érotique, loin des clichés handicapants.

Avec un ton enjoué, le narrateur s'empare des clichés, cherche à démythifier la figure en rétablissant une vérité fictive. Loin d'être voilé de mystère, le vampirisme est un mode de vie aisément adaptable qui a ses propres codes, et ce, même dans le langage : « In vampire parlance,

233 *Ibid*, p. 189.
234 *Ibid*, p. 201.
235 *Ibid*, pp. 284-285.
236 *Ibid*, p. 200.

I am an early riser. I rise when the sun has just sunk below the horizon and there is still red light in the sky. Many vampires don't rise until there is full of darkness. »[237] Ainsi, le narrateur partage son caractère contemplatif, son amour pour la lumière, rompant avec les préjugés nourris par des figures comme Dracula. De même qu'il a acquis l'immortalité, Lestat a fait sien un jargon vampirique subversif dans lequel le « lève-tôt » désigne ceux qui assistent au coucher du soleil. Ce faisant, il transforme le vampirisme en art de vivre, conquis par l'amplification des sensations.

Lestat se situe dans une optique qui coïncide avec les interrogations d'une époque où il est, et c'est son plus grand paradoxe, ce qui résiste le mieux au rationalisme. Donner la parole au vampire permet curieusement de lui faire porter un regard rationnel sur le monde. La capacité de relativiser et de défaire de l'obscurantisme semble décuplée, facilitée par le vampirisme : « I too was a child of the West, and all my brief life I had struggled with the Western inability to accept evil or death. »[238] Il s'agit donc d'un problème culturel : Lestat entend sortir de la conception archaïque, il veut moderniser l'image du vampire.

Dans *The Vampire Lestat,* nous pénétrons la subjectivité d'un vampire, de même que ses interrogations sur un monde et une réalité temporelle et spatiale qui ne peuvent pas l'affecter, contrairement aux mortels. Aileen Chris Shafer commente ainsi l'initiative d'Anne Rice dans le choix de donner la parole au vampire :

> Rice's gothic Vampire Chronicles demonstrate that the gothic novel continues to evolve as culture changes. The greatest divergence from the classic gothic novel in the Chronicles is the shift from the hero-villain protagonist, who confronts the monster vampire, to the consciousness of the vampire itself.[239]

Lestat est un vampire qui se pense et se remet en question, ce qui illustre le mieux son paradoxe : il devient un vampire en plein siècle des Lumières et c'est ce qui lui permet d'acquérir une conscience supérieure. Un tel choix de situation dans le temps et l'espace permet à l'auteure d'ajouter à la complexité humaine de son personnage, ainsi que le précise Shafer :

> Lestat, who was a mortal prior to the French Revolution, echoes changing Enlightenment views of man and becomes Rice's personification, or vampirization, of a call for new beliefs to fit changing times. Prior to his transformation he had become exposed to the ideas of Diderot, Voltaire, Rousseau, and other intellectuals who were changing humanity's concept of people and of God, ideas he carries into his vampiric existence.[240]

237 *Ibid*, p. 133.
238 *Ibid*, p. 406.
239 Aileen Chris Shafer, « Let Us Pray : Religious Codes and Rituals in The Vampire Lestat », *The Gothic World of Anne Rice,* op. cit., p. 149.
240 *Ibid*, p. 150.

Ainsi, le personnage renaît au bon moment pour incarner cette paradoxale capacité d'absorption et de compréhension du temps en mouvement. Il devient lui-même la voix des changements dans la société vampirique et, curieusement, célèbre l'union plutôt que la division entre immortels et mortels.

Son idéalisme se heurte au pessimisme effroyable d'Armand aussi bien qu'aux menaces des autres vampires qui voient en lui un agent déstabilisant. Le siècle de Lestat n'est qu'un prétexte pour attirer l'intérêt sur une question importante pour l'auteure qui s'interroge sur la société de la fin du XXe siècle et son futur. Au-delà du contexte social auquel appartient l'auteure (l'Amérique partagée entre conservatisme et tolérance, la désintégration sociale, les problèmes identitaires etc), Lestat pose des interrogations universelles, comme le précise également Terri R. Liberman : « not only about the philosophical struggles of vampires, but about very human efforts to define difficult moral concepts at a time when evil seems not to have absolute meaning. »[241] En ce sens, le vampire exerce ses pleines capacités de relativisation des questions du bien et du mal et de remise en question de ses rapports à autrui et au reste de la société. Jean Marigny voit dans cette aspiration à l'intégration et à l'humanisation le principal argument de l'inscription de ce personnage dans la modernité :

> Sous une façade parfaitement respectable, ou tout au moins normalisée, les vampires passent désormais inaperçus et sont de ce fait d'autant plus redoutables. Dans le même temps, les vampires, qui finissent par nous ressembler, acquièrent ainsi une humanité qui leur était interdite jusque là. Comment a-t-on pu passer d'une tradition légendaire qui était déterminée d'avance à une représentation plus moderne et plus laïcisée ?[242]

C'est dans l'exploitation de cette perspective que se situe toute la force de l'écriture de Rice : ses personnages ne vivent pas dans les ténèbres, ils les apportent au monde de la lumière car leurs ténèbres ont le pouvoir de changer le regard et de lutter contre une forme d'aveuglement. Ses vampires aspirent à vivre en communauté. Lestat s'adresse d'ailleurs à lui-même en ces termes : « Why could'nt you *pass* for one of them [mortals] ? »[243] Pour la secte que le héros rencontre dans la troisième grande partie du roman, les vampires ne doivent pas coexister ouvertement avec les humains, considérés comme dangereux à cause de leur supériorité en nombre, comme le montre ce dialogue :

> Never, never tell mortals about us. Never tell a mortal where you lie or where any vampires lies. It is absolute folly to think you can control mortals."

241 Terri R. Liberman, « Eroticism as Moral Fulcrum in Rice's Vampire Chronicles », *The Gothic World of Anne Rice, op. cit*., pp. 111-112.
242 Jean Marigny, *Le Vampire dans la littérature du XXe siècle, op. cit.*, p. 144.
243 Anne Rice, *op. cit.*, p. 110.

I nodded, thought it was very hard for me to fear mortals. I never had.

"Even the vampire theater in Paris," he cautioned, "does not flaunt the simplest truths about us. It plays with folklore and illusions. Its audience is completely fooled."[244]

Armand, le leader, rappelle que le nom donné au Théâtre des Vampires qu'il a inauguré renforce leur sécurité, justement parce que les mortels ne peuvent vraiment croire à l'existence de personnages mythiques qu'ils sont sensés avoir eux-mêmes créés. Ce personnage est profondément fataliste et n'accorde nulle foi en l'humanité, qu'il veut continuer à percevoir comme un bétail. Il est également très pessimiste sur l'immortalité : « Live among men, and the passing years will drive you to madness. To see others grow old and die, to see kingdoms rise and fall, to lose all you understand and cherish »[245].

La multiplicité des points de vue permet à Rice de défendre tout préjugé voulant que la condition vampirique soit perçue comme un idéal. Elle l'est peut-être pour Lestat, cependant, le propos du texte n'est pas de glorifier la soif de sang, l'anarchie ou l'absence de conscience sociale, mais de remettre en question la définition de l'humain et des restrictions de la société. Lestat n'est guère convaincu par le mode de vie régressif suivi par la secte. Passionné par la scène, il veut, au contraire, dévoiler les ténèbres, susciter l'effroi et la fascination. Mais surtout, c'est cette solitude qu'il perçoit dans ce séparatisme qui le dérange, car un vampire a l'éternité devant lui, et ne peut tolérer de la vivre seul. C'est pourquoi il adopte un mode de vie conforme à un nouvel idéal, auprès de sa mère et amante Gabrielle.

C'est donc en s'éparpillant que le vampire réussit à se moderniser. Cette seule interrogation ouvre la voie pour le vampire de la génération Goth ; il veut s'intégrer à la communauté, qui est pourtant sa proie. Cette intégration fait de lui un être communal, non-plus solitaire, et c'est ce qui fait sa force et permet au lecteur de s'y identifier plus aisément. L'apparence joue un rôle précis dans l'œuvre d'Anne Rice, rappelant sans cesse que le vampire est avant tout une image, un fantasme. Le vampire est l'artisan de sa propre métamorphose : « I mean I wasn't Lestat anymore, I was this demon, this powerful and greedy vampire I'd dressed as if I were going to Court, in silver brocade with a lavender velvet roquelaure over my shoulders. »[246] Un tel portrait est romantique. Le ténébreux vampire rompt avec l'aspect moyen-âgeux de Dracula pour l'élégance singulière d'un dandy. Cette coquetterie du vampire va de pair avec son objectif de redéfinition.

Goût, raffinement et séduction deviennent les traits communs de ces êtres qui

244 *Ibid*, p. 413.
245 *Ibid*, p. 201.
246 *Ibid*, p. 115.

métamorphosent l'image de la Mort, la personnifiant comme une entité irrésistible et empathique : « immortals find death seductive and ultimately irresistible »[247]. En choisissant de passer pour un humain, il modernise cette image et nourrit l'ambiguïté comme le paradoxe. Le fait de choisir un vampire pour exprimer cette différence revient à signifier une volonté de préservation de l'identité tout en s'adaptant à la société. Lestat éprouve un plaisir et une réelle fierté d'être un prédateur, un objet de fascination et veut, à ses risques et périls, faire de ce qu'il est un art de vivre. Sa modernité vient de ce qu'il ne craint pas de vendre son image, de jouer avec les peurs et les désirs des mortels. Il y a une impunité dans son attitude, vis-à-vis de chacune des deux communautés. Il donne tout son sens à l'immortalité puisqu'il en jouit pleinement.

Pourtant, sa célébrité et ses choix sont condamnés car la parole menace le vampire comme la lumière du jour, ou bien, comme le suggère son mentor, Marius, cette donnée reste-t-elle à prouver ? Pour exister et même pour perdurer, le vampire est conscient de lui-même et conscient que c'est en empruntant le même chemin que les mortels qu'il survivra, plutôt que de vivre comme l'exige le mythe. Peu importe de se transformer en chauve-souris ou en vent. Même le vol cesse d'être un centre d'intérêt. Lestat préfère continuer à se déplacer comme un humain :

> To glide without seeming to take steps, to assume physical positions that are uncomfortable or impossible for mortals. To fly short distances and land without a sound. To move objects by the mere wish to do so. But it can be crude, finally. Human gestures are *elegant.* There is wisdom in the flesh, in the way human body does things. I like the sound of my foot touching the ground, the feel of objects in my fingers.[248]

En persistant à vivre comme un humain, et à fréquenter la communauté humaine, le vampire tisse, par le prisme de la fiction, des liens avec son lectorat. Amoureux du genre humain, il cherche à modeler son image.

Lestat est un bon exemple de l'évolution du parcours de la figure du vampire. En faisant du vampire un *sex-symbol* et une rockstar, Anne Rice participe à faire du vampirisme un véritable phénomène de mode, qu'il attire du public, la jeunesse. Lestat suggère qu'il vaut mieux oser afficher sa singularité, voir cela comme un don et une force. Le vampire est ainsi donc dans toutes les mémoires parce qu'il a su rompre le silence. La prise de parole renforce le narrateur, il vampirise par l'écriture. C'est aussi pour cette raison que, dès l'incipit, Lestat doute sur ce qui pourrait vraiment tuer un vampire, à l'heure actuelle.

Pourquoi le comte Dracula est-il néanmoins vaincu, à la fin du roman ? Nina Auerbach

247 *Ibid*, p. 278.
248 *Ibid*, p. 331.

avance une réponse plausible. En effet, Dracula est un solitaire qui craint l'information : « so alone that, like most tyrants, he is vulnerable to anything that is said about him. »[249] C'est là un point faible évident. Certes, le comte déteste les crucifix, l'ail, l'eau bénite, néanmoins ces objets, de l'ancien monde et de la superstition ne font que le repousser. Comme le démontre Auerbach, la fin du XIXe siècle est une période de dissection scientifique, de la recherche de plus en plus éclairée et dangereuse qui menace ce fantôme de mauvais conte de fée :

> Dracula is dissipated less by science or the occult than by the clamor of experts that gave form to his decade. His responsiveness to his enemies' classifications sets him apart from the other great monsters of his century. Frankenstein's creature galvanized his book with an eloquent apologia halfway through. Even monsters who had not read Milton defined themselves with ease: Lord Ruthven in his various incarnations, Varney, Carmilla, all renewed themselves through compelling and compulsive self-presentations.[250]

Le vampire craint la lumière, or cette lumière n'est rien d'autre que l'allégorie de la parole et de la pensée. Il est menacé parce que l'on met des mots sur ce qu'il est ; ce n'est d'ailleurs jamais lui qui s'exprime mais le professeur Van Helsing qui dresse le portrait d'un dangereux envahisseur d'outre-tombe. Il est cependant inexact d'affirmer que Dracula n'a rien à dire. Bien au contraire, il possède une expression particulière : celle du désir. Le discours des autres personnages symbolise une société répressive, peu encline à l'écoute du désir et de la passion. Pour David Punter, Dracula manifeste une « unintelligible and bitter passion »[251], contrairement aux autres personnages par les yeux desquels le lecteur l'appréhende et le juge, et qui n'obéissent qu'à des sentiments raisonnables (« sweet and reasonable emotions »[252]). L'auteur souligne de cette manière l'essence du personnage, qui agit selon son désir : « He is 'undead' because his desire never dies. »[253] Le vampire contemporain, marchant sur les traces de Dracula, a soif de sang comme il a soif de (re) connaissance, de pouvoir et de sexe. Au XXe siècle, il n'a plus besoin de désirer, puisqu'il est devenu objet de désir.

Les auteurs de romans sur les vampires rendent les relations entre vampirisme et singularité de plus en plus étroites. Ainsi que le rappelle Nina Auerbach : « Lestat and his company are a species apart. They scarcely participate in history, even as an oppressed race. »[254] Cette oppression reflète la marginalisation des vampires en tant que porteurs d'une « maladie » qui est, certes, une bénédiction mais qui les isole du reste de la communauté. Cependant, ce virus « V » devient, avec des figures comme Lestat, non plus une tare mais une singularité qui n'a pas

249 Nina Auerbach, *op. cit.*, p. 93.
250 Ibid, p. 83.
251 David Punter, *The Literature of Terror v.2 : The Modern Gothic, op. cit*., p. 18.
252 *Ibid, id.*
253 *Ibid*, p. 19.
254 Nina Auerbach, *op. cit.*, p. 153.

besoin, au fond, d'être expliquée.

****

Le vampirisme devient une voie vers l'expression artistique et vers la liberté. Parlant ainsi d'un « âge d'or » de la littérature vampirique à partir des années 1980, Jean Marigny identifie les échos d'un élan créateur correspondant à une « maturité » du genre : « Tous ces récits [ceux de la fin du XXe siècle] donnent nettement l'impression que la littérature vampirique a enfin atteint l'âge adulte et que Lestat et ses semblables ne sont plus réduits au rôle de simples épouvantails. »[255] La beauté luciférienne des créatures de sang et de marbre d'Anne Rice fait du vampire un séducteur, un surhomme dont on rêve car il est ce double qui s'est affranchi des interdits, que rien n'atteint, ni vieillesse ni maladie.

Dans « Metaphor into Metonimy : The Vampire Next Door », Jules Zanger s'interroge sur la figure du « new vampire »[256] par rapport aux figures classiques : « One characteristic that immediately distinguishes the new vampire from the old is that the new one tends to be communal, rather than solitary as was Dracula. »[257] Dracula est un vampire moderne dans le sens où il s'insinue dans la société. Il demeure néanmoins un *outcast* solitaire. Ce n'est donc plus seulement de sang que le vampire a soif. La solitude est une souffrance, de même que le silence. Nathalie Jaeck avait qualifié *Dracula* « d'hémorragie textuelle » qui laisse son emprunte en introduisant un « virus moderne, capable d'entraîner le texte réaliste sur des chemins non encore balisés, dans l'espace entre réalisme et modernisme. »[258] *Dracula* n'a fait que dégager le terrain d'autres textes « hémorragie », car comme le flot sanguin intarissable dont se repaît le vampire, c'est un flot textuel de paroles qui nous envahit à la lecture de *The Vampire Lestat.*

Pour Christine Berthin, *Dracula* est comme un discours voilé, à l'image du spectre : « Dracula is therefore the text of modernity haunted by its own spectral nature. The new discourse network includes a spectrographic dimension. And indeed, vampirism is the direct result of that writing, or rather the spectral tapwriting text. »[259] Il nous semble que cette argumentation s'applique également à *The Vampire Lestat,* car l'impression d'une hantise dans le discours est beaucoup plus diffuse puisque c'est le vampire qui parle de ce qui fut indicible. Il incarne ce que Linda Dryden identifie comme les « remnants of the late evolved past lurking in

255 Jean Marigny, *Le Vampire dans la littérature du XXe siècle, op. cit.*, pp. 20-21.
256 Jules Zanger, *op. cit.*, p. 17.
257 *Ibid*, p. 18.
258 Nathalie Jaeck, « Hémorragie textuelle et vampirisation du texte réaliste dans *Dracula* », Claire Bazin, Serge Chauvin (dir.), *Dracula : L'œuvre de Bram Stoker et le film de Francis Ford Coppola,* Nantes : Editions du Temps, 2005, p. 15.
259 Christine Berthin, *op. cit.*, p. 111.

the modern citizen »[260]. Jean Marigny pourrait compléter cette donnée en rappelant que :

> [les vampires] n'ont pas d'existence objective, ils sont en nous-mêmes, tapis au fond de notre subconscient, et ils sortent dès que notre intelligence logique est endormie […] Pour l'homme moderne, les vampires ne sont pas effrayants parce qu'ils existent, mais parce qu'ils concrétisent ses craintes et ses désirs les plus secrets.[261]

Le vampire préfère déjouer l'instant, il ne suit pas un chemin déterminé sans quoi ce serait contredire la liberté que lui offre sa condition. Cette liberté est fondamentale pour le vampire, et les ténèbres, qu'il incarne, tracent pour lui un chemin parallèle. Certains, comme Lestat, choisissent de vivre comme des humains en acceptant la société et ses codes. Il choisit de se livrer et de partager l'inavouable là où le texte de Stoker condamne immédiatement.

Comme le rappelle Christine Berthin, dans son essai *Gothic Hauntings,* l'une des caractéristiques du genre gothique est qu'il est : « Obsessed with adultery and incest, the Gothic becomes the polyphonic structure wich houses monstrous and unsayable secrets. »[262] En effet, les personnages qui s'expriment dans le roman de Bram Stoker sont les « gentils », ceux qui marchent droit et combattent le vampire. Dans *Lost Souls,* à l'inverse de *The Vampire Lestat,* les non-morts ne parlent presque jamais, ou bien ils ne prennent la parole que pour moquer grossièrement les institutions ou provoquer l'autre. Bien plus jeunes que Lestat, les héros de ce roman à l'érotisme *trash* n'en sont pas moins des assassins sublimes, qui ravivent le souvenir de Dracula sur des sentiers inattendus, grossissant son caractère intrusif et sensuel.

I.2.2. *Lost Souls* : « de sublimes sales gosses »

Dans son essai *Nightmare on Main Street,* Mark Edmondson montre que l'*horror genre* correspond à un climat particulier de la fin du XXe siècle, un mélange d'angoisse et de fascination pour le futur aussi bien que pour l'absence de futur : « During the last decade of the century (and millenium) horror plays a central role [...] A time of anxiety, dread about the future, the fin de siècle teems withs works of Gothic terror. »[263] A la peur de la fin ou du début d'une ère nouvelle s'ajoute un climat particulier qui fait de la mort un objet de fantasme.

La littérature privilégiant la figure du vampire en est l'une des manifestations les plus productives. Ce mélange d'angoisse et de fascination fin-de-siècle voit s'épanouir la culture Goth et la littérature horrifique ou *horror genre.* Cette crainte du futur est particulièrement éloquente

260 Linda Dryden, *op. cit.*, p. 32.
261 Jean Marigny, *Sang pour sang : Le réveil des vampires, op. cit.*, p. 63.
262 Christine Berthin, *Gothic Hauntings : Melancoly Crypts and Textual Ghosts,* New-York : Palgrave Macmillan, 2010, p. 107.
263 Mark Edmondson, *op. cit.*, p. 3.

dans le sens où elle reflète un malaise propre à la fin du XIXe siècle et à l'esprit décadent. Le sentiment d'horreur est complémentaire de celui du plaisir. La peur de l'Autre cède au désir de l'Autre, celui qui représente les interdits. La jeunesse blasée est le thème de prédilection de Poppy Z Brite. Ses vampires sont tous des adolescents faisant du credo punk « no future » un prétexte pour se noyer dans l'extase et la boisson.

A la différence de Rice, Poppy Z dresse les portraits de créatures androgynes capables de se nourrir comme des humains, dont l'immortalité se transmet par voie classique, c'est à dire sexuelle. *Lost Souls* évoque la recherche du plaisir à travers l'orgie sexuelle, la vie de bohème et l'assassinat gratuit. Ce sont des vampires, à la fois symboliques et véritables, car ils ne vieillissent pas et ne meurent que si on les tue. A part ce détail, absolument rien ne semble les distinguer des humains. *Lost Souls* est un roman sur la déviance, ou plus exactement, le vampirisme devient le synonyme de l'exploration délibérée de tout ce que la société peut réprouver. Le roman bascule d'un point de vue à un autre.

Son titre, *Lost Souls,* est celui d'un duo musical fictif de Caroline du Sud, et s'écrit avec un point d'interrogation dans le texte. Il pose tout de suite la question : les âmes sont-elles perdues pour toujours ? En réalité, si le titre pose cette question, le texte y répond par d'autres interrogations : qu'arrive-t-il lorsque se perdre devient notre plus cher désir, une nécessité, un avant-goût de la vraie liberté ? Les deux membres du groupe ne sont pas tout à fait les personnages principaux, ils n'apparaissent d'ailleurs que dans le second chapitre. Steve et Ghost sont partenaires : le premier est un musicien alcoolique d'une vingtaine d'années, incapable d'accepter son ultime rupture avec une fille nommée Ann et réagit souvent brutalement. Steve est relativement viril, contrairement à son ami, Ghost, dont le nom fait référence à la blondeur presque blanche de ses longs cheveux. Ghost, secrètement amoureux de son partenaire, est un jeune vocaliste qui a le don de vision : les scènes de mort récentes lui apparaissent et tourmentent son esprit, en particulier depuis que les deux sont tombés sur le cadavre mutilé d'un petit garçon. Ghost porte ce nom de « spectre » parce qu'il ressent la mort. Ce groupe local produit une musique dont le genre n'est pas spécifié dans le roman, bien que sensiblement inscrit dans le style en vogue à l'époque de l'écriture, c'est à dire en pleine expansion du *goth rock.*

Ce groupe de musique, un vampire en devenir en rêve à chaque fois qu'il en écoute la cassette audio. Ce vampire porte le nom étrange de Nothing et est le personnage central du texte. La majorité des chapitres évoquent son parcours. Adopté, l'adolescent méprise ses parents qui demeurent insensibles à son mal-être. Pour tromper son ennui de vivre, Nothing se scarifie, fuit les heures de cours ennuyeuses pour coucher avec son petit copain Laine, et écoute des groupes comme Bauhaus, The Cure et bien entendu les Lost Souls, qu'il décide de rejoindre en partant

pour une longue aventure nocturne. Au cours de ses errances à travers la nuit chaude du sud des Etats-Unis, sur la route d'une région fictive appelée Missing Mile, Nothing tombe sur un trio de suceurs de sang dont le leader devient son amant et instructeur. Zillah est un vampire d'une beauté surnaturelle et d'un sadisme sans bornes. Leurs périples mène le groupe jusqu'à Missing Mile, puis à la Nouvelle-Orléans, où Nothing apprendra de Christian, un autre vampire beaucoup plus âgé, que Zillah, celui auquel il a voué son âme et son corps, n'est autre que son père biologique et le meurtrier de sa mère. Itinéraires, nomadisme, inceste et meurtre jalonne chacun des parcours des nombreux personnages.

Dans ce roman empruntant au style du *road movie,* les vampires apparaissent comme des junkies du sang bohème, appliquant à la lettre le mode de vie décadent selon lequel tout est expérience et rien d'autre. Le ton est volontairement dépressif et brutal, mais le roman est aussi un voyage au cœur d'une exploration érotique extrême mettant le sujet à nu et le confrontant jusqu'au bout à sa propre définition de l'indépendance. S'il y avait un qualificatif pour le style de l'auteur, c'est bien la poésie de la crudité. Le vampirisme y traduit une errance adolescente et la quête de la satisfaction. Qui lit pour la première fois *Lost Souls* se dirait que le roman respire le sperme et le sang.

Nous nous figurons aisément la célèbre image des vieilles affiches de versions cinématographiques de *Dracula,* avec la jeune fille endormie, pâle et blonde figure allongée, et la figure enténébrée et assez massive du vampire s'avançant, depuis la fenêtre, pour la mordre au cou. C'est une illustration légendaire du caractère intrusif du vampire, entre la langueur du désir émanant de la fille et la menace de mort qu'il incarne. C'est une image qui nous renvoie au classicisme. Or ce classicisme, Brite en transpose la charge érotique dans une menace qui survient dans les salles de classe, dans les après-midi chauds du sud des Etats-Unis :

> the underlying thrill of odor left behind by healthy young flesh shot through with sizzling hormones, greased with quickening blood. Maybe one of them would have stayed behind, kept after school : a bag girl, sulking in an empty classroom, her eyes downcast. She would never see the shape coming down the hallway, pausing at the door.[264]

Voilà une description des pensées du vampire s'apprêtant à passer à l'acte qui aurait fait s'évanouir plus d'une lectrice victorienne. Le passage du vampire dans la modernité se fait assez radicalement sur le plan érotique. Nous y constatons une dépossession de l'unité corporelle de même que celle d'une identité sacralisée ; la victime n'est qu'une nourriture biologique et une « mauvaise fille » anonyme travaillée par ses hormones pendant une heure de colle, tandis qu'un authentique prédateur marche derrière. Ce prédateur-là, de même que cette lycéenne en bas-

264 Poppy Z Brite, New-York : Random House Publishing Group, 2010, p. 35.

résille, n'a rien de l'arpenteur des soirées mondaines en cape d'opéra. Le prologue de *Lost Souls* se veut explicite sur ce point : une jeune gothique timide attend, dans un bar tenu par un homme séduisant et ténébreux (un vampire qu'elle ignore) des vampires, fascinée qu'est cette jeune lectrice de *Dracula* nommée Jessy Creech, par l'appel de la nuit et du sang. Cet appel, c'est celui des hormones, ni plus ni moins. Les jeunes sont en quête de sensationnel, ennuyés par une vie sans but qui se noie dans l'alcool. Les vampires arrivent, mais ils n'ont rien de la représentation naïve que s'en font les adolescentes qui s'habillent en noir et écoute du The Cure :

> The vampires got into town sometime before midnight. They parked their black van in an illegal space, then got hold of a bottle of Chartreuse and releed down Bourbon Street swinging it by turns, their arms around one another's soulders, their hair in one another's faces. All three have outlined their features in dark blots of makeup […] they wished they had fangs but had to make do with teeth they filed sharp, and they could walk in sunlight as they grand-fathers could not.[265]

Face à la description des artifices qu'ils arborent, le lecteur s'interroge : sont-ils de vrais vampires ou une bande de jeunes faisant semblant de l'être par esprit aventureux ? Les deux réponses conviennent, car *Lost Souls* est un roman évoquant la perte de l'identité et l'ivresse du sang, maintenant le lecteur jusqu'à la fin dans l'hésitation. Ces trois vampires ont pour nom Zillah, Molochai et Twig[266]. L'auteur les décrit, attirant surtout l'attention sur Zillah, le leader :

> Zillah was the most beautiful of the three, with a smooth, symetrical, androgynous face, with brilliant eyes as green as the last drop of Chartreuse in the bottle. Only Zillah's hands gave away his gender ; they were large and strong and heavily veined beneath the thin white skin. He wore his nails long and pointed, and he wore his caramel-colored hair tied back with a purple silk scarf. […] Molochai was baby-faced, with large round eyes and a wide wet mouth he liked to smear with orange lipstick. Twig's face was angular and clever ; his eyes tracked every moment. But the two were of the same size and shape [267]

Beaux et androgynes, sur ce point, Poppy Z Brite rejoint Anne Rice et l'ensemble des auteurs de cette génération, dont les héros vampires arborent jeunesse et beauté, ainsi qu'une sexualité trouble. La symétrie du visage de Zillah vient corriger les traits durs, cruels, du Dracula de Stoker. Le détail le plus significatif reste les yeux de félin vert « comme la Chartreuse », des

265 *Ibid*, p. 5.

266 Zillah n'est pas un diminutif de Godzilla, comme l'on aurait pu le croire pensant à la petite taille de ce personnage, qu'il compense en étant le leader du groupe. Il est beaucoup plus probable que le choix de ce prénom, qui est féminin, fait référence à l'épouse de Lamech, descendant de Caïn, dans la Bible. Avec Zillah (ou Tsilla), dont le nom traduit « l'ombre » en hébreu, Lamech devient le père de Tubal-Caïn. Si Zillah est bien un homme, dans le roman, l'auteur a certainement choisi ce nom en référence à l'essence ténébreuse et archaïque du personnage mais également à son androgynie. Molochai fait référence au démon Moloch auquel, dans les textes, l'ont sacrifiait des enfants (ce personnage est d'ailleurs friand de chair tendre) et Twig signifie « brindille » en anglais, désignant l'esthétique des corps plutôt minces et élancés en vogue.

267 Poppy Z Brite, *op. cit.*, pp. 5-6.

yeux qui donnent mal au crâne (« achingly green »[268]) qui inscrivent les personnages dans le contexte culturel de la Nouvelle-Orléans. De même qu'il taille ses dents, ce Dracula de seize ans en apparence se laisse pousser les ongles et attache ses longs cheveux. L'auteur précise que seules ses mains trahissent son sexe, que celles-ci sont viriles et que les veines sont visibles à travers une peau quasi translucide. Le vampire se reconnaît, à nouveaux, à ses mains et à sa pâleur, puisqu'ils n'ont pas de dents qui poussent. Plus humains que jamais, ils n'ont pas le sourire taché de sang mais de chocolat (« sticky smile »[269]) que les trois lurons dévorent avidement, par pure gourmandise, sans que l'aliment ne devienne cendre dans leur bouche. Celui de Zillah est décrit comme un sourire de Joconde : « a smile like the Mona Lisa's »[270]. Ce détail indique une chose : le personnage est énigmatique, comme Mona Lisa, il semble plus impénétrable qu'il en a l'air au premier abord, par rapport à ses compagnons si bruyants. Il possède également trois mèches teintées de couleurs dont le choix n'a rien de fortuit puisqu'elles font référence aux guirlandes dorées violettes et vertes (« wreaths of gold and purple and green »[271]) que les familles accrochent pour un événement local lors duquel elles offrent également, aux petits enfants, des gâteaux et des fèves ou poupons représentant l'enfant Jésus. Ce détail est délibéré, provocateur, car ces « vampires » singent les traditions festives, transforment celles-ci en attirail punk.

Le trio se déplace, vit la nuit, comme une bande de junkies, fumeurs d'opium et dévorant des quantités de bonbons et de chocolats qu'ils volent dans des supérettes, lorsque ce n'est pas du sang. Après s'être amusés à terroriser un adolescent déguisé en nazi, symbolique détail[272], ils font une entrée fracassante dans le bar où se tient la jeune Jessy. Ce bar est tenu par Christian, un vampire lui-aussi, plus âgé. Ce dernier est plus discret, et partiellement décrit comme : « a creature of white and silver »[273] et « narrow, white, and immaculate with his black hair glittering on his shoulders »[274].

Brite décrit ses personnages par leurs couleurs, et ces couleurs sont les spectres chromatiques de leurs propres états d'esprit. Si nous effectuons une comparaison, nous pouvons en déduire que ce sont là les descriptions de deux générations de vampires. Zillah a des cheveux châtains-caramel, des yeux verts comme l'absinthe et porte des couleurs chatoyantes pour

268 *Ibid*, p. 6.
269 *Ibid*, p. 38.
270 *Ibid*, p. 152.
271 *Ibid*, p. 3.
272 Puisque les trois personnages sont doublement marginalisés : à la fois vampires et bisexuels, ils montrent bien que ce déguisement ne représente rien pour eux, bien au contraire, c'est l'adolescent qui prend peur.
273 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 66.
274 *Ibid*, p. 4.

équilibrer ses vêtements noirs. Christian, lui, semble appartenir à une génération plus ancienne. Il est vêtu de blanc, d'argent et de noir. Il ferait presque penser au vampire Magnus, celui qui transforme Lestat en vampire dans le roman précédemment étudié. Ces deux figures marquent une évolution représentative dans le cinéma. L'on est passé de la figure du vampire des films muets et parlants en noir et blanc à l'image d'un être haut en couleurs vives, acides.

Pour autant, les couleurs ne suffisent pas à déterminer la nature réelle de ces prétendus vampires. Tout le long de cette entrée en matière, l'auteur joue avec les attentes du lecteur, qui assiste à une scène qui le plonge dans la perplexité. Au bar, la seule personne qui détecte leur nature vampirique, c'est la lectrice de *Dracula,* Jessy. Et l'échange entre ces trois lurons et le tenancier du bar ne fait que la conforter dans sa conviction :

> He [Molochai] did not put the coin in Christian's hand, but held it up to the light so that Christian might look well at it. It was a silver doublon, of the same shape and size as those thrown from Mardi Gras parade floats along with the treasure trove of other trinklets – the beads, the bright toys, the sweet sugar candy. But this doublon was heavier and far, far older than those. […] the picture was still clear : the head of a beautiful man with enormous sensuous lips. Lips that would be as red as blood were they not carved in cold, heavy silver. Lips pricked by long, sharp fangs. Below the man's face, in ornate letters, the word BACCHUS curved.
>
> "How do you come ?" Christian stampered.
>
> Molochai smiled his chocolatery smile. "In peace", he said. He looked at Zillah, who nodded. Molochai did not take his eyes from Zillah's as he picked up the empty green-and-gold Chartreuse bottle, broke it against the edge of the table and drew a razor-edge of glass accross the soft skin of his right wrist. A shallow crimson gash opened there, nearly obscene in this brightness. Molochai, still smiling, offered his wrist to Christian. Christian pressed his lips to the gash, closed his eyes, and sucked Molochai's blood.[275]

Le paiement en nature est plutôt inhabituel. Molochai présente une pièce étrangement semblable aux jetons de fête foraine, hormis qu'elle est taillée dans de l'argent pur et qu'elle semble ancienne. C'est la figure représentée sur ce doublon médiéval qui nous intrigue : Bacchus, le dieu romain de l'ivresse, illustre l'ivresse de sang et d'alcool à laquelle ces personnages s'adonnent.

L'introduction de cette figure archaïque, païenne de surcroît, illustre une réinterprétation du vampire. La mode est bien aux divinités païennes des cultures constituant, fantasmatiquement parlant, une alternative au symbolisme christique. De même, le choix du prénom Christian pour ce vampire ne fait que renforcer le propos volontairement provocateur du texte. Bacchus n'est pas seulement le dieu obscur, maître des Bacchantes, ces femmes vampires hurlantes. Il est l'esprit de cette fin-de-siècle dans laquelle les arpenteurs de la nuit se jettent corps et âme, dans

275 *Ibid*, pp. 7-8.

une ivresse consolatrice qui abolit les inquiétudes sur le futur (l'effondrement des valeurs, l'apocalypse présumée etc...). De plus, l'association entre la divinité et le vampire se trouve dans la description des dents. C'est là une représentation qui rappelle pourtant, dans la description qui s'attarde sur les « lèvres », le comte Dracula. L'offrande qui s'en suit est aussi un moyen de dévier vers l'ivresse érotique, à laquelle se joignent les autres personnages présents dans ce bar calme que l'agitation extérieure ne semble nullement déranger :

> Jessy watched with eyes wide open and disbelieving. She saw her dignified friend Christian's mouth smeared with blood, trembling with passion. She saw Twig's teeth at Molochai's wrist, saw the flesh part and the blood flow into Twig's mouth. Most of all she saw the lovely impassive face of Zillah looking on, his brilliant eyes, like green jewels in moonstone. […] the vampires ! THE VAMPÏRES ![276]

L'échange n'est pas seulement intéressant dans sa charge sexuelle. Les deux bras tendus de Molochai, dévorés de chacun des deux côtés par deux partenaires, figure bel et bien l'image du Christ aux poignets ouverts, déversant son sang, ce vin divin qui est ici associée à l'ambroisie des divinités gréco-romaines. L'érotisme sanglant coïncide avec une redécouverte du vampirisme, à travers l'*horror genre* et le cinéma gothique, largement dans la *subculture* Goth. Pourtant, sont-ils réellement des vampires ? Jessy a l'air de le croire, au point qu'elle essaie de participer à ces ébats, avant d'être repoussée. Même sans que cette scène ne délivre une preuve satisfaisante, elle nous permet de comprendre que le vampirisme est un état d'esprit, en plus d'une pratique fétichiste.

C'est dans cette errance, dans cette ivresse, que se manifeste ce désespoir assoiffé. Jessy est rejetée car elle est humaine, car ces vampires appartiennent à un monde qui semble se suffire à lui-même. Dans le roman de Bram Stoker, la femme gagnait en puissance, devenait terrifiante précisément parce que sa sexualité se « sur-développait » en étant contaminée par le vampire. Dans *Lost Souls,* les personnages féminins sont des victimes qui ne se transforment pas plus en vampires que les hommes sous l'effet de la morsure. Le vampirisme se transmet par voie sexuelle ; Jessy est mise enceinte par Zillah, et son fils (le futur Nothing), ne naîtra qu'en dévorant sa mère de l'intérieur. Les femmes ne survivent jamais, car les vampires conçus par Poppy Z Brite sont des êtres génétiquement évolués, des tueurs nés.

De ce fait, les relations de même sexe et surtout entre vampires sont paradoxalement salvatrices. Décidée à vivre avec Christian, après le départ des trois autres, Jessy vivra les neuf derniers mois auprès de ce vampire qui développe pour elle des sentiments à la fois paternels et amoureux, car les relations se confondent, comme les genres, et les vampires n'attachent nulle

276 *Ibid*, p. 8.

importance aux restrictions relationnelles. Le bébé naît et la mère perd à jamais la vie, vidée de son sang par l'éclat : « The baby Nothing opened his eyes and saw darkness, soft and velvety »[277] Puisqu'il est un vampire de naissance, Nothing ne perçoit pas la lumière, mais ces ténèbres qui ne cesseront de le quitter, de l'obséder jusqu'à ses seize ans.

Le sang devient, dans le roman, une substance séminale dans le sens où elle se mêle au potentiel reproducteur du sperme. Christian joue les sages-femmes[278], il ne réussit pourtant pas à sauver la jeune fille et observe son utérus en charpie, l'ouverture effroyable par laquelle est sorti l'enfant : « Then he knelt between Jessy's limp legs and looked at the poor torn passage that had given him so many nights of pleasure. Ruined now, bloody. »[279] La description réduit ce repli de chair féminin, ce siège du plaisir, en un « trou » déchiqueté par la naissance. Il est possible que l'auteur accorde une vision négative à la simple procréation à laquelle la femme a été réduite dans l'ancien monde.

L'enfant hybride, né de parents de deux espèces distinctes, est emporté par Christian dans le Maryland, et abandonné sur le seuil de la porte d'une maison d'une banlieue chic. Pourquoi sauver cette « âme perdue » ? L'attachement que Christian éprouvait pour Jessy ne peut être l'unique raison. Ce personnage est bizarrement intègre, va étrangement à contre-courant de sa nature de prédateur. Ce geste est donc orchestré par les deux penchants de sa nature ; l'humain et le vampire soucieux de préserver l'espèce, car, ainsi qu'il se confie, les vampires sont peu nombreux sur terre : « There must be others of their race who were alone. »[280] Tout est dans cet adjectif : « alone ». C'est tenant compte de cette maladie de la solitude qu'il convient d'interpréter le titre du roman. Des « âmes perdues » sont d'abord solitaires. Christian est conscient que cette solitude est ce qui les détruit, car cette solitude est celle du prédateur, de l'*outsider*.

Pour l'en éloigner, il décide de placer Nothing dans un cadre ordinaire, espérant que la soif de sang (symbole du sentiment de manque et d'insatisfaction) ne survienne jamais : « Someone would love him [Nothing]. Someone human, away from the South, away from the hot night air, and the legends. Nothing might escape the hunger for blood, might be happy, might be whole. »[281] Le passage est explicite. Le bébé doit grandir comme un être normal, socialement intégré hors du sud, ce sud des Etats-Unis qui désigne le nouveau fief des vampires et des « légendes » qui désignent bien entendu cette culture du vampirisme, susceptible d'éveiller la « faim » de sang. Le fait d'utiliser ce substantif plutôt que « soif » (« thirst ») renforce la bestialité de ce désir qui unit la force de la faim animale et de la faim sexuelle. Loin de ce qui

277 *Ibid*, p. 10.
278 Pour ne pas révéler l'existence des vampires, mieux vaut ne pas se précipité à l'hôpital.
279 *Ibid*, p. 10.
280 *Ibid*, p. 81.
281 *Ibid*, p. 10.

pourrait tenter sa nature, Nothing pourrait être simplement « heureux » et « entier ». Il ne faut pas comprendre cet adjectif dans le sens péjoratif qui en français désigne les êtres suffisants. En réalité, ce mot désigne l'unité et reflète, par là-même, le handicap que constitue le vampirisme : l'immortalité se compense par l'insoutenable solitude qui détruit, fait souffrir en séparant le sujet en deux, l'humain et le monstre. Pour éviter de faire de lui une âme perdue, Christian, vampire intègre et mûr par rapport aux reproducteurs sans scrupules qui sont entrés dans sa vie l'espace d'une soirée, cherche à « sauver » Nothing en intégrant ce dernier dans la norme sociale.

C'est un acte vain. Au début, l'enfant a l'air normal, et même adorable, comme tous les nourrissons : « Little Nothing was a lovely baby, a sugar-candy confection of a baby with enormous dark blue eyes and a mass of golden-brown hair. »[282] Le bébé-vampire est volontairement décrit comme les figures d'enfant Jésus distribués aux enfants, comme pour signifier un anté-Christ dont l'apparence est angélique. Nothing, rebaptisé Jason par ses parents adoptifs, ne deviendra ni un représentant de Satan, ni de Dieu. Ce sont ses yeux bleu-nuit qui traduisent, dans son code génétique, sa nature ténébreuse. Quinze ans plus tard, c'est un adolescent qui se teint les cheveux en noir (« dyed black hair »[283]) avec une teinture si efficace qu'il en tache irrémédiablement les coussins et d'une maigreur qu'il chérit comme une résistance à la virilité normative (« bony childish chest »[284]). Surtout, Nothing est un vampire en pleine crise hormonale, comme le montre ce passage :

> He licked the blood away. It smudged his lips sticky, and he smiled at himself in the window's reflection. The night-Nothing in the glass smiled back. The boy in the window had the same long sheaf of dyed black hair, the same pointed chin, the same almond-shape dark eyes – but his smile was colder, far colder.[285]

Après s'être entaillé le poignet une énième fois à l'aide d'un petit rasoir, il prend plaisir à lécher la plaie et à se contempler, comme l'a fait Lestat, dans le reflet d'une vitre. De nouveau, nous avons cette dissociation de la personnalité, réunie dans le sang. Ce n'est plus Jason mais « the night-Nothing », sa part de ténèbres qu'il s'efforce de lâcher, incapable de se reconnaître dans l'existence qui est la sienne à ce moment-là. L'appel du sang devient le désir d'épanouissement identitaire, qui passe par une apparence non-conforme aux standards et par un choix de vie dangereusement ouvert sur les possibilités les plus inattendues, ce monde de la nuit dont la jeunesse, qui vampirise les adultes et se vampirise elle-même, a si soif.

Le roman confronte plusieurs situations : celle de Nothing, celle du trio vampirique et celle de Christian, le vampire barman. Ce personnage semble avoir préservé une part de

282 *Ibid, id.*
283 *Ibid*, p. 26.
284 *Ibid*, p. 66.
285 *Ibid*, p. 26.

classicisme, puisqu'il appartient à une génération plus ancienne que celle de Nothing et même de Zillah. Pâle et ténébreux, paré de l'esthétique chère au gothique de la fin du XIXe siècle, il a plus de 300 ans et gère un bar au Vieux Carré, un quartier de la Nouvelle Orléans, dont il fait sa résidence obscure, préférant le bois et les vitraux colorés (« the dark bar with the stained-glass windows that threw colored shadows onto the sidewalk »[286]) au marbre froid d'un sarcophage.

Le vampire, qui tient un bar, ne peut pourtant consommer de l'alcool, puisque sa liqueur à lui est le sang : « He was a good bartender, but he certainly did not know how to drink. »[287] C'est un comble pour ce personnage d'occuper cette simple fonction, tandis que l'alcool est nocif pour son organisme et le brûle de l'intérieur : « the tissues of his body burning away »[288]. C'est sans doute une manière de pousser la perversité à son paroxysme. L'alcool, comme n'importe quel autre produit consommable par les humains, ne peut être toléré par l'organisme du vampire. Christian ne parvient donc pas à comprendre comment ces trois vampires qu'il a rencontrés, après des années de solitude, peuvent vivre dans cet excès et dans cette insécurité : « The others--Molochai, Twig, and Zillah-drank incessantly, even *ate*; they drowned their true natures in gluttony. »[289] Le mot « gluttony » qualifie tout à fait le mode d'existence de ces trois lurons. Leurs « véritable nature », semble soumise à leurs caprices, comme s'ils étaient immunisés. Tout, y compris le sang, est une consommation ; les vampires dévorent la vie à pleines dents sans se soucier des conséquences.

Christian pose ainsi le problème de la vraie nature (« true natures ») du vampire : à force de jouer ainsi avec le feu, ne risquent-ils pas de mettre en danger leurs espèces ? De plus, la définition du vampire est compromise et l'on ne sait plus où se situe la limite. De même que Nothing, Zillah, Molochai et Twig n'ont pas réellement besoin de sang pour survivre, ce n'est que de la gourmandise fauve. Nous avons donc deux discours qui ressemblent au débat sur la régulation de l'existence : d'un côté, un vrai vampire, barman de surcroît, vit dans la solitude et dans la sécurité, de l'autre, des sauvageons parcourent le sud des Etats-Unis dans une fourgonnette noire, multipliant les victimes et les actes de vandalisme. Christian est plus rangé ; contrairement aux trois autres, il exerce une profession, il s'inscrit donc dans une productivité non-nécessaire à sa survie mais qui lui assure une stabilité sociale plus ou moins sécurisante. Ces deux générations illustrent deux discours qui prennent un sens particulier dans le contexte de la fin du siècle : vivre vite, à cent à l'heure, pour ne pas connaître l'ennui signifie appliquer une nouvelle décadence. Les personnages ont donc soif de sang, et de vie, ils s'y noient comme dans

286 *Ibid*, pp. 79-80.
287 *Ibid*, p. 59.
288 *Ibid*, p. 61.
289 *Ibid*, p. 59.

l'alcool, pour oublier que la vie est autre chose que le plaisir. Christian le sait, et c'est curieusement en étant scrupuleux qu'il se met en danger.

Néanmoins, ce détail n'est pas ce qui caractérise ce personnage par rapport à l'autre génération. Christian incarne également une nostalgie du passé légendaire, notamment dans sa tenue vestimentaire lors d'une soirée, où il se déguise en vampire : « Christian still wore a cloak, long and black and lined with silk, whenever he went out. Old habits died hard, if they ever died at all. »[290] Ainsi, ce costume de vampire populaire, celui-là même que Bela Lugosi avait lancé, est un rituel solidement ancré, de même qu'il reste vivace dans la culture, puisque c'est à une soirée où la chanson des Bauhaus « Bela Lugosi's Dead »[291] est diffusée que se rend le prédateur en quête de jeunes proies qui ne refuseraient guère de suivre un authentique vampire jusqu'au bout de la nuit. Le passage décrivant les tenues vestimentaires des jeunes permet de distinguer ces deux générations dans les choix esthétiques :

> Right now it was sainted Bauhaus, the pale long-boned gods of this crowd, doing « Bela Lugosi's Dead ». The eyeliner eyes gazed and the black lipstick moved in time with the words, and the children danced slowly, for their blood was thin […] he could look down the leather-clad, studded shoulders, on earlobes hung heavy with chains and crucifixes and tiny silver skulls, on heads of hair dyed every unnatural color possible […] Each one [leather jacket] was an individual masterpiece marked by its owner[292]

Les Bauhaus, et leur vocaliste, le « dieu anguleux » Peter Murphy, parangon de l'esthétique élancée et de la beauté androgyne, chantent l'hymne de la génération des *death rockers* et des post-punks, ce berceau ténébreux de la culture Goth qui s'épanouit sur les vestiges. « Bela Lugosi's Death » illustre musicalement la fin d'une représentation classique du vampire tout en marquant sa survivance à travers l'adoption de styles vestimentaires particuliers. Ici, Christian, qui porte une cape comme Bela Lugosi justement, s'infiltre dans une marée humaine d'adolescents aux yeux maquillés de noir, aux oreilles percées par des crucifix d'argent ou crânes miniatures, portant des blousons de cuir qui sont chacun des pièces uniques chargées d'accessoires, puis arborant des coiffures improbables aux couleurs non-naturelles. Ce côté non-naturel est presque une convention nécessaire, car elle détermine le côté consumériste et artificiel de l'esthétique gothique. De plus, ce style obéit à une volonté de subversion esthétique du symbole. Ainsi, les bijoux multiplient les références au sacré dans leurs formes : « Jewerly in the shape of silver pentagrams, ankhs, razor blades. »[293] Notons qu'il y a trois types de symboles

290 *Ibid*, p. 61.
291 Dans la deuxième partie du roman, à la page 239 de cette édition, c'est le film de Schumacher, *Lost Boys,* qui est diffusé lors d'une soirée d'Halloween, montrant combien le texte s'inscrit dans une culture particulière.
292 *Ibid*, pp. 63-64.
293 *Ibid*, p. 270.

dans ce passage : le pentagramme, l'ankh et le rasoir. Les deux premiers sont issus de cultures différentes et sont attachés à des pratiques religieuses : le pentagramme qui symbolise les cinq plaies du Christ, l'homme, ou, renversé, la figure de l'anté-Christ ; l'ankh égyptien à la mode qui symbolise la vie éternelle et divine. Le rasoir sort de sa simple fonction d'outil ; les jeunes en font visiblement un troisième symbole de mal-être et de mutilation[294].

Le tableau qui ici dressé, lors de la soirée, constitue sans doute le projet d'écriture : un roman sur la vampirisation du vampire lui-même. Jouer ainsi avec les figures traditionnelles répond à un objectif de subversion : Christian s'habille en vampire de carnaval pour attirer des victimes, en clair, le vampirisme devient un appât, ce qui montre à quel point cette figure a cessé d'être un répulsif ou un objet d'effroi pour devenir l'objet à la mode, que l'on désire, que l'on recherche. Christian est un vampire, et il sait qu'il que les vampires sont aimés. Preuve en est le ton suppliant avec lequel un jeune garçon qu'il s'apprête à mordre pour se nourrir lui demande de le transformer en vampire : « Please ? I want to be one. I want to walk at night with you and fall in love and drink blood. »[295] Mourir par le baiser d'un vrai vampire semble rendre le néant de l'existence (pire que la mort ?) plus tolérable et la finitude plus romantique.

La fascination qu'éprouvent les jeunes pour le vampirisme, symbole de rejet de l'autorité, s'inscrit dans le style vestimentaire, et dans la musique. De même que Lestat invite, dans les *lyrics* de ses chansons, à la découverte du monde de la nuit, les Lost Souls, le groupe formé par Steve et Ghost, possède lui-aussi un refrain entêtant, récurrant dans le texte : « We are not afraid... let the night come... we are not afraid. »[296] Comme nous l'avions déjà expliqué sur l'analyse des paroles de Lestat, la musique est un moyen de rassembler, car sa portée ne touche pas que la sensibilité esthétique. Elle peut très bien constituer un message que l'interprète transmet à son auditoire. Concernant ces textes, il ne s'agit pas d'un message politique (bien que la provocation de Lestat vise bel et bien à déstabiliser la société vampirique). C'est une invitation à se laisser entraîner par la nuit, le moment où tout peut arriver, l'heure du loup, ou du vampire. La nuit est signe de liberté, une liberté dangereuse, dont les personnages comme Zillah et ses deux acolytes font un terrain de jeu.

Catherine Spooner apporte un éclaircissement sur l'influence musicale de certains groupes aussi influents que Bauhaus dans la formation de l'image Goth :

> Bela Lugosi's Dead is arguably the inaugural moment of Goth culture, the moment when the shock tactics of punk shifted toward the macabre, its studied aggression to self-conscious performativity. Eerie, melodramatic, and unafraid of intellectual posturing, "Bela Lugosi's Dead" anticipated a flood of similar

294 Il est désormais un motif récurrent, notamment dans le style *emo.*
295 *Ibid*, p. 66.
296 *Ibid*, p. 32

recordings from artists like Siouxsie and the Banshees, The Cure, and the Sisters of Mercy, and a movement of black-clad, pale-faced, and elaborately coiffed devotees that has persisted to the present day. Goth, as the movement became known, converted Gothic to lifestyle : its adherents enjoyed, and continue to enjoy, the themes and motifs of Gothic literature translated to sartorial style, music, club and home *décor*, and even social activities – from watching horror films to attending graveyard picnics. While there is enormous diversity both in the tastes and preferences, they remain instantly recognizable through a remarkably coherent visual style.[297]

La chanson des Bauhaus est effectivement une clé pour saisir tout l'impact que la figure du vampire, tant de fois banalisée, trivialisable, a pourtant eu sur toute une génération, et qui devient le fer de lance du contre-courant *mainstream,* jusqu'à ce que, rattrapée par la génération digitale et connectée, le vampire deviennent vraiment un phénomène à la mode et non plus le représentant de l'anti-mode. Le passage de la soirée thématique, au cours de laquelle un véritable vampire s'insinue parmi les jeunes, nous permet de saisir l'importance culturelle et visuelle de cette figure capable de s'adapter à n'importe quel contexte et même de transformer la culture, de la faire sienne.

De même, Tony Fonsecra évoque ce lien entre musique et vampirisme : « old relationship between vampires and music »[298]. Un tel lien n'est pas flagrant à l'époque de Dracula, bien que ce dernier ait initié l'esprit gothique dans l'appréciation des hurlements nocturnes des loups, sensibilité exploité par le cinéma avec les symphonies de *Nosferatu* comme celles, plus tard, de la version de Coppola qui fera appel aux talents de Diamanda Galas, la diva ensorcelée et ses accords discordants. La musique a une place importante, dans *The Vampire Lestat* et plus encore dans *Lost Souls.* L'art musical génère des visions fantasmatiques, et il semble que, dans le roman de Poppy Z Brite, les paroles des Lost Souls, comme le refrain explicite des Bauhaus (« Undead, undead... ») remplace le discours. Les vampires jeunes et sauvages ne cherchent à parler. Comme Dracula, ils préfèrent s'exprimer par la manifestation brutale de leurs désirs. Lestat, bien que mélomane, se sert du discours musical comme moyen de promotion d'une sorte de campagne provocatrice au sein de la société vampirique. Les Lost Souls, groupe de rock au genre implicite, ne fait qu'inviter à se laisser entraîner et bercer par la Nuit.

Le style musical ne marque pas simplement une ambiance propre à l'univers dans lequel se situe l'action. Il semble bien que de l'importance donnée à l'apparence, comme à la musique,

297 Catherine Spooner, « Goth Culture », David Punter (dir.), *A New Companion to the Gothic,* New-York : John Wiley & Sons, 2012, p. 350.

298 Tony Fonsecra, « Bela Lugosi's Dead But Vampire Music Stalks The Airwaves », *Vampire: Studies in the Children of the Night Selected Essays from the Eighteenth International Conference on the Fantastic in the Arts, op. cit.*, p. 57.

fasse partie de l'identité que ces personnages se construisent. Bela Lugosi est mort, et pourtant, le vampire, lui, est vivant, et c'est toute une génération qui rend hommage à cette figure symbolisant l'*outcast,* le hors-la-loi contre lequel l'on ne peut rien, qui survit aux époques et aux hommes. C'est non-seulement dans leurs goûts vestimentaires et musicaux que les personnages expriment cette évasion vers les ténèbres, mais aussi dans leurs corps. Zillah et ses acolytes sont d'ailleurs passés maîtres dans l'art de la mutilation et de la modification corporelle :

> They moved toward one another until their shoulders were almost touching. All three bodies bore the marks of various piercings, tattoos, and scarifications. Living so long in the same unchanging flesh made them restless; they were compelled to change it themselves. Age did its own decorating of human bodies--wrinkles, wattled flesh, random sproutings of coarse yellowish hair. Molochai, Twig, and Zillah were much more pleased with their own methods of decoration: silver rings, intricate patterns in ink or raised flesh.[299]

Alors qu'ils passent la nuit dans un hôtel de luxe (dont ils ne comptent guère régler les frais), ils contemplent ces marques faites par leurs mains, ces tatouages et piercings qui constituent la seule manière, pour les vampires qu'ils sont, de changer avec le temps. Ainsi, ces mutilations esthétiques, si transgressives à une époque concernant la jeune population, deviennent, pour les vampires*,* le seul moyen de marquer le temps physiquement, et c'est aussi en cela qu'ils s'écrivent, sur leurs propres corps. Ce passage nous renvoie à la devise émise par Zillah : l'éternité étant si longue, il vaut mieux ne pas s'ennuyer. En tant que figures décadentes, dans leur choix de vie, ne peut-on imaginer que ces vampires mutilent leurs corps pour se rappeler ce frisson de mort ? Ils ne meurent pas, cela ne signifie pas pour autant qu'ils sont invulnérables. Le spleen se noie littéralement dans le sang et l'alcool, afin que le *memento morii* se dissolve dans les vapeurs d'une existence inconsciente, vécue comme un *trip* hallucinatoire ou un rêve éveillé. En mutilant le corps, de même qu'en dévorant ou mordant, ils manifestent leur haine du corps, et de la génétique, car ils naissent et meurent comme des humains.

La naissance n'est vécue que comme une expulsion infâme et arbitraire dans un monde qui n'a rien à offrir. Alors les vampires se scarifient, boivent cette vie et la vomissent. Cette rage ressentie par Zillah, c'est bien celle qu'aurait dû partager le lecteur de *Dracula* à une époque moins sensible à la censure, la rage d'un être qui n'en a jamais vraiment assez de vivre, puisque la vie est l'alcool inépuisable.

Zillah se joue du classicisme. En revanche, Christian joue *avec* le classicisme et se place, si l'on puis ainsi s'exprimer, dans la post-modernité. Sa nature vampirique ne jouit pas, même à la fin du XXe siècle, de la sécurité relative qu'est sensée garantir cette couverture de vampire de

299 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 82.

carnaval qu'il s'entête à revêtir. En effet, l'ombre de Dracula est toujours présente, elle est toujours une référence, une conviction pour certains personnages. Le père de la jeune Jessy, par exemple, Wallace Creech, occupe le rôle d'un Van Helsing dans le roman : il traque discrètement Christian, ayant découvert que sa fille (qu'il croit disparue) fréquentait ce bar. Le vieil homme croit *mordicus* au mal comme au bien, et pour lui le vampire est l'incarnation du mal. Il détecte cette vérité chez Christian, comme le montre ce passage :

> "Vampire," he said, spitting the word out, making it ugly. "Filthy, cursed thing-" [...]
>
> "You look very much the proper vampire, Christian," Wallace went on, and Christian wondered whether he was supposed to take that as a compliment.[300]

En brandissant son crucifix d'argent, Wallace reprend les mêmes invectives que Lestat contre Magnus dans le texte de Rice. Or le lecteur est placé du point de vue du vampire cette-fois ci, celui-là même qui constate la laideur que produit un tel discours, un tel aveuglement religieux. Wallace ajoute que Christian ressemble au vampire typique : il pense sans doute à son apparence physique (peau très blanche, cheveux d'ébène etc...) et la simple interrogation, à savoir si l'intéressé doit prendre cette remarque pour un compliment, résume assez bien l'esprit Goth dans lequel ressembler à un vampire, ou à tout autre personnage fictif en lien avec les ténèbres, est bel et bien considéré comme un compliment. Le plus important à retenir ici est que l'auteur place intentionnellement le point de vue de Christian au premier plan. Ses pensées filtrent à travers le texte. Bien qu'il regrette sincèrement la mort de Jessy, qu'il n'a pas pu empêché, Christian demeure un vampire et entend défendre ceux de son espèce, fragilisée par la faiblesse du nombre :

> He [Wallace Creech] unfastened the crucifix from his throat and stepped toward Christian, brandishing it at the end of its chain. "Begone from the face of God's earth, foul creature, thing of night, sucker at Death's teat-"
>
> Christian shook his head sadly. He did not laugh, but there was a trace of amused contempt in his eyes. Wallace stopped chanting and lowered his arm. The crucifix swung from his hand, shimmering when the moonlight caught it.
>
> "You are a fool," said Christian. "You are a fool, and your myths are wrong. If you touched me with that, it would not burn me. It would not blacken my skin. It would not poison my essence. I have nothing against your Christ. I am sure his blood tasted as sweet as anyone else's."[301]

Les mots comme l'objet saint sont donc sans le moindre effet. Ce passage renvoie à la propre expérience de Nothing, qui tombe sur un prédicateur abusif, tandis qu'il fait une fugue.

300 *Ibid*, pp. 87-88.
301 *Ibid*, p. 88.

Ayant inconsciemment monté à l'intérieur de la voiture de cet albinos louche, qui finira par exiger le paiement de son transport en nature, il ne s'attend guère à être bombardé de bondieuseries du style : « Don't let Satan deceive you, for he lies. BEING SAVED IS THE ONLY WAY INTO HEAVEN... »[302]. Lorsque Nothing répond qu'il n'en peut plus (« I can't go any more »[303]), cela n'a rien d'un de ces supplices cinématographiques du vampire qui se révulse devant le crucifix ou des tortures subies par les jeunes possédées que l'on exorcise, mais bien de l'agacement face à un discours sans conviction[304], ridiculement incompatible avec ce personnage qui exprime, dans son mode de vie comme dans sa perception du réel, un détachement radical.

Christian n'hésite pas à qualifier ces pratiques de « myths » pour en souligner l'impuissance et surtout l'abstraction. Car le vampire qui parle est la preuve vivante qu'il est une réalité, un fait de chair et d'os, et de sang, se plaçant de fait sur le même plan que le représentant du Christianisme, Jésus. Cependant, il singe ce que Marigny identifiait comme le caractère sacré du sang qui ne doit être versé en attribuant au liquide vital le simple plaisir bestial, ramenant ainsi à sa connotation païenne, faisant allusion au sang (certainement) exquis du Christ. Or c'est de ce tabou de la chair et du sang que naît la pensée d'un Wallace aux valeurs confuses qui n'a pas su comprendre que sa propre fille, devenue une jeune femme, ait pu se « détourner » de la chasteté pour se laisser entraîner par ces « démons » qui sont à la fois les vampires de la légende et les vampires de la société, c'est à dire, dans sa conception, les jeunes *outsiders*. Christian songe ainsi ce qu'il adviendrait si Zillah et ses acolytes se trouvaient à sa place ; ils riraient sauvagement face à cette manifestation de la foi. Christian réagit en homme mûr et ne le fait pas par plaisir, malgré la passion du sang auquel le contraint sa nature.

La confrontation permet donc de démythifier la figure du vampire tout en rendant celle-ci plus crédible. Pour mieux en saisir toute l'importance, il nous faut citer le passage en entier :

> "Undead soul," said Wallace, not quite steadily.
>
> "No. I am alive. I was born as you were born." Well, not quite. Christian thought of the mother he had never seen, wondered whether he had left her as torn and bloody as Jessy had been. "I am not the creature of your myths. I did not rise from the grave. I have never been one of your race, Wallace Creech – I am of a different one."
>
> [...]
>
> Christian lowered his head and brushed his lips against Wallace's throat. And suddenly he found himself

302 *Ibid*, p. 121.
303 *Ibid, id.*
304 Ce n'est d'ailleurs qu'une escroquerie, pour celui-là même qui prononce ces paroles, car le conducteur fera payer le voyage à Nothing par une faveur sexuelle qu'il qualifie avec cynisme de *salvation.*

wishing that all the ancient human myths were true. […] Christian wished he had the power that the legends ascribed to him. He wished his victims could rise again and run with him, others of his kind to share the smell of the streets past midnight, the long hot days with the shades drawn, the taste of the sweet fresh blood. Even Wallace would do, even old tired Wallace with the pain in his eyes. He put his mouth against Wallace's throat. The skin there was dry, loose; it smelled of age. He bit down and tasted blood for the second time that night[305]

Wallace, tel un Van Helsing épuisé, confronte à nouveau le vampire à l'ancien manichéisme. Or le vampire contredit aussitôt en rétablissant la vérité : il n'est pas « non-mort », il ne l'a simplement jamais été. Il est né d'une mère, comme Jessy ayant mis au monde Nothing. En attribuant la troisième personne au substantif « myths », Christian se détache de ces croyances, imposant une explication biologique.

Le lecteur peut être perplexe ou partagé entre les deux sentiments de ces deux personnages car le point de vue du prédateur, pour lequel tuer est un acte naturel, semble écraser de son poids celui de la victime. C'est un remords inattendu qui laisse penser que derrière le prédateur il y a une part d'humanité évidente. Le lecteur a ainsi accès aux pensées intimes de même qu'à l'expérience à la fois gustative (et donc physique) et spirituelle de l'ingestion du sang. Au réveil, le vampire, difficile à vaincre, constate que la balle restera logée dans son corps : « Wallace's bullet was still in him, and there it would stay. It was not the first. »[306] Ainsi, l'image d'un corps mille et une fois atteint par les impact, mille et une fois blessé, gardant non pas des cicatrices mais les balles elles-mêmes, nous apparaît comme une nouvelle définition du corps immortel du vampire, dont la plasticité et la résistance ne sont guère perçues ici comme une bénédiction. La tragédie de Christian est qu'il ne peut mourir et qu'il peut être blessé indéfiniment. En revanche, ce qui peut tuer le vampire peut aussi tuer les humains : « *The fool*, he thought with a touch of incredulity. *He had to destroy my brain or my heart, and he had his chance at either one, and the old fool missed my heart by an* inch. »[307] Les pensées en italique du personnage indiquent ainsi quels sont les zones critiques qu'il faut atteindre pour espérer le vaincre, c'est à dire le cerveau ou le cœur, Wallace ayant tiré dans le ventre. Méconnaissance du vieux lecteur de *Dracula* ? Pourtant l'on sait que le comte meurt, à la fin du roman, d'un poignard planté en plein cœur. L'échec de Wallace n'est qu'un prétexte pour l'auteur, afin de signifier que le vampire n'est pas facile à vaincre, car de son côté, il possède une force bien plus effective que le pouvoir du sang. Même la lumière du soleil n'a pas l'effet théâtral escompté. Blessé, Christian se relève en plein jour et essaie, tant bien que mal, de regagner son bar au Vieux Carré :

305 *Ibid*, pp. 90-91.
306 *Ibid*, p. 97.
307 *Ibid*, p. 98.

> Again came pain that burned through his eyes and seared his brain. Christian flung up his arm and sagged back against the wall. The bricks were rough and cool. He pressed his face to them, resting for a moment. His eyes felt scorched. When he had to venture out into sunlight, he always wore dark glasses, a wide-brimmed black hat, gloves, and dark loose clothing that he could huddle into. This morning he had only the cloak to pull around him. Already he was beginning to be blinded by the new day, and he was so very tired. […] *Idiot*, he told himself. *How long have you lived here? How many nights have you walked this street? You should carry a map of scents in your head, in your very being...*[308]

Le soleil brûle, et seules des lunettes de soleil noires ainsi que des vêtements noirs, une panoplie ténébreuse, peut constituer l'armure nécessaire dans les cas de situations comme celle-ci. Guidé par son flair et par sa connaissance instinctive des rues familières, Christian va jusqu'à s'adresser des reproches mentalement pour sa négligence, car même un vampire peut être sujet aux trous de mémoire. Cette négligence qu'il exècre, Zillah en fait preuve et n'en subit guère les conséquences, comme s'il possédait un portrait magique, tel Dorian Gray, qui se dégraderait à sa place. Il prouve pourtant, en échappant à toute altération et en semant la mort impunément, qu'il est un vampire, car seul une créature qui a fait sienne la nuit peut ainsi s'en servir contre le système. Zillah est protégé par le nomadisme, par l'anonymat, là où Dracula se fait rattraper par la connaissance de ses assaillants.

Steve et Ghost savent, eux, que le savoir constitue une arme efficace. Afin d'en apprendre plus sur cette bande de reproducteurs immortels, les deux musiciens rendent visite à Arkady, un bien loufoque tenancier d'une boutique ésotérique de Missing Mile. Ce dernier, qui en réalité est un vampire âgé, s'engage à démolir les idées reçues :

> They [vampires] are not to be mentionned lightly. Not as in the cheap novels, the Hollywood legends. You think vampires are the Undead, the children of the night. You believe they rise from their graves when the moon hangs high, sucking the blood of virgins, melting into misty wraiths at sunrise, turning into bats and swooping away... […] the myths are wrong. And that very wrongness makes all the creatures all the more dangerous. They are not undead. They have never died. Some of them never do, or not for hundreds upon hundreds of years. They are a separate race – or races. There are who suck blood, those who suck souls, those who feed on the pain of others. Some of them can walk among us, free in the sunlight. Some of them are able to live as human beings […] Of course, they must move about like nomads, because after a point they do no age. They are beautiful, and they stay beautiful[309]

Il est clair que le texte entend démythifier le vampire, sans pour autant donner une explication scientifique à cette curiosité génétique, faisant que le vampire est un humain qui ne

308 *Ibid*, p. 99.
309 *Ibid*, pp. 270-271.

peut mourir. Arkady stipule qu'il s'agit d'une espèce à part, biologiquement différente, qui distingue plusieurs types d'individus, parmi lesquels les suceurs d'âmes (vampires psychiques), ceux qui se nourrissent de sang, d'autres de la souffrances. Le vampire est donc interpréter comme l'ennemi littéral, le loup de sa propre espèce, il n'est donc rien d'autre qu'un humain presque comme les autres. La beauté (essentiellement androgyne) est une condition, comme elle l'est dans *The Vampire Lestat.*

La description des vrais vampires que fait Arkady renvoie indubitablement à celle que fait Van Helsing du comte. Les deux textes, bien que fantastiques, demeurent convaincants dans le sens où l'on a une explication visant à démythifier les croyances, ce qui est étonnement subversif puisque l'on parle d'une créature mythique.

L'espèce à laquelle appartiennent Christian, Zillah et ses acolytes, puis Nothing lui-même, exprime une évolution dans l'espèce humaine, qui montre que le genre gothique fin-de-siècle s'était manifesté dans la représentation de bêtes humaines, comme Kelly Hurley le rappelle : « Gothic also mapped out alternate trajectories of evolution than the one said forth by Darwin, imagining monstrous modifications or unknown species, or the emergence of horrific new ones, in accordance wirh the logics of species ecosystems. »[310] Le vampire étant un revenant « en corps », cette corporalité est crûment exposée dans le roman de Poppy Z Brite.

Dans *Dracula,* le vampirisme, bien que difficile à accepter pour les narrateurs aux principes rationnels, finit par être reconnu comme un fait surnaturel, appuyé sur l'observateur Van Helsing : « There are always misteries in life. »[311] L'éminent professeur spécialiste en choses occultes semble pourtant avoir une perception brouillée entre mythe et réalité : « Why is that Methuselah lived nine-hundred years ? »[312]

Ces privilégiés sont ceux ayant une affinité vraisemblable avec le monde occulte[313], et même dans les romans contemporains, il y a toujours ces personnages étudiant à distance les phénomènes, comme le boutiquier Arkady dans *Lost Souls,* ou le journaliste dont Lestat fait mention en épilogue, celui-là même qui a recueilli les paroles de Louis dans le premier tome des Chroniques. Van Helsing va jusqu'à suggérer que des preuves de l'existence du vampirisme sont détenues par de rares privilégiés : « some of us have evidence that they exist »[314]. Le discours donne le vampirisme pour seule réponse valable à la longévité.

310 Kelly Hurley, *op. cit*., p. 10.
311 Bram Stoker, *op. cit*., p. 216.
312 *Ibid, id.*
313 Comme les membres de la Golden Dawn dont Stoker faisait partie.
314 *Ibid*, p. 264.

La « scientifisation » du terme « Un-dead » reçoit une définition selon laquelle l'immortalité est un cas rarissime :« they cannot die, but must go on age after age adding new victims and multiplying the evils of the world »[315]. Même l'appellation latinisée, « *nosferatu* »[316] semble illustrer les deux discours : le point de vue scientifique et le manichéisme. Il insiste sur le fait que ce phénomène est naturel (« nature's law »[317]) et que Dracula lui-même est prisonnier de sa condition (« he is not free »[318]). Pour Van Helsing, les vampires sont bien des sujets malades, malades d'une affection résolument démoniaque, qui usent de magie noire : « he [Dracula] has still the aids of necromancy »[319]. Et la seule manière de vaincre le mal, c'est l'ancienne méthode du pieu et du maillet. Lorsque Holmwood frappe Lucy en plein cœur dans le caveau Westenra, la seconde mort du vampire ressemble à la réaction violente et frénétique d'une malade mentale : « The body shook and quivered and twisted in wild contorsions »[320]. Le vampirisme frôle la folie ; Lucy se défend et fait montre de cette force surhumaine (« so strong in person as twenty men »[321]), caractéristique des vampires et, dans certaines situations, des malades mentaux en crise.

La question n'est pas de savoir si les personnages de *Lost Souls* sont de vraies ou de faux vampires. Le vampirisme est perçu comme un principe faisant partie du projet de toute œuvre fantastique, que William Schlabel définit admirablement dans son article « Frankenstein et le mythe de la fragmentation » : « Le fantastique est fondé sur le réalisme et le rationalisme pour mieux les anéantir par la suite. »[322] Dracula serait donc facilement tué parce que ses adversaires sont déjà entrés dans la modernité gouvernée par le rationalisme, dans l'ère du siècle du progrès technique capable d'écraser les anciens mythes.

Or Poppy Z Brite, écrivain de la fin du XXe siècle, marqué par un retour aux anciens symboles, une consolation trouvée dans les vieilles légendes et la perte d'une foi en l'avenir, écrit la mort des vampires par des personnages qui croient en eux, de même que ceux dans *Dracula.* Les textes écrivent le vampire, car l'on sait parfaitement que ce dernier ne peut mourir, puisqu'il est mot, puisqu'il est livre et donc voué à intégrer la mémoire collective, qu'importe que les temps changent et incitent à simplifier les esprits, à les concentrer sur les préoccupations matérielles et immédiates, le vampire ne peut s'enterrer facilement en tant que symbole perpétuel

315 *Ibid*, p. 240.
316 *Ibid, id.*
317 *Ibid*, p. 267.
318 *Ibid*, id.
319 *Ibid*, p. 264.
320 *Ibid*, p. 241
321 *Ibid*, p. 267.
322 William Schlabel, « Frankenstein et le mythe de la fragmentation », *L'Hybride, op. cit.*, p. 217.

de recommencement et invitant sans cesse à l'écoute du désir individuel et du désir de l'Autre.

De même que dans le roman de Bram Stoker où le vampire est tué physiquement en recevant un simple coup de poignard, dans *Lost Souls,* c'est ce même type d'arme qui vient à bout de Christian et de Zillah : « [Nothing] had just enough time to see Steve standing over the bed, his face terrified but crazily exultant, his arms raised high above his head – and then Nothing saw the blade plunge down into Christian's body. »[323] Pourtant, la mort des vampires dans *Lost Souls* présente de réelles similitudes avec celle de Dracula. Déterminé à venger la mort de son ex petite-amie Ann, mise enceinte par Zillah et ayant, comme Jessy auparavant, succombé à la naissance sanglante d'un bébé vampire, Steve s'infiltre chez la « famille » vampirique composée du trio, de Christian et de Nothing : « Steve pulled the knife out. The haft felt good in his hand, heavy and sure. It would cleave straight through the mother-fucker's heart blood for Ann's blood. And then he would keep carving. He would take out as many of them as he could. »[324] La rage est ici le grand vainqueur. De même, dans *Dracula,* c'est Quincey Morris, un des prétendants de Lucy Westenra, qui vengera celle-ci en tuant le comte, tout en y laissant la vie, contrairement à Steve qui survivra, épargné par Nothing, son admirateur.La mort de Christian rappelle celle de Dracula dans un sens, or ce caractère nostalgique n'est que secondaire :

> The impact brought Christian up from sleep. For a moment there was pain, deep and cold. But compared with the sickness he had felt earlier, the pain was not very bad. It was like being adrift on a river, one that smelled of mud and bones like the Mississippi, but this river was green. Its gentle luminescence bathed him and soaked through him. At last he was drunk. The river made him drunk, and his mind grew dim and began to rest. Heartblood welled up in his mouth, and he licked it from his lips. The taste was sweet, dark, familiar, and it would stay with him forever; it was the essence of him. Through the bright film that washed over his eyes, he saw a face above him: translucent hair hanging like a waterfall, pale eyes wide and stricken. As Christian sank beneath the green waters of his death, he thought, *Three hundred and eighty-three years. And he was as beautiful as he should have been. He was lovely.*[325]

La rivière du Mississippi dont la lueur verdâtre est aussi chaleureuse que l'alcool, devient cette vision d'extase générée par son propre sang, celui dont le flot s'échappe du cœur transpercé. Poétiquement, le vampire se noie dans l'ambroisie de son propre liquide vital, ce goût réconfortant de la véritable mort, mettant fin à ses trois cent année de vie qui défilent comme un film. Ses dernières pensées pourraient passer pour les *lyrics* d'un chanson glam de David Bowie, l'éternel androgyne. La mort sublime le vampire, il quitte la vie aussi beau qu'il le fut dans sa non-mort. La figure aux cheveux translucides qu'il voit avant de mourir est le visage

323 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 339.
324 *Ibid*, p. 338.
325 *Ibid*, p. 339.

compatissant de Ghost qui remplit ici son rôle d'accompagnateur des morts. Ce « fantôme » est aussi celui qui tuera Zillah, le père indigne, pour empêcher ce dernier d'exterminer Steve : « Then he drove the knife straight into Zillah's temple, and that was the hardest thing he had ever done. »[326] Ainsi, ces deux personnages mortels accomplissent le geste qui donne sens au titre du roman, qui est aussi le titre de leur groupe de musique.

Les « lost souls » désignent à la fois ceux qui se perdent et ceux qui perdent les êtres qui leur sont chers. Zillah devait mourir pour que son influence cesse de mener ses congénères à leur perte, cependant tuer est un acte difficile, même pour un vampire, même pour le vampire qu'est l'humain contre ses propres semblables. Ghost éprouve du chagrin car il ressent la mort et son propre nom illustre son deuil éternel. Dans ce passage, le cœur de Christian est touché de même que le cerveau de Zillah. Christian est touché dans l'endroit qui symbolise le type de vampire qu'il est : un vampire capable de sentiments, d'amour. Il est tué par erreur, Steve l'ayant confondu avec Zillah. Ce dernier est poignardé dans la tempe, et la lame, le vampire implacable de métal assoiffé de sang, qui n'obéit à personne et à tout le monde, frappe le cerveau, cet esprit dominateur qui s'était volontairement extrait de son humanité en détruisant tout sentiment :

> And Zillah's eyes met Nothing's as the knife went in. There was no love in them, no sorrow. Only pain and blame and blind rage. This was not the way Zillah had planned it. Through all the stupid risks he took he had never considered the possibility of his own death.[327]

Comme Quincey Morris qui venge sa bien-aimée Lucy Westenra, Steve venge Ann, morte dévorée de l'intérieur par le fœtus né de sa relation avec Zillah. La mort de Zillah et de Christian est un *remake* astucieux de *Dracula*. Ils meurent de la même manière que le comte Dracula et leurs corps tombent en poussière dès que les premiers rayons de l'aube les touchent : « As the first ray of light touched the bodies of Zillah and Christian, their flesh began to smolder and crumble. In less than an hour it was only ash. »[328] Le passage reprend vraisemblablement la mort de Dracula, s'inscrivant ainsi dans la continuité :

> I [Mina] shrieked as I saw it shear through the throat ; whilst at the same moment Mr. Morris' bowie knife plunged into the heart.
>
> It was like a miracle, but before our very eyes, and almost in the drawing of a beath, the whole body crumbled into dust and passed from our sight.[329]

326 *Ibid*, p. 340.
327 *Ibid*, pp. 340-341.
328 *Ibid*, p. 344.
329 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 411.

Les personnages des vampires, comme nous l'avons vu, sont des nomades, ce qui signifie que, virtuellement, ils n'existent pas dans la société. Cette mort qui dissout leur corps renforce cette étrange et contradictoire fatalité qui fait que le vampire est un immortel qui meurt dans l'oubli. Sa fin est brutale et sa décomposition immédiate. Ce qui est intéressant dans ces passages est de voir de quelle manière l'auteur parvient à tisser un lien étroit avec le lecteur, faisant du vampire, cet être traditionnellement inaccessible et incompris, un personnage capable de ressentir. En vérité, le vampire est un sujet qui assume sa prédation et pense avec cet acquis. Ses pensées sont ouvertes au lecteur qui peut tout à fait s'imaginer à sa place, envisager ainsi cette existence dans laquelle un être tue par nécessité et peut en ressentir du remords. La consommation de sang est quasi secondaire, ou du moins, elle n'est pas la seule force visible du vampire.

Cette affinité avec le lecteur, en particulier le lecteur adolescent, se fait aisément dans le sens où le vampire permet de s'interroger et de se découvrir. A ce propos, notons qu'au chapitre 25 de *Dracula*, Van Helsing émet un détail, au sujet du comte, qui est assez surprenant : il dit que ce dernier est doté d'un cerveau infantile (« child-brain »[330]). Natalie Saudo interprète cette certitude comme suit :

> Le paradoxe qui veut que selon Van Helsing le cerveau du vampire soit infantile et incomplet […] se trouve ainsi justifié par des documents de la criminologie […] le discours de la dégénérescence a eu une réelle influence sur la littérature fin-de-siècle, quand bien même les écrivains n'en connaissaient les bases théoriques qu'à travers les articles de vulgarisation.[331]

Cette réponse est satisfaisante dans le contexte d'écriture du roman. Cependant, avec des œuvres explorant de plus en plus le langage du désir à travers le vampire, même la figure de Dracula suggère que, justement, s'il s'exprime si peu, c'est d'abord parce qu'il *est* l'expression du désir, comme le confirme Andrew Smith : « The Count has no text; his desire is only manifested through those it affects. »[332] Dans *Lost Souls,* il n'y a que peu de dialogues ; les personnages n'échangent de paroles que pour se provoquer ou pour exprimer leurs désirs.

Les pensées et les actes occupent la majeure partie du texte. C'est le désir qui prime sur le reste et l'acte n'est jamais véritablement réfléchi. Les vampires de *Lost Souls* sont des loups mus par leurs instincts. L'on retrouve pourtant en eux ce « cerveau juvénile » désignant le stade entre l'animal, l'enfant et l'adulte dont les caractéristiques apparaissant comme contraignantes et

330 *Ibid*, p. 332.

331 Nathalie Saudo, « She Wants Blood » : Discours sanguin et dégénérescence dans *Dracula* », *Dracula : L'œuvre de Bram Stoker et le film de Francis Ford Coppola,* op. cit., p. 48.

332 Andrew Smith, *Gothic Radicalism : Literature, Philosophy and Psychoanalysis in the Nineteenth Century,* New-York : Palgrave Macmillan, 2000, p. 133.

dénaturées (tels que la responsabilité sociale) sont bannies. Zillah va jusqu'à citer Dracula, alors qu'ils sont en voiture et qu'ils laissent passer des piétons jeunes, maigres, et vêtus de noir de la tête aux pieds : « Listen to them – the children of the night.", he said. "What music they make ! »[333] Cette phrase n'est autre que l'une des plus célèbres citations de Dracula, évoquant avec plaisir le hurlement des loups[334] Les « enfants de la nuit » dont parle Zillah ce sont les jeunes âmes déboussolées qui s'habillent de noir, les jeunes gothiques ou *death rockers,* ou les bikers, tous ces adolescents qui ont fui le foyer parental à la recherche de quelque chose, ou de quelqu'un, qui les mettra à l'épreuve de leurs désirs, des désirs qui ressemblent à une soif, ou à une faim de loup.

La relation indirecte entre les adolescents et les loups s'explique par la charge allégorique du loup, animal qui dévore et qui exprime une certaine avidité en plus de l'animosité. Zillah et ses acolytes sont d'ailleurs de vrais loups nocturnes puisqu'ils ne se laissent conduire que par leur instinct. Comme les vampires ont soif d'eux, ces jeunes loups naïfs ont faim des vampires. C'est, là aussi, les sensations du chasseur (« feelings of the hunter »[335]) évoqués dans *Dracula* que partageait Lestat lui-même lorsqu'il est venu à bout de toute une meute, et qui traduit l'ensemble du climat nerveux, à fleur de peau, du roman, dans lequel la satisfaction passe par la dévoration de l'autre. Ce n'est d'ailleurs point un hasard si le trio s'est rencontré pendant les années folles :

> Zillah had met them at an elegant garden party in the roaring twenties, a *Great Gatzby*-ish affair […] Zillah threw them accross the room, hoisted them up, and cracked their heads together beneath the eternally roaring jaws of a stuffed lion. Then he opened a vein in his wrist and tenderly gave them to drink. After that they were his forever. Or nearly so.[336]

L'époque se traduit en anglais par « roaring twenties », littéralement les « années vingt hurlantes ». Ces années de renaissance économique et de libération, un phénomène que les anglophones appelle le « post-traumatic growth » ou croissance post-traumatique, s'est aussi caractérisée par un esprit en perpétuelle effervescence créative. Cette « folie » inscrite dans le temps, ces trois vampires s'en sont imprégnés jusqu'à la moelle. Mais ce détail a une autre importance : le fait est que le temps, l'histoire de la société, n'a pas la même signification de gravité pour celui qui ne dépend plus et ne peut être affecté par le changement. Les « roaring twenties » ne sont, pour Zillah et ses compagnons, que le « hurlement » du loup avide, les bulles du champagne, la noyade dans les sens.

333 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 86.
334 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 29.
335 *Ibid, id.*
336 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 37.

Lorsqu'il en parle avec son fils et amant Nothing, Zillah évoque les effets de l'alcool, comparant ces derniers à la sensation de mauvaise cuite qu'il a ressenti après s'être battu avec Steve : « 1910. I was about your age. I'd been picked up by a pretty young artillery officer in Savannah, Georgia. I made him take me to a company party-posed as his little brother - where they served a punch you could have embalmed corpses with. It was made of wine, rum, gin, brandy, whiskey, champagne »[337] Ce n'est pas l'excès d'alcool, ni de sexe, qui a finit par venir à bout du vampire. Ce dernier est rattrapé par la mort parce qu'il a consumé, brûlé sa vie exceptionnelle.

Le texte fait le deuil de la jeunesse, et les jeunes qui sont vivant portent le deuil de leur propre vie. Tous ne mourront pas ; Christian avait placé ses espoirs en Nothing, et Nothing choisira de ne pas le décevoir. Il vivra aux côtés de Molochai et de Twig qui, acceptent de façon naturelle la mort de leur leader selon l'ordre des choses, pour un meneur qui ne renoncera pas à sa nature de vampire, mais qui, ayant connu des figures capables d'humanité et de sentiments, saura mieux vivre l'éternité et mieux s'y épanouir (il deviendra musicien).

Cocktail molotov de sensualité, *Lost Souls* marque à la fois un attachement au vampire, en tant que figure d'*outsider* représentant le défi à l'autorité, et un éloignement de ce classicisme, vers une violente désacralisation des valeurs qui, loin d'être vécue comme un idéal, constitue une quête de soi dépourvue des attaches métaphysiques ou sociale, un chaos instable qui illustre de manière cinglante la perte de repères contemporaine.

Ce qui fait l'attrait du vampire est, comme le rappelle Dani Cavallaro, cette « extraordinary versatility »[338] qui le caractérise. Curieusement, son instabilité sert sa capacité à s'adapter à la société à condition que cette adaptation soit son objectif principal, comme c'est le cas dans *The Vampire Lestat*. Dans le roman d'Anne Rice, le héros s'efforce, dans ses premières années en tant que vampire, de se fondre parmi les mortels. Ce n'est qu'à la fin qu'il décide de sortir de l'ombre. D'une manière différente, Nothing choisit la voie inverse : il préfère l'anonymat offert par le nomadisme à la stabilité et aux responsabilités sociables d'une vie ordinaire. C'est donc le vampire le plus « âgé », celui qui a parcouru suffisamment de bouleversements sociaux pour mettre en question l'évolution de l'humanité, qui fait le choix de rompre le silence. Pour Lestat, la fin du millénaire est le moment idéal ; il incarne la mort qu'attendent en secret les âmes lasses d'un monde qui ne promet plus. Nothing est beaucoup moins provocateur dans le sens où il est totalement indifférent à la société et recherche une forme de sécurité dans la marginalité.

337 *Ibid*, p. 339.
338 Dani Cavallaro, *op. cit.*, p. 179.

Le monde nouveau appartient au vampire, dont le discours balance entre résignation et aspiration au renouvellement. Il est condamné au mouvement, et par conséquent, il donne un sens singulier à l'espace qui l'entoure. Dracula est un patriarche qui a échoué à s'adapter à la société moderne ; il finit par se retrancher dans son fief, dans ce monde ancien auquel rêvent les âmes désespérément romantiques de ce siècle. C'est justement cette fascination qui réveille le vampire. Les protagonistes nomades de *Lost Souls* ne s'identifient pas dans une quête raffinée ou engagée, comme le fait Lestat. Si ce dernier est profondément attaché à l'humanité et cherche à éveiller celle-ci au monde de la nuit, les personnages de Poppy Z Brite la méprise, la réduisent à une valeur essentiellement consumériste et jouent avec la vie comme avec la mort. Ainsi que le commente Jules Zanger :

> As a result of this shift [power and pleasure], the role of human beings as victims becomes increasingly trivialized and marginal. To see this, one need only compare the relative proportion of space and attention given by Stoker to Dracula and to Mina, Lucy, Van Helsing, and the other human characters in his *Dracula* with the character development devoted to the vampires and human victims in Rice's *Vampire Chronicles,* in which almost all essentiel relationships are between vampire and vampire, and where victims are as indistinguishable from each other as McDonald's hamburgers – and serve much the same functions.[339]

Les deux auteurs se rejoignent sur ce point : les vampires ne peuvent endurer la solitude. Percevoir ce fait comme un simple communautarisme est insuffisant. Le choix du vampire s'explique aussi par une volonté de montrer que l'on peut, quelque soit le milieu dans lequel l'on a évolué, oser transcender les limites de notre humanité, se libérer des tabous aussi bien que de toute forme de censure et partager une telle ouverture d'esprit. *Lost Souls* consacre le rôle de « spectre séducteur », ainsi que le qualifie C. M. Davidson. L'auteure souligne l'implication conséquente de cette figure, aussi bien dans la littérature que dans une lecture de la subjectivité et de la réalité sociale :

> vampire-populated Gothic fiction is more than just a diversion. […] Given this seductive spectre's role as a relevant and revelatory sign of our times that encodes our hopes and fears, desires and anxieties, we ignore it at our peril. In order to take a lesson from it, however, we must attain the fine art of *reading between the fictional fangs,* a precarious twotiered critical process which involves undertaking both a mythic and a socio-cultural reading of this terrifying yet alluring creature.[340]

L'identité comme la sexualité trouble dont il est question dans *Lost Souls* réintègre le concept du *queer,* qui, dans la littérature gothique, définit l'étrangeté et la marginalité, de même que l'hésitation (« questioning »), ainsi que Hugues Williams et Andrew Smith le définissent

339 Jules Zanger, *op. cit.*, p. 21.
340 Carol Margaret Davison, Paul Simpson, *op. cit.*, p. 23.

dans l'introduction du recueil d'articles critiques *Queering the Gothic* : « Gothic historically appears to lack the commitment to absolute definitions of identity and substance that arguably characterize such mainstream literature. »[341] Ce refus de catégorisation du genre (sexuel) correspond à celui du genre gothique lui-même, doté de cette « literal queerness » qui distingue le « filon ténébreux » parmi les genres. Dans *Lost Souls,* les trois composantes de cette marginalité désirée et assumée sont le *lifestyle* (musique, vêtements, substances illicites), le sexe (notamment dans le choix de l'homosexualité) puis la consommation délibérée de sang humain.

Le sang séminal des personnages est peut-être un genre de mutation (« mutated blood »[342]), comme le reconnaissait Heidi L. Nordberg pour les personnages de Anne Rice. Or il nous semble que dans le texte de Brite, cette donnée est beaucoup plus explicite dans le sens où le vampirisme se transmet par la voie ordinaire et non par morsure et échange d'hémoglobine. L'ingestion de sang ne fait que tisser le lien habituel entre vampires, comme nous l'avons vu dans le souvenir de rencontre entre Zillah et ses deux acolytes. En se reproduisant génétiquement, l'on peut véritablement parler d'une mutation mêlant le domaine d'expression du fantasme et de l'occultisme au discours biologique.

La nature séminale du sang vampirique n'est pas chose neuve : avec *Dracula,* les victimes étaient contaminées. Cependant, cette idée n'est pas exploitée ouvertement dans le roman pour les raisons que nous avons déjà évoquées. Dans *Lost Souls,* le vampire est comme un virus qui se déplace et envahit le corps et l'esprit de ceux qui se laissent ouvrir à lui.

La perception de cet envahisseur s'est modelée avec le temps et les changements sociaux, comme l'explique Auerbach : « Vampires blend into the changing cultures they inhabit. They inhere in our most intimate relationships; they are also hideous invaders of the normal. »[343] L'intimité est un enjeu beaucoup plus conséquent à notre époque qu'il n'a pu l'être à celle de Bram Stoker. Le comte était un envahisseur au sens propre comme au figuré. Le vampire a toujours entretenu des liens étroits avec les notions de frontières, liées à sa nature même d'être entre vie et mort. Populaire, *Dracula* cultive un sentiment de méfiance vis à vis de l'extérieur. Qui dit Dracula dit Transylvanie. Dans l'univers de Poppy Z Brite, le désir abolit le sentiment d'insécurité et montre que se lier à un vampire signifie pénétrer non-seulement un être à part mais aussi un monde à part. C'est sans doute un type d'exotisme doublé d'un caractère surnaturel qui rend le vampire indissociable de l'univers qu'il transporte par rapport à celui dans lequel il

341 Hugue Williams, Andrew Smith, *Queering the Gothic, op. cit.*, p. 1.

342 Heidi L. Nordberg, « Spirit/Blood Bodies : The Viral in the Vampire Chronicles of Anne Rice and Chelsea Quinn Yarbro », *Vampire: Studies in the Children of the Night Selected Essays from the Eighteenth International Conference on the Fantastic in the Arts, op. cit.*, p. 113.

343 Nina Auerbach, *op. cit.,* p. 6.

évolue. Il serait intéressent d'en saisir l'importance, de comprendre quel sens la situation dans un (non) lieu et dans un (non) temps donnent au personnage du vampire et comment ce personnage, davantage qu'un autre, devient une invitation au voyage au cœur des ténèbres, dans un espace singulier qui brouille les lignes séparant réel et imaginaire.

I.2.3. « No maps » : des ténèbres de Transylvanie aux lumières de la ville

La présence du vampire dans la culture populaire est à situer au carrefour des terreurs liées non plus à une forme de passéisme ou de régression vers les croyances et le folklore, mais à un paradoxal effritement des valeurs et des institutions entraînées par le monde en devenir. La popularité littéraire du monstre, et du vampire en particulier, dans la seconde moitié du XIXe siècle, coïncide avec un climat de double crainte dans l'Empire britannique ; l'altérité extérieure et l'altérité intérieure. La première concerne l'étranger venu des contrées isolées, telle que cette Transylvanie fictive, terre violente et superstitieuse décrite par Bram Stoker. La seconde peur est générée par l'actualité relatant les crimes pervers, tels que ceux de ce personnage à l'identité restée dans l'ombre que fut Jack the Ripper (l'Eventreur), de même que le décadentisme et les perversités sexuelles que relataient la presse à sensations aussi bien que les auteurs eux-mêmes. Mario Praz consacre un chapitre de sa monographie à la peinture de « la ville du vice »[344], Londres, foyer de luxure et de monstres fictifs. Or si la capitale anglaise devient véritablement celle de tous les monstres gothiques, notamment avec *Dracula,* à la fin du XXe siècle, l'on note une dissolution des frontières.

Le vampire classique est pourtant indissociable de son environnement, car le vampire *est* le décor comme l'objet qui compose ce décor. Qui dit vampire dit cercueil ou sarcophage, caveau ou forteresse en ruine, miroir, crucifix, pieux en bois et maillet, gousses d'ail et eau bénit. Cette panoplie, de même que la situation spatiale, font partie de l'exotisme classique du vampire. Dans ses notes préparatoires, Bram Stoker prévoyait au départ de situer son cadre spatial en Styrie, terre d'origine de Mircalla Karnstein, la sensuelle héroïne de Sheridan Le Fanu, exprimant par ailleurs l'influence que cette novella aura eu sur son projet d'écriture. Cette convention nous renvoie au roman gothique anglais de la fin XVIIIe siècle, dans laquelle les auteurs situaient leurs intrigues dans des contrées étrangères sensées accentuer les situations sensationnelles d'isolement dans des châteaux médiévaux, des cachots ou des villages perdus. *The Castle of*

344 Mario Praz, *op. cit*., pp. 345-358.

Otranto, premier texte gothique en prose, écrit par Horace Walpole[345] se déroule dans une principauté italienne imaginaire, le conte oriental et gothique de William Beckford, *Vathek* (1786) se projette dans les contrées fantasmées de l'Arabie Saoudite, *The Mysteries of Udolpho* (Anne Radcliffe, 1794) dans les Pyrénées, *The Monk* (Matthew Gregory Lewis, 1796) dans l'Espagne de l'Inquisition, *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818) en Suisse...

En Roumanie, Dracula est partout et constitue à ce jour l'un des principaux arguments de l'attraction touristique de cette partie d'un pays qui, vingt-six ans après la chute du très « vampirique » régime de Ceaucescu, entretient une relation d'amour-haine avec le vampirisme. Même si les traditions et les vieilles superstitions sur la vie post-mortem restent vivace dans les esprits de quelques vieux patriarches habitant des villages isolés de Roumanie[346] en totale rupture avec l'actualité, la notion même de vampirisme possède une double résonance : glaçante pour les uns, enthousiasmante pour les autres. La connotation négative du mot renvoie directement à une époque tumultueuse, celle de la fin du XXe siècle et à un « vampire » bien connu : Nicolae Ceausescu. La révolution de 1989, à l'origine de la chute du régime mené par le couple Ceaucescu, reste gravé dans les mémoires comme un épisode bouleversant, sanglant, par bien des égards tabous. L'affolement des médias (en particulier les médias français) sur la boucherie « vampirique » des milliers de morts de Timişoara en décembre 1989 dépeignait tristement la violence et ses conséquences de ce tournant de l'histoire d'un pays qui sortit, comme un geyser d'une entaille, de vingt années de dictature communiste. Ceausescu fut souvent caricaturé comme un vampire, à la fois réel et allégorique. Loin des élucubrations hallucinantes sur son régime alimentaire caché de sang frais, le régime qui débouche sur les tueries de 1989 avait déjà été perçu comme un système vampirisant le peuple, maintenant celui-ci sous contrôle et sous une gestion économique restrictive, sans évoquer la censure et la politique nataliste dont les résultats les plus douloureux éclatèrent avec la découverte des orphelinats et des conséquences sur une enfance et une jeunesse sacrifiée[347]. La réouverture et la démocratisation du pays, vingt-six ans après ces événements, n'a pourtant toujours pas les effets espérés ; les jeunes cerveaux fuient la

345 Gavin Baddeley partage avec les lecteurs et spécialistes qu'il a interrogés une opinion mitigée sur ce court roman et considère Horace Walpole comme faisant partie des catégories d'auteurs (Anne Radcliffe comprise) dont l'existence plus plus gothique que leurs œuvres. Il fait explicitement référence aux singuliers personnages qu'étaient ces auteurs ; Walpole a vécu en retrait en excentrique fantasque dans une demeure somptueuse, le château de Strawberry Hill - William Beckford, auteur tout aussi avide de rêves du délirant conte oriental *Vathek,* a fait construire une tour (Bath Tower) dans sa demeure du Somerset et Anne Radcliffe mena une vie relativement énigmatique qui attisa des rumeurs selon lesquelles elle aurait été victime d'aliénations mentales. La génération suivante marquant un lien évident avec le gothique se compose elle aussi d'auteurs aux existences hors du commun comme Mary Shelley qui a vécu en itinérante avec Percy Shelley, Byron et sa maîtresse jusqu'à s'expatrier notamment en Italie et qui partage avec Sheridan LeFanu et Bram Stoker une tendance légendaire à faire naître ses œuvres des cauchemars.

346 Voir à ce propos le recueil de témoignages de Ioanna Andreesco, *Où sont passés les vampires ?.*

347 Dan Simmons en a fait un incroyable roman fantastique, évoquant la découverte de gènes vampiriques en Roumanie, juste après l'exécution des Ceaucescu, par une hématologiste américaine, dans *Children of the Night.*

Roumanie pour de meilleures opportunités de travail à l'étranger et les difficultés de pouvoir d'achat ou de soins demeurent.

De l'autre côté, des secteurs comme l'attraction touristique se développent et connaissent un succès relatif. Force est de constater que l'un des plus importants arguments de vente d'une image attractive de la Roumanie est le vampire le plus médiatique de tous les temps. Du château Corvin de Hunedoara à la cité de Sighişoara, en passant par le château de Bran et les pittoresques régions de l'Ardeal en Transylvanie, Dracula accueille les touristes étrangers et leur promet une omniprésence quasi parasitaire ; lieux historiques transformés en auberges avec des shows d'émules de Bela Lugosi, des boutiques vendant des T-shirts à l'effigie de Vlad l'Empaleur (*made in* Bangladesh), des *goodies* cartoonesques, figurines, carnets à dessin avec « Vladuț » (un vampire de dessin-animé), des cendriers, des pendentifs, des peluches, des panoplies et des fascicules résumant l'histoire de l'Empaleur et celle du personnage de Bram Stoker. Les sites internet des régions les plus prisées de Transylvanie font de Dracula l'argument principal. Pénétrer dans la Roumanie actuelle (en très grande partie sauvage), c'est suivre les traces de Jonathan Harker. L'enthousiasme manifesté ne cache pas pour autant de sérieux détracteurs, comme le résume Duncan Light dans son article sur le « Dracula tourism » :

> Instead, it is the supernatural associations of Dracula that are most unwelcome. Stoker's novel both expressed and constituted a place myth of Transylvania as a sinister and marginal location where the supernatural ruins wild. This way of seeing Transylvania (and more broadly, Romania) has been repeatedly reproduced through the success that Dracula has enjoyed in Western popular culture, so that Transylvania has become synonymous with the supernatural in the Western popular imagination. Romania's efforts to present itself as a modern, developed, European country are compromised by the Balkanist discourse of Dracula that constructs the country as somehow not fully European.[348]

Malgré cela, l'icône de l'Ancien Monde est devenue un lien avec les autres pays. La connotation négative du vampire, objet de folklore et ensuite métaphore satirique (au XVe comme au XXe siècle), prenant avec Bram Stoker un symbolisme de l'altérité barbare, demeure impuissante face à l'argument commercial. Ce que l'on est moins amené à savoir, en revanche, c'est que l'exploitation médiatique de Dracula dans la Roumanie actuelle est celle d'un nom et d'un mythe moins que d'un personnage précis. En effet, Dracula renvoie à deux figures qui ont subi une (con)fusion, encouragée par la célébrité du vampire, que les puristes et les spécialistes de Bram Stoker tendant à clairement réprouver. Car en Roumanie, le nom de Vlad l'Empaleur, alias Dracula, appartient à un personnage bien réel, dont on ne s'attendait certainement pas à

348 Duncan Light, « Dracula tourism in Romania : Cultural identity and the state », *Annals of Tourism Research* vol. 7, Cambridge : Elsevier 2007, pp. 746-765,

louer le profil au nom d'un quelconque profit commercial avant les années 1990-2000, période durant laquelle les autorités de même que les offices de tourisme réalisèrent que le cruel voïvode du XVe siècle pouvait, avec l'aide de son cousin littéraire, *saigner* les porte-monnaie des touristes curieux.

Nous avons vu, dans le sous-chapitre précédent, que la nouvelle génération vampirique se distinguait des figures classiques dans sa capacité à s'adapter, à prendre part à la société. Pour autant, le vampire ne cherche pas à « s'humaniser » : au contraire, les personnages de *The Vampire Lestat* et *Lost Souls* ne cessent de chercher à se redéfinir en tant que vampires. L'anonymat auquel les contraint leur *abnormality* menace d'étouffer ce qui fait leur singularité. L'aube du XXIe siècle a soif de vampires, et le vampire a soif d'existence. Chacun exprime ce désir à sa manière ; Lestat ne craint nullement de convaincre tout un public de sa nature vampirique, là où les personnages de *Lost Souls* ressentent cette vérité simplement en vivant comme des créatures de la nuit. La ville est le terrain de chasse du vampire du XXe siècle. Nous ne pouvons pleinement apprécier le personnage hors de son environnement, car le vampire projette sur l'univers et dans les interactions avec les autres personnages son pouvoir. En s'adaptant à la société, il passe clairement inaperçu et, paradoxalement, gagne en puissance parce qu'ils représentent le danger qui guette le citoyen qui n'est plus protégé par les murs, car la ville est une vaste forêt de béton et de lumière artificielle qui complexifie l'espace et le rend trompeur. Comme l'explique Dani Cavallaro, la ville permet aux auteurs de développer une tout autre expérience de la peur suscitée par le vampire :

> The cultural adaptability exhibited by vampires as embodiements of a deeply ingrained fear and as appropriate vehicle for its fictional configuration mirrors the insistent resurgence of dark narratives themselves. Just as they continuously rework ongoing anxieties according to shifting historical circumstances, so vampires change over time and space to give contingent structures to the experience of fear. Joining forces with the transgressive propensies of the Gothic vision at its most creative, the vampire drastically undermines the unity and permanence of both individuals and collectives.[349]

L'auteur soulève là une problématique nouvelle que *Dracula* n'avait fait qu'ébaucher. Le vampire ne divise pas, il unit, conjugue les contradictions qui s'expriment en lui et dans la dualité à laquelle, par sa présence, sont confrontés les autres personnages. Le comte est un pont entre deux mondes, l'ancien et le nouveau, et ces deux mondes symbolisent davantage que des clivages sociaux et géographiques : ils expriment deux perceptions du réel. La ville a peur de la campagne, parce que l'homme moderne a peur de ce qu'il ne maîtrise pas. Milly Williamson parle de « territoire » vampirique, ce qui est à comprendre à la fois comme l'univers particulier

349 Dani Cavallaro, *op. cit.*, p. 189,

dans lequel le vampire évolue et le sens que la mise en place de cet univers lui donne : « Dracula has been tremendously influential in staking out the symbolic and metaphoric territory that the vampire is considered to occupy. »[350] Le personnage de Stoker ne redéfinit pas le vampire d'une manière révolutionnaire par rapport à ces prédécesseurs. Comme Ruthven ou Carmilla avant lui, Dracula est un monstre, un étranger et un séducteur.

Cependant, dans ces ouvrages, la rencontre avec le vampire se produit dans sa terre natale, une région qui prive le sujet de la société moderne de sa capacité de contrôle et le confronte à l'inconnu. Le journal du jeune clerc de notaire Jonathan Harker ouvre le roman ; il y évoque avec minutie et précision ses itinéraires en *tera incognita*, en totale opposition avec la grande métropole londonienne. Arrivé à Bistritz (*Bistriţa*[351]), le narrateur partage son impression de « leaving the West and entering the East »[352]. Harker passe dans une zone où règne le surnaturel, l'indicatif définissant le fantastique dans la conception de Tzvetan Todorov. C'est dans le roman gothique traditionnel, dont l'œuvre de Stoker est une continuation évidente, que se joue le plus intensément ce rapport entre le protagoniste et l'environnement dans lequel il s'aventure. Jonathan passe le « fer à cheval des Carpates ». Ainsi faisant, il s'éloigne de l'ordonnance de la civilisation connue pour un lieu de mystères aux lois différentes. L'Est est moins important en ce qu'il s'oppose au monde Occidental, qu'en ce qu'il symbolise dans la fiction, à savoir le domaine du surnaturel. La perte de repères est la première condition et aussi un élément fondamental dans le roman gothique. L'indication « no maps »[353] signifie bien que le personnage pénètre une dimension dans laquelle il n'aura ni pouvoir ni défense. Il n'est pourtant pas seul : la description des transylvaniens pourrait correspondre à une caricature de l'étranger. L'auteur dépeint un « bouillon de culture » marqué par la superstition : « every known superstition in the world is gathered into the horseshoe of the Carpathians »[354].

Carrefour culturel, les Carpates sont peuplées de personnages hauts en couleurs et caricaturaux, comme on le constate dans la description des tenues composée de « pelts »[355], de « dirty-white trousers »[356], de « heavy leather belts » et de « high boots »[357]. Harker qualifie cette population de « barbarians »[358] et de « old fashioned »[359]. L'étonnement du narrateur se teinte d'un sentiment de gêne lorsque quelques uns de ces étranges personnages accablent le jeune

350 Milly Williamson, *op. cit.,* p. 5.
351 Se prononce « bistritsa ».
352 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 11.
353 *Ibid*, p. 12
354 *Ibid, id.*
355 *Ibid*, p. 13.
356 *Ibid, id.*
357 *Ibid, id.*
358 *Ibid, id.*
359 *Ibid, id*.

notaire de mises en gardes, tandis qu'il traverse le col de Borgo (« Borgo Pass ») dans une diligence. Nous sommes la veille de la St. George (« the eve of St. George's Day »[360]), la nuit de la Walpurgis (« Walpurgis Nacht »[361]), un moment particulier où les revenants sont sensés hanter les vivants. Les étranges interlocuteurs de Harker, lorsqu'ils n'insistent pas pour lui offrir un rosaire, le mettent en garde en prononçant d'incompréhensibles mots tels que « ordog » ; « pokol » ; « stregoïca » ; « vrolok » ou « vlkoslak »[362]. Chacun de ces mots, possédant des racines slaves et grecques, sont les diverses appellations désignant le vampire. Le seul adjectif qui convienne à cette situation est prononcé par Harker lui-même : « queer »[363]. Le comportement des gens est bizarre, de même que leurs croyances.

Toutefois, Harker n'y prête que peu d'attention. Il ne commence réellement à paniquer que lorsqu'il réalise quel paysage s'offre à ses yeux. Le fameux « pays au-delà des forêts » est une mer de pins que le crépuscule irradie de sa lumière : « the straggling ends of pine woods, which here and there ran down the hillsides like tongues of flame. »[364] Un avant-goût de l'enfer renforcé par une curieuse brume (« dark mistiness »[365]) envahissant les ténèbres sylvestres, et par l'apparition de sépultures (« many crosses »[366]). La diligence s'arrête à un croisement du col de Borgo où Harker descend pour passer dans une calèche noire, tirée par des chevaux d'ébène et conduite par un étrange conducteur au visage indistinct qui s'apprête à l'emmener chez le comte. Le narrateur s'entend alors dire « For the dead travel fast »[367], une citation tirée de la célèbre ballade de Bürger, *Lenore.*

Et pour cause, le chemin ressemble à de vraies montagnes russes (« We kept ascending, with occasional periods of quick descent »[368]) et la rapidité avec lequel cet énigmatique conducteur roule, secouant le voyageur dans les deux sens sur une voie qui se réduit et se tord de manière alarmante (« narrow roadway which ran sharply »[369]) a de quoi susciter des interrogations : est-ce Dracula ? La brume qui suit la calèche le laisse croire, de même que la force avec laquelle le conducteur a attrapé Jonathan par le col, ainsi que sa manie de parler aux chevaux. Lorsque la calèche s'arrête enfin à destination, Jonathan réalise qu'il est devant « a vast ruined castle »[370] dans la cour duquel de nombreuses zones d'ombres (« several dark ways »[371])

360 *Ibid*, p. 15.
361 *Ibid, id.*
362 *Ibid*, p. 16.
363 *Ibid, id.*
364 *Ibid*, p. 17.
365 *Ibid*, p. 18.
366 *Ibid, id.*
367 *Ibid*, p. 20.
368 *Ibid*, p. 24.
369 *Ibid*, p. 21.
370 *Ibid*, p. 24.
371 *Ibid*, p. 25.

ainsi qu'une immense porte de bois (« great door »[372]). La plus grande particularité de cette demeure, en dehors du fait qu'elle est une ruine, c'est qu'elle se trouve perchée au-dessus d'un effroyable précipice : « on the very edge of a terrible precipice »[373].

Le château est donc un vestige dont les dimensions et les limites demeurent incertaines. L'intérieur n'en est pas moins labyrinthique ; lorsque Dracula l'invite à entrer, Jonathan pénètre un long et haut couloir de pierre (« a doorway of massive stone »[374]) jusqu'au grand escalier que tant de cinéastes on recréé : « great widing stair »[375]. L'intérieur est labyrinthique. Jonathan, réalisant que le comte ne le laisse plus partir, décide de trouver une sortie, or il ne trouve qu'une multitude de portes : « doors, doors, doors everywhere »[376]. La demeure illustre la ruine et aussi l'opulence, comme le note Jonathan parcourant les nombreux objets de valeur d'un autre temps (« costliest and most beautiful fabrics »[377]) ainsi que les trésors composés de monnaies diverses et anciennes : « a great heap of gold in the corner – gold of all kinds, Roman, an British, and Austrian, and Hungarian, and Greek, and Turkish money »[378]

Il note également la présence de documents informatifs anglais dans la grande bibliothèque, sans s'imaginer les projets d'invasion de son hôte :

> In the library I found, to my great delight, a vast number of English books, whole shelves full of them, and bound volumes of magazines and newspapers. A table in the centre was littered with English magazines and newspapers, though none of them were of very recent date. The books were of the most varied kind, history, geography, politics, political economy, botany, geology, law, all relating to England and English life and customs and manners.[379]

Le château inspire la confusion et la multiplicité culturelle, reflétée par la population slave, romane, allemande et tzigane qui avait, au début, suscité la simple curiosité, devient inquiétante lorsque le sujet est seul dans un univers hors du temps, dont les nombreuses portes symbolisent cette perte à la fois dans l'espace, dans le temps et dans l'incertitude identitaire et culturelle. Même à la fin du roman, Mina, qui est en connexion spirituelle avec Dracula et qui, sous hypnose dans l'Orient Express, tente de retracer mentalement le chemin à suivre pour qu'elle et ses camarades puissent piéger Dracula, décrit une terre pittoresque où le langage se perd : « I can hear, far off, confused sounds – as of men talking in strange tongues, fierce-falling

372 *Ibid, id.*
373 *Ibid*, p. 37.
374 *Ibid, id.*
375 *Ibid*, p. 27.
376 *Ibid*, p. 37.
377 *Ibid*, p. 30.
378 *Ibid*, p. 60.
379 *Ibid*, p. 30.

water, and the howling of wolves »[380] Cette confusion est renforcée, en particulier lorsque Jonathan réalise qu'il ne peut attendre nulle aide des « Sznagy », ces bohémiens servant le comte Dracula, qu'il voit préparer des caisses de terre prêtes à embarquer, dans la cour. L'association entre gitans et vampirisme est de nature purement anecdotique, comme l'explique Johannes Van Aken, se servant des ouvrages de l'occultiste français Eliphas Lévi, pseudonyme de l'abbé Constant comme principale référence[381]. La présence de ces tziganes permet également d'incarner cette mobilité, propre aux voyageurs et aux nomades, que Dracula lui-même adopte, et qui sera reprise dans la littérature de l'époque suivante, les vampires n'ayant presque plus d'attaches. Dracula s'apprête à voyager pour étendre sa domination hors des frontières de sa terre natale, dans laquelle il est isolé.

Plusieurs indices de ses desseins apparaissent, notamment dans sa propre description de la Transylvanie : « We are in Transylvania, and Transylvania is not England. Our ways are not your ways »[382] Le ton est donné comme une mise en garde. La terre est elle même un vampire, ainsi que le détaille Dracula, non sans nostalgie : « there is hardly a foot of soil in all this region that has not been enriched by the blood of men, patriots and invaders. »[383] Cette terre gorgée du sang des combattants ramène le sujet dans un contexte épique et médiéval : il ne faudrait pas oublier que Harker est totalement étranger à ce genre de contexte.

Nous pourrions aisément imaginer que, comme tous les sujets d'une société en pleine expansion, n'étant guère aventurier ni historien, Jonathan ne peut qu'imaginer cette époque. Il y a dans cet échange entre les deux une manière de confronter deux esprits de conquête : celui de Dracula symbolise la prise par la force. Jonathan Harker, lui, est issu d'un système de conquête moderne, c'est à dire économique.

La rencontre du sujet moderne avec l'ancien monde entraîne donc une confusion, suivie d'un vertige. Transylvanie du fantasme, elle semble conjuguer un ensemble d'éléments qui nous paraissent bien conventionnels. Etrange combinaison entre la précision du récit d'investigation, où chaque détail est noté, et cet irréalisme du paysage transylvanien. Irréel il l'est parce que sa valeur est strictement fictive et non pas documentaire, comme le confirment l'ensemble des critiques : « In order to create a setting for *Dracula,* Stocker researched and presented a vision of Transylvania that was indeed superficially realistic. »[384] Peu importe donc que la population décrite paraisse caricaturale, que l'agencement de l'espace concentrant le domaine du comte

380 *Ibid*, p. 379.
381 Johannes Van Aken, *op. cit.*, p. 14.
382 *Ibid*, p. 31.
383 *Ibid*, p. id.
384 Gerald Walter et Lorraine Wright, « Locating Dracula : Contextualizing the Geography of Transylvania », *Bram Stoker's Dracula : Sucking Through the Century, 1897-1997*, *op. cit.*, p. 69.

semble théâtral, l'effet est opérationnel et créé chez le personnage de Jonathan Harker un sentiment de perte de repères. Selon Dani Cavallaro : « Over the centuries, spatial darkness has consistently been related to the labyrinthine character of troubling locations. »[385] Ce caractère labyrinthique confronte le sujet à sa propre vulnérabilité : loin de la civilisation connue, le narrateur réalise un peu plus combien il est déterminé par l'espace.

Le vampire est une figure nébuleuse, aussi difficile à cartographier que la région à laquelle il est attaché, cette région de l'ombre qui n'est que la projection géographique de son propre corps insaisissable. C'est davantage en tant que présence qu'il se manifeste dans l'espace. Ce qui fait la modernité de Dracula, par rapport aux autres vampires comme Carmilla, Lord Ruthven ou Varney, est qu'il apporte ses ténèbres sur la ville, quittant l'ancien monde des superstitions pour celui du progrès. Comme le rappelle le professeur Van Helsing, le but de Dracula était : « the idea of coming to a great city »[386]. Le vampire cherche donc à s'adapter : « He learn new social life ; new environment of old ways, the politic, the law, the finance, the science, of habit of a new land »[387]. Pour quelle raison s'éloigne-t-il de sa terre natale, à laquelle il est pourtant vitalement rattaché ? Pour Helsing, la réponse est évidente : « he came to London to invade a new land. »[388] Cette invasion n'est pas seulement justifiée par la nécessité de rapprocher d'un nombre plus conséquent de proies, la Transylvanie étant une région isolée. L'autre raison est politique : Dracula est bel et bien considéré comme un envahisseur des corps, des esprits, et de la société elle-même. En s'insinuant dans les chambres des plus prestigieuses *ladies* par esprit de provocation et de conquête, il séduit et assoit sa domination.

Même le choix de la première victime de Dracula sur le sol anglais, Lucy Westenra, n'est pas fortuit. Le patronyme de la jeune femme est en vérité un code : le prénom Lucy a pour racine Lucius qui est un dérivé du mot latin *lux* (« lumière »), et son nom de famille comporte le mot « western », bien que les deux dernières lettres soient inversées. Ce n'est donc guère un hasard si le terrible conquérant, figure barbare et infectieuse venue de l'Est, choisit de contaminer la « lumière de l'Ouest », cette sensuelle jeune vierge convoitée déjà par trois hommes – un jeune lord, un riche texan et un directeur d'asile psychiatrique – puis de la transformer en prédateur.

Nous ne cherchons pas à réinterpréter le roman à travers le discours politique. Une telle entreprise a déjà été menée dans des essais tels que celui de Jimmie E. Cain. Ce qui nous intéresse est de comprendre en quoi, dans les romans contemporains que nous étudions, la ville modifie considérablement le rôle joué par le vampire et ce qu'il symbolise. Nous savons que

385 Dani Cavallaro, *op. cit.*, p. 30,
386 Bram Stoker, *op. cit*., p. 351.
387 *Ibid, id.*
388 *Ibid, id.*

cette fascination contemporaine pour la Transylvanie trouve ses origines dans ce roman qui ne traite pas seulement d'un personnage bien stéréotypé mais aussi d'un lieu spécifique devenu un objet de fantasme. Le comte vampire connecte, par sa capacité à se déplacer, deux univers que tout semble séparer : le milieu rural et reculé de la Transylvanie, et la ville de Londres. Ce n'est pas une caricature du choc des cultures qui fait tout son intérêt, car le personnage n'est pas un envahisseur ordinaire. Le sentiment diffus est celui d'une menace surnaturelle, faisant de la Transylvanie une sorte de porte vers une dimension s'opposant à toute rationalité. Dans le sous-chapitre précédent, nous avons commenté la première partie du roman dans le but de saisir la présence d'éléments largement issus de l'école du *gothic novel.* C'est là une des grandes caractéristiques du roman : la première partie, concentrant l'essentiel de journaux de Jonathan Harker[389], est un roman gothique, développant à outrance tout un ensemble de conventions appartenant à ce genre. Le personnage (bien qu'il s'agisse d'un homme et non d'une jeune fille) prisonnier d'un château médiéval étranger, et le vampire, horrible antagoniste inspirant l'horreur la plus saisissante.

Stoker est cependant allé beaucoup plus loin que les autres auteurs avant lui. Plus l'on avance dans la lecture du roman, plus l'on apprend à connaître l'ensemble des personnages, plus l'on s'éloigne du roman gothique. Envahis par l'information et la multiplicité des points de vue, nous sommes presque dans le témoignage, comme si, pour rendre plus crédible la confrontation au surnaturel, l'auteur choisissait de convoquer les voix de personnages rationnels, rattrapés par le monstre, mêlant la *crime fiction* à l'horreur néo-gothique. Le monstre en question, dès-lors qu'il pose le pied sur le sol anglais, devient une ombre de moins en moins reconnaissable, une présence que les personnages n'arrivent pas à saisir. Comme le prédit le professeur Van Helsing : « He [Dracula] come again, and again, and again. »[390] Le vieil homme signifie par là que l'on peut repousser indéfiniment le vampire, il reviendra toujours, comme un phénomène viral qui ébranle les fondations d'une société qui se croit à l'abri et assez solide. Sauf que le vampire se métamorphose, au gré de ses envies, et passe de plus en plus inaperçu. Dès-lors, il est légitime de se demander pourquoi Dracula est si aisément vaincu, puisqu'il peut à loisir devenir chauve-souris, brume, tonnerre et ombre ?

C'est précisément ce qui semble constituer sa singularité qui le rend le plus vulnérable. Dracula est exécuté parce qu'il est un vampire, ou plus exactement, parce que les autres savent qu'il en est un : « There are people and people are curious, and investigate. »[391] L'espace urbain

389 Chapitres I à IV.

390 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 351. Il est intéressant de noter le double-sens du verbe *come* qui en anglais se traduit aussi bien par « verni » que « éjaculer ».

391 *Ibid*, p. 384.

est un lieu de constante agitation et surtout un lieu d'interaction. Néanmoins, nous allons voir qu'il n'a pas le même sens dans les œuvres d'Anne Rice et de Poppy Z Brite. L'arrivée de Dracula à Londres confronte la société avec l'ancien monde des croyances au surnaturel. Qu'en est-il alors de la fin d'une ère où le vampire surgit non plus de l'extérieur mais fait partie intégrante de cette société, reflétant son obscurité et ses restrictions ?

I.2.3.1. « Car les morts voyagent vite »

Au XXe siècle, le vampire a déjà conquis le cinéma et la littérature. C'est toujours la figure de Dracula qui domine, comme s'il avait, par le biais des médiums, réussit son entreprise de conquête culturelle. Or cet engouement pour le vampire possède un effet pervers. En effet, si les lecteurs et fans rêvent de terres gothiques, les auteurs, eux, prennent conscience que le cadre conventionnel du paysage gothique « à la Stoker » a déjà été très utilisé au cinéma. Cet exotisme gothique n'a pas été abandonné par les auteurs et les cinéastes, bien au contraire, il a été transposé dans le cadre urbain, et plus particulièrement, dans certaines régions des Etats-Unis qui, rappelons-le, est un vaste « bouillon de culture ». Dracula est l'un des premiers vampires quittant le monde de la fixité pour celui du mouvement. Ce mouvement traduit, comme le rappelle Linda Dryden, le caractère transtextuel de la littérature gothique : « Gothic fiction is often a literature of transformation. Yet, at the end of the 19th century, a new gothic mode emerged, a modern gothic whose narratives focused on the urban presence »[392].

Les nombreuses transformations de Dracula interviennent principalement dès qu'il débarque sur le sol londonien : du gigantesque nuage noir orageux à l'énorme chiroptère, ces apparitions ont, il nous semble, deux significations. La première penche pour la nécessité, pour le vampire, de procéder par infiltration : il se fond dans les éléments ou prend la forme d'animaux pour passer inaperçu. L'autre raison que nous avançons est une désintégration de l'être : en intégrant la société moderne, le vampire se perd, se divise, se réduit, comme s'il cherchait à reprendre forme. C'est pour cette raison qu'il est davantage une présence insaisissable, qui cesse de s'exprimer. Ce qu'il réussit, en revanche, c'est d'occuper les esprits. Même les quelques descriptions de l'espace semblent se situer dans des lieux « gothisés » comme par exemple l'abbaye de Withby où Stoker s'asseyait pour écrire son roman et qui correspond à plusieurs épisodes comme la conversation entre Mina, Lucy et le vieux Swales, un campagnard qui moque les superstitions, aux chapitres V à VII du livre.

Les autres lieux sont des endroits clos : la chambre de Lucy, l'asile où le Dr. Seward

392 Linda Dryden, *op. cit*., p. 19.

enregistre son journal de bord et bien-sûr l'abbaye de Carfax, la propriété achetée par le comte, dans le descriptif est un évident vestige gothique. Ce dernier est décrit comme un édifice à quatre faces (« four sided, agreeing with the cardinal points of a compass »[393]), un nom qui en traduit le caractère stratégique. En effet, les quatre points cardinaux indiquent que son occupant, le comte, entend étendre sa domination aux quatre coins de la planète. L'intérieur de la propriété ne dépayse en rien le vieux vampire ; des murs de pierre froide et solide (« solid stone wall »[394]), assez lugubre (« gloomy »[395]) pour que le soleil ne pénètre pas, muni de fenêtre barrées (« windows high-up and heavily barred with iron »[396], le tout envahi de poussière (« dust »[397]), de toiles d'araignées (« masses of spider's web »[398]) et de tapisseries en charpie (« old tattered rags »[399]).

C'est le repaire typique du vampire, et chacune des versions portées à l'écran de *Dracula* ré-imagine l'endroit avec les débauches de toiles d'araignées et les pierres factices des premières adaptations jusqu'à un travail plus réaliste dans les années 1990-2000. L'abbaye de Carfax semble bien être l'implantation d'un paysage médiéval et lugubre dans la métropole industrialisée qu'est Londres, comme si le vampire apportait, avec ses caisses de terre natale non consacrée, un peu de cette ancienneté ténébreuse avec lui, qui lui procure la sécurité et la vitalité. Scott Vander Ploeg qualifie le château de Dracula, de même que l'abbaye de Carfax de paradigmes : « paradigmatic Gothic convention castle »[400].

Or si ce décor très typique et superficiel fait le miel des cinéastes, il n'est plus au goût du jour en littérature dans les dix dernières années du XXe siècle. Dans *The Vampire Lestat,* l'on passe d'un paysage à un autre, des forêts isolées du marquisat de Lioncourt à la ville de Paris, puis l'on suit les personnages à travers un itinéraire traversant plusieurs pays jusqu'à l'Egypte, puis un établissement final en Amérique. Etablissement car c'est dans le Nouveau Monde que Lestat s'installe, commence et achève son récit. Comme Dracula, il est résolument moderne et se déplace. Contrairement à lui, il ne craint pas les poursuites et consent à la mise en danger que représente, par rapport aux vampires sédentaires comme la secte d'Armand, le fait de voyager. Carfax est idéal pour celui qui cherche à vivre à l'abri des regards. Comme son château, le lieu permet un isolement à l'intérieur de la ville, qui garantit la sécurité du vampire.

393 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 33.
394 *Ibid, id.*
395 *Ibid*, 34.
396 *Ibid, id.*
397 *Ibid*, p. 278.
398 *Ibid, id.*
399 *Ibid, id.*
400 Scott Vander Ploeg, « Stoker's Dracula : A Neo Gothic Experiment », *The Fantastic Vampire : Studies in the Children of the Night – Selected Essays from the Eighteenth International Conference on the Fantastic in the Arts, op. cit.*, p. 41.

The Vampire Lestat. Lestat vit, dans la première partie de son récit, dans un lieu isolé, le marquisat de Lioncourt. Cet endroit est déjà une sorte de tombeau, complètement coupé du monde extérieur. C'est donc, en grande partie, la solitude qui le pousse à nourrir des projets de départ. Ainsi qu'il le dit : « My father's castle, his estate, and the village nearby were my entire universe. »[401] Un château et un village à proximité, voilà qui nous renvoie directement au décor gothique de Dracula, le château du comte dominant, du promontoire, la forêt et les villages alentours. Comble de l'ironie, dans la première partie du récit, Lestat n'est pas encore un vampire ; il le deviendra en rejoignant la ville de Paris au chapitre 7. La ville-lumière, un choix qui n'a rien d'anodin puisque le narrateur fait le récit de son « éveil » en corps et en esprit dans cette partie intitulée « Lelio's Rising ». Lorsqu'il fait part de son désir de déménager dans la capitale à son ami, le violoniste Nicholas de Lenfent, ce dernier tente aussitôt de mettre fin à ses illusion. Pour lui, Paris est un enfer sur terre : « Now, where do you want me to begin ? The stench of the city, or the infernal noise of it ? The hungry crowds that surround you everywhere ? The thieves in every alley ready to cut your throat ? »[402] Cette description est celle d'une ville qui vampirise ; des foules affamées, prêtes à trancher la gorge du premier venu pour le maigre butin qui lui permettrait de manger, ou plutôt de dévorer. Comme un mourant, le peuple parisien semble s'accrocher à la vie, comme le vampire qui ne survit qu'en apportant la mort. Lestat lui-même décrit une population assoiffée de changement, fuyant toute référence à la mort :

> The people of Paris don't want the stench of graveyards around them anymore. The emblèmes of the dead don't matter to them as they matter to you. Within a few years, markets, streets and houses will cover this spot. Commerce. Practicality. That is the eighteenth-century world.[403]

Les vents du changement et de la modernité façonne l'esprit du jeune narrateur. Comme cette ville qui veut se débarrasser de l'image de ses morts, le vampire cherchera à s'opposer à la représentation archaïque et mortifère du vampirisme en commençant par contredire la vision de son compagnon de route. C'est dans une ville chaleureuse qu'il s'aventure en compagnie de son ami : « Paris was warm and beautiful and magnificent beyond all imagining. »[404] Paris n'est que partiellement décrite, entre les beuveries des deux compères, le travail d'acteur de Lestat au Théâtre de Petit Renaud. Ce qui nous intéresse en revanche, est que c'est dans la capitale qu'il fait des rencontres surnaturelles et que sa destinée est scellée. Dans la future ville-lumière, qui à ce moment est la ville du feu qui s'embrase comme la colère des citoyens, il y a des mondes souterrains où se terrent de vrais vampires. En effet, lorsqu'il est ravi par Magnus le vampire,

401 Anne Rice, *op. cit.*, p. 21.
402 *Ibid*, p. 40.
403 *Ibid*, p. 200.
404 *Ibid*, p. 56.

rendu fou par des siècles d'errance, Lestat s'est retrouvé enfermé dans une tour isolée (« a high tower room several miles away from Paris »[405]), ressemblant étrangement à l'intérieur de Carfax avec des fenêtres barrées (« heavily barred stone windows »[406]), et pauvrement meublée, à l'image d'une prison (« crude little wooden table »[407]). Livré à lui-même, après avoir assisté, impuissant, à la mort de son créateur, Lestat se met à explorer les ténèbres de cet espace circulaire et réduit en rampant : « But to get into the narrow dark passage I had to lie on my belly. »[408] Cette étonnante manière de se déplacer, que le narrateur compare avec amusement à celle du « lizard », rappelle bien évidemment la fameuse reptation du comte Dracula surprise par Harker, lui-même prisonnier dans sa chambre au château : « I saw the whole man emerge slowly from the window and begin to crawl down the castle wall over that dreadful abyss, *face down,* with his cloak spreading out around him like great wings. »[409] Lestat avance sans crainte dans les ténèbres ; il est le vampire et ce sont ses pensées qui nous parviennent, alors que, lorsque nous lisons *Dracula,* c'est la terreur des narrateurs face à la créature, face au surnaturel qui nous sont transmises. Le petit passage ressemblant à un tunnel que traverse Lestat en singeant implicitement ce mouvement qui rapprochait le comte de l'animal mène au lieu de repos du défunt Magnus, un lieu qui n'est rien de plus qu'une cellule au milieu de laquelle trône son sarcophage de pierre :

> The ceiling was low, curved and the high window was narrow with the familiar heavy grif of iron bars. But the sweet violet light of the night poured in revealing a great fireplace cut in the far wall, the wood ready for the torch, and beside it, beneath the window, an ancient stone sarcophagus.[410]

La découverte du sarcophage vide est presque un écho à celle que fait Jonathan Harker dans un passage étroit similaire, emprunté pendant la nuit :

> As I went through the passage the smell grew closer and heavier. At last I pulled open a heavy door which stood ajar, and found myself in an old ruined chapel, which had evidently been used as a graveyard. […] I went, but saw nothing except fragments of old coffins and piles of dust.[411]

De même que Jonathan découvre, dans une chapelle, le lieu de repos du comte dans l'une des fameuses caisses en bois, Lestat constate que la figure sculptée sur le granit du sarcophage est celle de Magnus : « The effigy of an old man was carved upo its heavy lid, and I realized it

405 *Ibid*, p. 71.
406 *Ibid*, p. 70.
407 *Ibid*, id.
408 *Ibid*, p. 87.
409 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 46. Notons que les ailes énormes formées par la cape ont inspiré l'image populaire du comte et de sa cape noir qui se déploie comme deux grandes ailes de chauve-souris.
410 Anne Rice, *op. cit*, p. 87.
411 Bram Stoker, *op. cit*., p. 60.

was the likeness of Magnus. But here he lay in tranquility, his jester's smile sealed, his eyes staring mildly. »[412] Lestat contemple la figure sculptée de Magnus, comme Harker contemple le vrai Dracula allongé, étrangement pétrifié dans son « sommeil » : « There, in one of the great boxes, of which there were fifty in all, on a pile of newly dug earth, lay the Count! He was either dead or asleep. I could not say which, for eyes were open and stony »[413].

Nous voyons une évidente réécriture de ce passage. Nous constatons que Harker, horrifié, contemple une vrai statue de chair. En effet, il dit que les yeux ouverts du comte, pourtant inerte, sont « stony » : l'adjectif est un faux-ami, il ne signifie pas que les yeux soient de pierre mais qu'ils sont figés tels la pierre, comme dans le qualificatif « stone face » utilisé pour désigner l'expression rigide d'un personnage au cinéma ou dans les jeux vidéos. A l'inverse, Lestat contemple une sculpture, le vestige de Magnus duquel transparaît une impression de sérénité. La figure tenant une épée rappelle quelque part celle des soldats, des monarques ou encore des croisés. La mort est ornement et la paix est aussi froide que la pierre. C'est en observant ce vestige que le narrateur, jeune à jamais, choisit de demeurer dans le monde des vivants.

Son renoncement à une existence de ténèbres se renforce lors de sa rencontre avec les Children of Darkness. Ceux ci vivent sous les Innocents. Emmenés de force, Lestat et Gabrielle découvrent un lieu d'habitation grotesquement cliché :

> We were going lower and lower into the earth.
>
> Flickering light, the scrape of their bare feet on the dirt, filthy rags brushing my face. For an instant, I saw a grinning skull. Then another, then aheap of them filling niche in the wall. I tried to wrench free and my foot hit another heap and sent the bones clattering on the stairs. The vampires tightened their grip, trying to lift us higher. Now we passed the ghastly spectacle of rotted corpses fixed in the walls like statues, bones swathed in rotted rags.
>
> "This is too disgusting !" I said with my teeth clenched.[414]

Des crânes humains et des ossements nichés dans des cavités, tapissant les murs de cette demeure souterraine, vaste sarcophage habité par quatre fanatiques suceurs de sang, évoque très certainement les Catacombes parisiennes qui ont été inaugurées à la fin du XVIIIe siècle. Ce qui choque, dégoûte Lestat et blesse, en quelque sortes, sont avant-gardisme, est qu'il voit dans cette exposé d'ossements et de corps humains, statues de chair pourrissant contre les murs, une vision littéralement grotesque. La racine de l'adjectif « grotesque » est bien la « grotte » et désigne au départ les peintures découvertes, à la renaissance, dans des demeures ensevelies, peintures qui

412 Anne Rice, *op. cit.*, p. 88.
413 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 61.
414 Anne Rice, *op. cit.,* p. 184.

représentaient des scènes fantastiques et des créatures démoniaques copulant parfois avec des humains. La description de Lestat est conforme aux deux sens de ce qualificatif. De même, lorsqu'il sera reçu par Armand, le chef de la secte, il trouvera la chambre de ce vampire froide et lugubre : « A dark room […] private, cold. »[415].

Face à un monde en plein bouleversement politique, le vampire, issu de vieilles croyances, préfère la sécurité d'un milieu qui l'enferme dans une définition archaïque à laquelle Lestat s'efforce de mettre fin. Pour ce faire, Lestat, accompagné par sa mère Gabrielle, qu'il a transformée en vampire, quittent la France à la recherche d'autres immortels, comprenant ainsi que l'avenir du vampire se situe, par delà la fiction, dans une compréhension de ses origines, au même niveau que dans *Lost Souls*. Il se sépare alors de Nicholas, qui devenu vampire rejoint Armand et les Children of Darkness, et voyage à travers Turin, la Grèce, Prague, Leipzig, Saint-Pétersbourg, Istanbul puis le Caire, où il séjournera avec Gabrielle le plus longtemps. Dans *Dracula,* l'équipe composée du couple Harker, du Dr. Seward, de Quincey Morris ainsi que du professeur Van Helsing poursuivent le comte vampire en quittant Charing Cross, traversant la manche et prenant, à Paris, l'Orient Express, effectuant un parcours terrestre parallèle au parcours maritime de Dracula qui voyage sur un paquebot appelé, cette fois-ci, le Czarine Catherine. L'équipe tente d'intercepter le vampire à Varna (Bulgarie), passent par Galatz, prennent le train à Veresti et arrivent au Col de Borgo en Transylvanie par diligence.

Nous l'aurons compris, les objectifs des personnages de Bram Stoker et ceux du couple incestueux formés par Gabrielle et Lestat, sont tout à fait différents. Les premiers ne cherchent nulle réponse puisque le vampirisme est un acquis, un phénomène surnaturel qui s'est manifesté sur la terre des vivants depuis la nuit des temps et qu'il convient d'éradiquer, dixit Van Helsing. Le groupe voyage pour détruire le vampire dans son repaire, et ce repaire, son château transylvanien, est un lieu de l'ancien monde, un foyer de passéisme dans lequel le vampire est renvoyé par une génération d'âmes préparée à accueillir le monde en devenir. Lestat, lui, veut forcer les autres vampires, oubliés, protégées par le rationalisme, à sortir de leurs cachettes. Nous avons déjà schématisé le chemin effectué par les personnages vers la Transylvanie. Ce parcours ressemble, outre les brefs détours, à une ligne droite menant au cœur des fantasmes superstitieux, dans cette région natale du vampire. Voici le compte-rendu dont nous fait part le narrateur de *The Vampire Lestat* :

> In Greece we found demons who did not know how they had been made [...] The vampires of Istanbul actually dwelt in houses, safe behind high walls and gates their graves in their gardens, and dressed as all

415 *Ibid*, p. 201.

humans do in that part of the world [...] The revenants who haunted the Mameluke tombs in Cairo were beastly wraiths, held to the old laws […] As the years passed, we learned nothing from all these creatures.[416]

Il est curieux de constater que Lestat et Gabrielle n'empruntent guère la route suivie par les personnages de *Dracula.* L'on se serait légitimement attendu à ce qu'ils empruntent les chemins d'Europe orientale, vers ces lieux folkloriques où le vampirisme est légendaire. Pourtant, ils dévient vers le sud, toujours plus vers le sud, de la Grèce, en faisant une halte en Turquie puis en se dirigeant finalement vers la terre des pharaons où le couple passera un temps appréciable. Il existe deux raisons pour expliquer ce parcours. La première correspond à des impératifs liés au contexte historique de la diégèse : nous sommes au XVIIIe siècle, et *Dracula* n'a pas encore été écrit. Même si l'on pouvait, à l'époque, avoir eu vent de cas douteux de vampirisme en Styrie ou dans les Balkans ou même à travers la lecture de recueils écrits par des personnalités comme Dom Calmet, ces régions demeuraient relativement mal connues du monde occidental. L'autre raison qui pousse les personnages à éviter de poser le pied dans les foyers de l'orthodoxie est, justement, la conscience qu'ils n'auront nulle réponse à obtenir dans le royaume de la superstition. Les pays qu'ils choisissent ne correspondent en rien à un itinéraire choisit au hasard : ces pays sont aussi les vestiges d'une culture pré-chrétienne, l'Egypte en particulier. Ce pays du soleil brûlant est aussi le lieu ayant pendant des dynasties nourri une culture de l'immortalité : « In Egypt there are true gods still »[417]. Le pays apparaît, dans l'imagination du narrateur, comme un vampire ancestral, dont l'eau du Nil remplace le sang : « The Nile had coursed through the imagination of man since the dawn of recorded times. »[418] Cette description correspond davantage à une image fantasmée de l'Egypte, comme la Transylvanie est la terre désignée des vampires dans l'imagination des lecteurs de *Dracula.* Le couple visite, bien-entendu de nuit, ce vaste pays, son temple de Ramsès II, ses pyramides et ses ruines de Louxor, dans une volonté de remonter aux sources : « Visions of the world when the world had been new. »[419]

Quand aux autres pays, ils ont tous leur mythologie du vampirisme : la Grèce et ses stryges, la Turquie et ses goules, et même l'Italie et ses diables vénitiens. Or le jeune narrateur est profondément déçu : il ne rencontre que des vampires qui, comble de l'ironie, se comportent en parfait humains ou en parfaits animaux des cavernes. L'autarcie ou l'anonymat urbain, les vampires se moquent de savoir qui ou ce qu'ils sont. Plus significatif encore, Lestat est forcé d'admettre que ce qui compte, à chaque fois qu'il découvre une nouvelle culture, est qu'il commence lui-même à éprouver une simple soif de nouveauté, de plus en plus en accord avec sa

416 *Ibid*, p. 284.
417 *Ibid*, p. 351.
418 *Ibid*, p. 302.
419 *Ibid*, p. 303.

mère, Gabrielle, qui elle désire vivre loin de cette civilisation qu'elle pressent être, dans le future, victime de son propre déclin : « It's of snow-covered mountains I dream, " she said softly, "of desert wastes of impenetrable jungles, or the great north woods of America where they say white men have never been. »[420] Les paroles de la belle marquise invitent au recommencement à zéro. Le chemin qui se dessine, de la France à la Turquie, puis cette descente suggérée vers l'Afrique équatoriale.

L'opposition de ces deux discours, celui d'un vampire qui a envie d'apprendre, et l'autre pour quoi l'immortalité est un acquis qui n'a nul besoin d'explication, donne un sens particulier au dilemme qui habite le roman, et qui est celui de la fin du siècle où l'œuvre est écrite. Il s'agit d'une hésitation entre le retrait sécurisé par rapport à un monde en plein transmutation et une volonté de s'inscrire dans cette évolution. Il n'est donc guère difficile de comprendre ce choix de destinations comme la recherche d'une vérité dans les contrées ayant toutes en commun une représentation traditionnelle du vampire païen, comme si les voyageurs souhaitaient renouer avec ce paganisme ancien en quittant les frontières de l'Occident du siècle des Lumières (pour lequel le vampirisme n'existe pas) tout en évitant l'Est (dans lequel le vampire est menacé par les croyances aveugles et, en toute logique, n'y réside pas). Lestat ne trouve pas les réponses à ses questions : les immortels « exotiques » sont muets et jouissent parfaitement du confort de leur immortalité, se fondant parmi les humains. Pourtant, le vampire demeure avide. A chaque étape de son voyage, Lestat écrit : il laisse des messages à cet immortel inconnu, Marius le vampire, qu'il croit détenir des réponses :

> And taking out my dagger, I began to carve deep in the soft stone :
> MARIUS, THE ANCIENT ONE : LESTAT IS SEARCHING FOR YOU. IT IS THE MONTH OF MAY, IN THE YEAR 1780, AND I GOT SOUTH FROM PARIS TOWARDS LYONS. PLEASE MAKE YOURSELF KNOWN TO ME.[421]

Et si le vampire s'écrivait dans la solidité de la pierre, que les années peuvent ternir sans détruire, pour s'assurer de sa propre réalité ? C'est ce que semble nous faire comprendre le protagoniste : « I hope for no ancient secrets from you, whatever they may be. But I believe in something. »[422] En s'adressant par écrit à Marius, l'un des plus anciens vampires vivants encore connus, il cherche à confirmer que ce « quelque chose », c'est à dire le vampire, est bel et bien une réalité. L'écriture, comme ses paroles chantées, devient l'affirmation de l'existence réelle d'un être *culturellement* fictif. Comme lorsqu'il affirmait moins croire en Dieu qu'en la bonté

420 *Ibid*, p. 278.
421 *Ibid*, p. 280.
422 *Ibid*, p. 296.

désintéressée, Lestat ne peut se satisfaire du néant et ses messages, à l'image de l'écriture qui est un silence bruyant, illustre ce désir d'existence, de manifestation qui le distingue de l'ombre classique du vampire qui n'a rien à exprimer si ce n'est une soif de sang quasi animale.

Durant le périple qu'il entamera à travers l'Europe et l'Afrique du nord aux côtés de Gabrielle, à la recherche de réponses et d'autres immortels, Lestat songe, contre l'avis de Gabrielle à retourner à Paris, recevant une lettre annonçant la prise de la Bastille par les citoyens en colère, et étant inquiet pour sa « family from Roget »[423] ainsi qu'il appelle la troupe du théâtre des Vampires où vit désormais Roger, son « père adoptif » du théâtre de Petit Renaud, ainsi que Nicholas, Armand et la vieille Eleni, reine des vampires. Il ne s'y rendra pas, recevant le Stradivarius de Nicholas dans un colis et apprenant que son ancien ami s'est immolé après avoir eu les mains tranchées en punition pour son comportement destructeur. L'ancien monde, incarné par les Children of Darkness s'est donc embrasé avec la ville de Paris, aux mains des révolutionnaires et en marche vers une société nouvelle. Lorsqu'il trouve Marius, Lestat n'est pas encore prêt pour la nouveauté. Il croit encore que la vérité se trouve dans le monde ancestral. Marius l'emmène dans son repaire, isolé du reste du monde, situé sur une île rocheuse (« dark montainous islands »[424]), un détail qui mêle les sommets du classique paysage transylvanien à l'espace insulaire qui est donc une rupture par rapport au (vieux) continent. Comme Jonathan Harker, Lestat est emmené par le patriarche vampirique de plus en plus haut : « as we went higher and higher, even I became afraid to look down. »[425] Il s'agit probablement moins de la peur de regarder en bas qu'une volonté latente de ne plus regarder en arrière, c'est à dire vers une vision passéiste du vampirisme. Le paysage dans lequel s'est établi Marius possède cependant quelque similitudes avec le château de Dracula, à quelque différence près :

> I must have been spellbound. I started up again and didn't stop until I reached the summit. I crawled over a last jut of rocks and weeds and climbed to my feet in soft grass.
> Higher rocks and cliffs lay ahead, and seeming to grow out of them was an immense fortress of a house. There were lights in its windows, lights on its towers.
> […] The door swung open and his grip became firm again. He guided me into the hallway where a pair of torches provided an ample light.[426]

Le vampire dit se sentir comme prisonnier d'un enchantement, néanmoins il n'avance pas contre son gré, obéissant inconsciemment à la célèbre invitation de Dracula. Marius le « guide » fermement sans le forcer à entrer. Il se retrouve devant un manoir fortifié dans lequel l'auteure

423 *Ibid*, p. 304.
424 *Ibid*, p. 321.
425 *Ibid*, p. 324.
426 *Ibid, id.*

semble insister sur un détail dans le décor : la lumière. Celle-ci rééquilibre la perception, dans les ténèbres, rendant celles-ci plus repérables. Comme dans le texte de Stoker, Lestat pénètre une entrée moyenâgeuse, dans une demeure qui semble aussi vide que le château du comte Dracula : « I could hear no one else in the house. But mortals had been here, that I could tell. They'd left their scent here and here. »[427] Si Jonathan Harker avait été un vampire, il aurait senti les mortels ayant imprégné l'air et les meubles, doté de ce sixième sens. La visite se poursuit et le lecteur comprend très vite que cette demeure est un vaste sanctuaire dédié à tout un ensemble de cultures différentes :

> All these things suggested the burial of an ancient king. […] for the first time in my wandering I was truly in the safe refuge of an immortal being, furnished and stocked with all the things that an immortal being might want.
> Magnificent Grecian urns stood on pedestals in the corridors, great bronze statues from the Orient in their various niches, exquisite plants bloomed at every window and terrace open to the sky. Gorgeous rugs from India, Persia, China, covered the marble floors wherever I walked.[428]

Lestat n'est pas simplement impressionné par la collection de Marius, marquant son propre passage, sa « signature » dans le temps à travers une vampirisation de la culture. Il a également l'impression de pénétrer ces œuvres, comme cette peinture vibrante (« dark vibrant painting »[429]) dans laquelle il entre mentalement jusqu'à sentir les créatures et les insectes rampants et de glisser dans le temps et l'espace : « the feeling, finally, that I had slipped out of time and space »[430]. Chaque salle est une galerie d'exposition consacrée à une culture différente que le sixième sens vampirique permet de « revivre » et de ressentir. Comme Harker qui découvre les trésors de langue anglaise ou les pièces de monnaie arabes et allemandes anciennes de Dracula, Lestat a un accès à une abondance culturelle, à une orgie de livres et d'objets de valeurs :

> Walls and walls of books and rolled manuscripts, giants glistening world globes in their wooden cradles, busts of the ancient Greek gods and goddesses, great sprawling maps.
> Newspapers in all languages lay in the stacks on tables. And there were strewn everywere curious objects. Fossils, mummified hands, exotic shells.[431]

La richesse culturelle permet au lecteur de faire, à travers le regard et les pensées de Lestat, un voyage dans l'immensité confinée d'un espace fermé. Lestat considère cet endroit

427 *Ibid, id.*
428 *Ibid*, p. 326.
429 *Ibid, id.*
430 *Ibid, id.*
431 *Ibid*, p. 327.

comme un chaos confortable (« comfortable messiness »[432]), qui se transforme, au fur et à mesure qu'il passe d'une pièce à une autre, en paradis recréé artificiellement, presque une référence au monde fabriqué dans *A rebours* de J. K. Huysmans :

> I heard the singing of the birds and smelled the perfume of the flowers before I even reached this place. And then I found myself in a forest of cages. There were not only birds of all sizes and colors here, there were monkeys and baboons, all of them gone wild in their little prisons […] When I finally emerged from this little paradise, it was into a hall of sculptures equal to any in the Vatican museum. And I glimpsed adjoining chambers full of paintings, Oriental furnishings, mechanical toys.[433]

Le paradis paradoxal qui est décrit dans ce passage symbolise le vampirisme lui-même : cette jungle est une réalisation artificelle (sur ce point Marius est profondément avant-gardiste), qui signifie que le vampire est un monde prisonnier de lui-même, un paradis potentiel que la société immature encore empêche de se « libérer ». Marius a choisi cet enfermement de collectionneur, oubliant le monde en mouvement qui, ironiquement, n'acceptera plus jamais la réalité qu'est le vampire. Le narrateur passera ensuite dans un grand salon XVIIIe siècle, ce qui marquera la limite dans le temps, où il trouvera Marius, le maître des lieux, qu'il compare tout de suite à Armand, notant leurs différences :

> He was dressed as I was dressed. The frock coat was red, not violet, the lace Valenciennes, not Bruxelles. But he wore very much of the same costume, his shining hair tied back loosely in a dark ribbon just as mine was, and he looked not at all ethereal as Armand might have, but rather like a superpresence, a creature of impossible whiteness and perfection who was nevertheless connected to everything around him...[434]

L'impression que partage le narrateur avec le lecteur est de se retrouver face à un double de lui-même. Ironiquement, le plus âgé des vampires connus a su vivre dans la lumière (« full of light »[435]) et dans l'appréciation, commune avec Lestat, des œuvres humaines, de la « race » dont il faisait autrefois partie. Lestat admire tout de suite celui qui lui semble à la fois « natural », « civilized » et « entirely human »[436]. Que lui apprend ce vampire cultivé, si humain? Que le vampirisme est comme l'histoire, qu'il ne s'explique pas autrement que ce qu'il est : « I do not always understand how »[437] admet-il. En revanche, il lui apprend que le vampire peut passer outre les déclins et les décadences des civilisations. Il n'y a qu'une chose importante à savoir, que le vampire a ses origines, comme l'homme a les siennes, entre mythologie et histoire, entre

432 *Ibid*, id.
433 *Ibid*, p. 328.
434 *Ibid, id.*
435 *Ibid*, p. 327.
436 *Ibid*, p. 329.
437 *Ibid*, p. 330.

réalité et représentation. Cette hybridité originelle, ce sont « Ceux qui doivent être préservés » qui en sont la clé, à savoir Enkil et Akasha, l'Adam et l'Eve vampirique, que Marius détient statufiés dans sa demeure au plus profond de la terre : « Stairway into the earth. »[438] La dernière salle que visite Lestat est égyptienne, c'est là que dorment les vampires du début des temps : « Egyptian palm trees, the yellow desert, the three pyramids, the blue waters of the Nile. […] a great shrine. »[439] Dans ce sanctuaire aux murs encore hantés par des « chants » et des « ancient invocations », Lestat découvre les statues des premiers vampires dont la description physique détone avec l'ensemble de la représentation, puisque, vêtus à la mode égyptienne antique, Lestat les prend pour Isis et Osiris[440]. Marius les tient prisonniers, ne leur offrant que deux victimes par an pour les maintenir dans un état de long coma pour éviter l'éveil complet, qui signifierait l'Apocalypse, car, loin de la division manichéenne, Akasha et Enkil conjuguent le bien et le mal, sont à la fois le début et la fin. Ainsi, Rice construit le vampire comme un voyageur qui a son propre mythe, tout à fait indépendamment. Dans l'histoire que conte Marius, que l'on apprend avoir été transformé en vampire par un Druide lui ayant appris l'existence du fameux couple originel, Enkil et Akasha viennent d'ailleurs : « Akasha and Enkil, who had come into Egypt from some other, older land. »[441] Cette contrée lointaine évoquée par le mentor de Marius est peut-être tout simplement une autre planète, ce qui amplifie l'exotisme intrinsèque au personnage du vampire.

Le séjour de Lestat chez Marius nous montre que le vampire est incontestablement inscrit dans la culture. En cherchant ses origines, Lestat voyage d'une culture à une autre à l'intérieur même d'un espace fermé. Or il ne trouve nulle réponse, ou plutôt, en réveillant Akasha de sa musique, il déroge à la règle la plus sacrée. Il est possible que cela signifie que chercher la vérité dans le temps est chose dangereuse. C'est pourquoi notre narrateur décide d'aller de l'avant et de se réfugier dans la nouveauté, dans le « Nouveau Monde ». Il avait déjà formé ce projet plus tôt dans le texte, tandis qu'il se sépare de sa mère Gabrielle qui part vivre dans la jungle Africaine telle une Eve immortelle. La quête d'une vérité et d'une définition est alors occultée par une soif d'inédit. Ce sentiment gagne Lestat avant qu'il décide de rebrousser chemin vers Paris, alors qu'il est encore en voyage :

> And there were new cities as there were new victims, new languages, and new music to hear. [...] I wanted to know all the cities of the earth, finally, even the far-off capitals of India and China, where the simplest

438 *Ibid*, p. 336.
439 *Ibid*, p. 337.
440 *Ibid*, p. 338.
441 *Ibid*, p. 381.

objects would seem alien and the minds I pierced as strange as those of creatures from another world.[442]

C'est dans la récurrence de l'adjectif « new » et dans la mention de « alien » (« étranger ») que se situe la véritable clé du problème : le passé n'offre nulle réponse parce que celle-ci se trouve dans une totale redéfinition du vampirisme, dans le futur. Après avoir manqué à sa promesse envers Marius et provoqué l'éveil d'Akasha (une Apocalypse) en jouant du violon de son défunt ami Nicholas, conscient que retourner à Paris serait pure folie, puisque la ville est assaillie, le vampire décide qu'il n'attendra pas de recommencer à zéro dans la France du futur. Il envisage d'être le premier immortel à pénétrer en *tera incognita.* En changeant d'espace et de culture, il se veut le participant actif d'une nouvelle ère pleine de promesse, dans la terre vierge et gorgée de sang « neuf » que représente l'Amérique. Il part donc pour le Nouveau Monde : « this New World wilderness »[443]. Il choisit la Nouvelle Orléans pour nouveau foyer : « this barbaric little city called New Orleans ».[444] Le concept de *wilderness* désigne, selon Jonah Raskin[445], la construction imaginaire basée sur l'immensité et surtout la variété du paysage naturel américain.

Dans la fiction gothique américaine, il ne s'agit pas, à proprement parler, de transposition dans l'espace. L'on parlerait davantage d'un nouvel exotisme explorant une terre qui a ses propres légendes, en grande partie issue de la rencontre entre l'émigration colonialiste et la culture native (les tribus Indiennes). Les grands auteurs du fantastique américain que sont Edgar A. Poe et H. P. Lovecraft ont été les véritables pionniers de la *wilderness* : ils situaient leurs histoires aux confins du monde connu, dans l'immensité océanique et ses îles peuplées de monstres innommables ou encore dans les grands espaces, annonçant la grandeur des Anciens lovecraftiens, où le sujet se perd dans des dimensions parallèles. Les fantômes familiaux de la vieille Europe sont alors remplacés par les esprits torturés des esclaves dans des plantations, les forêts d'Europe orientale par les marais du Bayou et la froideur glaciale des cachots médiévaux par la moiteur d'une ville chargée de senteurs. La mixité culturelle propre à des villes comme la Nouvelle Orléans, surnommée d'ailleurs la « Mecque Goth » des Etats-Unis sur le réseau, devient le foyer de l'hybridité, une caractéristique indissociable du vampirisme.

Le choix de Lestat s'explique également par l'impression de nouveauté et de liberté qu'offre sa vision de l'Amérique. En plus d'être un conquérant né, Lestat est épris de cette liberté que ses rencontres avec ses pairs ont déçu. L'avenir de Lestat, et du vampire en tant que figure et icône culturelle survivant au temps, c'est l'Amérique :

I did not know how much I wanted "the world" until my ship finally made its way up the murky Bayou St.

442 *Ibid*, p. 296.
443 *Ibid*, p. 408.
444 *Ibid, id.*
445 Jonah Raskin, *A Terrible Beauty : The Wilderness in Americain Literature,* Berkeley : Regent Press, 2014.

Jean towards the city of New Orleans, and I saw the black ragged line of the swamp against the luminous sky.

The fact that none of our kind had ever penetrated this wilderness excited me and humbled me at the same time. […] I knew that I had come to the most forsaken outpost of the Savage Garden, and that this was my country and I would remain in New Orleans...[446]

Ce passage clôt le récit de l'existence de Lestat avant l'épisode d'*Interview with the Vampire* qui est résumé en guide d'épilogue de la bouche du protagoniste. Le Nouveau Monde est donc un « savage garden », le Jardin d'Eden d'une nouvelle genèse vampirique, que Lestat entend établir, où ni le Bien ni le Mal régneraient : « a wild and indifferent paradise without signposts of evil or good »[447]. Puisque nul immortel n'a encore mis le pied sur cette terre pleine de promesses, la Nouvelle Orléans deviendra la nouvelle « Londres », la nouvelle « Transylvanie » du vampire du XXe siècle. Dans l'épilogue, le personnage revient sur les événements relatés par Louis dans le premier tome des Chroniques. Retrouvant les traits de son vieil ami Nicki à travers ceux du suicidaire Louis (« He had Nicki's grim intensity, his rebelliousness, his tortured capacity to believe and not to believe »[448]), Lestat fait du jeune planteur l'Adam de son nouvel Eden subversif. Ils adoptent la petite Claudia, mordue par Louis dans une masure où la fillette misérable pleurait la mort de sa mère, puis transformée en vampire par Lestat. Le trio forme une famille jusqu'à la discorde : Claudia ne supporte plus son existence, condamnée à rester une enfant malgré l'âge de son esprit, et punit son créateur Lestat en mettant le feu, avec Louis, à leur maison. Lestat, contrairement à Marius, ne mourra pas, et mettra près d'un siècle de plus à se régénérer, se nourrissant d'abord des « enfants » de cette nouvelle terre, c'est à dire les crocodiles, les reptiles du Mississippi :

Later, abandoned in the stench and darkness of the swamp, I felt the thirst define my proportions, I felt the thirst propel me, I felt my jaws open in the rank water and my fangs seek the warm-blooded things that could put my feet on the long road back.[449]

Point de loups des forêts de conifères de Transylvanie, point de rats des obscures ruelles londonienne : démuni, le vampire qui vient de renaître péniblement de ses cendres, se nourrit des prédateurs de cette eau riche et sale qui est la veine de la nouvelle terre, des marécages, ce nouveau paysage, jungle où se rencontrent les mondes anciens et nouveaux se rejoignent. En Amérique, le vampire s'exilera des hommes : la guerre faisant rage en Europe, les douloureux

446 Anne Rice, *op. cit*., pp. 429-430.
447 *Ibid*, p. 114.
448 *Ibid*, p. 433.
449 *Ibid*, p. 437.

souvenirs, la lassitude de la compagnie des autres décident Lestat à laisser filer le temps. Il choisit donc de s'enterrer, dans ce non-lieu, sous la terre, et d'attendre, de passer son tour dans cette époque qui fonce dans le mur et qui n'a pas encore l'ouverture d'esprit nécessaire pour qu'un vampire, assoiffé de lumière, puisse y poser sa marque. Nina Auerbach analyse ce repos forcé comme l'attente d'une époque bien précise où le vampirisme n'a de véritable sens que dans le rêve qu'il vend à une génération elle-même vampirisée par la société :

> *The Vampire Lestat* is a series of temporal regressions in which Lestat, cynosure of twentieth-century America and pre-revolutionary France, embarks on a backward quest out of the knowable world. Like the enthralled boy who traped Louis's confessions in *Interview*, Lestat becomes an increasingly passive auditor of a series of tales that guide him beyond Western history until he confronts his species' original parents, formed in pre-imperial Egypt.[450]

L'éveil d'Akasha par la musique de Lestat confirme le pouvoir de l'expression artistique capable d'éveiller une compréhension du monde par le prisme esthétique. Cette musique est d'autant plus puissante qu'elle est chantée par un non-mort pour éveiller une divinité de la vie et de la mort. La musique symbolise donc la libération. Les Etats-Unis, centralisant la question des libertés et constituant un carrefour de cultures différentes et de possibilités, apparaît donc comme le nouveau terrain de chasse du vampire de la génération Goth. Après la Nouvelle Orléans, Lestat découvre San Francisco et son vivier de charmes gothiques :

> Francisco charmed me, subdued me somewhat. Not hard to imagine my Louis in this place. Almost Venetian, it seemed, the somber multicolored mansions and tenements rising wall to wall over the narrow black streets. Irresistible the lights sprinkled over hilltop and vale; and the hard brilliant wilderness of downtown skyscrapers shooting up like a fairytale forest out of an ocean of mist. Each night on my return to Carmel Valley, I took out the sacks of fan mail forwarded to Monterey from New Orleans, and I looked through them for the vampire writing: characters inscribed a little too heavily, style slightly old-fashioned maybe a more outrageous display of supernatural talent in a handwritten letter made to look as if it had been printed in Gothic style. But there was nothing but the fervent devotion of mortals.[451]

La ville est donc, elle aussi, entre l'ancien et le nouveau monde. Le mot « wilderness » côtoie la féerie (« fairytale ») des paysages vastes, de même que des hommages aux vampires du vieux continents s'inscrivent dans le décor urbain, cette « dévotion » des mortels de cette fin du millénaire n'en apparaît que plus forte. Fatigué des références européennes ou orientales, qui lui paraissent condamnées à l'oubli, Lestat porte ses espoirs en cette terre qui a fabriqué ses propres monstres, comme le commente W. Scott-Poole dans son livre *Monsters in America* :

450 Nina Auerbach, *op. cit.*, p. 172.
451 Anne Rice, *op. cit.*, p. 455.

> The narrative of American history can be read as a tale of monsters slain and monsters beloved. Witches and other night creatures infested the New England woods, and the devil inspired savage servants to combat the Puritans. Demonic rites and horrible shapes from beyond the grave lived in the shadows of the Southern plantation household. Sea serpents traveled the waters of the oceans where whalers and slave shops knit the new country into a world of commerce. Wild men and savage beasts prowled the virgin woodlands where America cut its railroad and canals, built its settlements, and created a market revolution. After the Civil War, the American obsessions with race and violence became the bloody chords of memory that held the Union together (...) After World War II, terrifying visitors from other worlds came to tell this new imperium of its doom, while murderous maniacs hunted its citizens relentlessly on the highways, in the forests, and even at summer camp.[452]

S'appuyant essentiellement sur des références mémorablement portées au cinéma dans les films fantastiques des années 1960 et des *slasher movies,* l'auteur dépeint un trans-culturalisme qu'exploitent les auteurs de romans vampiriques, voyant en l'immensité naturelle puis urbaine une nouvelle « jungle » monstrueuse. Poole décrit l'invasion de l'imaginaire américain par les monstres de l'ancien monde : « monsters made their journey to the New World from an European context.»[453] Et la jungle de néons et de maisons à persiennes, parfumée des fumets du gumbo, des épices et des vapeurs verdâtres de la Chartreuse, de même que les routes vides, nocturnes, traçant un sillon vers l'inconnu du monde de la nuit, Poppy Z Brite en a fait ses lieux de rencontres d'outre-monde privilégiés. L'intrigue de *Lost Souls* se déroule exclusivement en milieu urbain, principalement à la Nouvelle-Orléans, dans le quartier du Vieux Carré, et sur les routes menant à une zone fictive appelée Missing Mile. Le récit débute dans le bar de Christian, vampire qui a choisi la stabilité relative dans le bar qu'il possède au Vieux Carré. Il a trois-cent ans, ce qui indique qu'il n'a pas toujours pu habiter le même endroit, comme l'indique sa biographie :

> Christian had lived in other places, far away accross sunless seas, places older and darker, and just as strange, with ghosts aplenty. But where else did slave spirits still lament in the Royal Street house of sadistic Madame Lalaurie, where else could one still smell the lingering sweat of a slave woman chained to a stove all the years of her life ? Where else did crows flap over the crumbling ruins of St. Louis Cemetery... when bright brassy music floated out late at night and spiralled up to the sky, when smoky-skinned women with ripe lips and red dresses stood outside smiling dark smiles at passersby. Once he had seen Louis Armstrong standing there on the sidewalk...[454]

Christian est beaucoup plus proche de Dracula que ne le sont les autres personnages de vampires, de la nouvelle génération. Il a lui-même cherché le bon endroit pour s'établir, comme

452 W. Scott Poole, *op. cit.*, p. 4.
453W. Scott Pool, *op. cit.*, p. 5.
454 Poppy Z Brite, p. 63.

le comte a choisi l'atmosphère gothique de l'abbaye de Carfax. Il a cependant quitté les lieux anciens et sombres (« older and darker »), peuplé de « ghosts ». La comparaison entre ces paysages conventionnels appartenant au registre gothique et la Nouvelle-Orléans nous permet de saisir le sens novateur de l'espace, devenant la projection du personnage lui-même. La description du sud des Etats-Unis comme le nouveau fief vampirique, comme un véritable espace gothique illustre le concept de *undeadness* (dérivé de la *wilderness*) que les auteurs de l'ouvrage *Undead Souths* introduisent ainsi : « considering the U.S. South, not in isolation, but in connection with other cultures and places. The aesthetics of undeadness are given cultural and geographic specificity »[455]. Le gothique traditionnel, dont *Dracula* est l'héritier, est lui-aussi une connexion entre les différentes cultures et zones géographiques, sauf qu'il s'agit-là d'un rapport essentiellement fictif. L'exotisme sert le fantastique, tandis que la littérature américaine « enracine » son récit, mettant le surnaturel au service d'un rapport particulier au paysage et à ses hantises culturelles. A la froideur de la pierre estompée de brume, s'oppose la chaleur hantée par la sueur des esclaves agonisant[456], la lumière souffreteuse derrière les volets à persiennes filtrant la lueur faible de cierges, et le hurlement des loups a été remplacé par le jazz piquant de Louis Amstrong. Comme ce paysage, le vampire se veut sortir des conventions et exprimer l'ivresse et la sensualité.

Contrairement au sujet vivant, le vampire a vécu et ressenti ce que les murs ont préservé, comme lorsqu'il se souvient d'avoir véritablement rencontré Jean Laffitte à la Old Absinthe House. La magie urbain côtoie, à Missing Mile, la magie de l'ancien monde : par exemple, lorsque Ghost et Steve visitent la boutique (« Magick Shoppe »[457]), ils découvrent cet antre dédiée à l'occultisme, appartenant par ailleurs à un émule de Van Helsing, Arkady, qui connaît tout des « vrais » vampires. Le magasin regorge d'ouvrages de tous les pays, comme si la magie, le surnaturel, était le lien ultime entre les différentes cultures, ainsi que des fioles de potions, des herbes et surtout des ténèbres :

> The shop seemed too full of stuff, the walls leaning in toward the center of the room. There were shelves crammed with tiny bottles and boxes. There were books – at a glance he saw the I Ching, titles by Aleister Crowley and Robert Anton Wilson, crudely printed booklets promising charms for love and luck and revenge. He saw a rack of bejewelled metal daggers, jars full of herbs, candies, sticks of incense. At the back of the shop hung a curtain of colored plastic beads, and beyond that, more blackness.[458]

455 Eric G. Anderson, Taylor Hagood, Daniel C. Turner (dir.), *Undead Souths : The Gothic and Beyond in Southern Literature and Culture,* Baton Rouge : Louisiana State University Press, 2015, p. 8.
456 Voir Sarah Hirsch, « Topographical Ghosts : The Archival Architecture of Old New-Orleans », *ibid* pp. 76-87.
457 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 262.
458 *Ibid*, p 263.

Intéressant revirement de situation : Jonathan Harker n'avait-il pas noté l'abondance d'ouvrages descriptifs, philosophiques, géographiques et traités politiques de différentes langues dans la bibliothèque personnelle de Dracula ? Or, dans l'œuvre de Stoker, le vampire lisait les œuvres du monde réel, social, dans des desseins guerriers et politiques. Ici, ce sont deux humains qui recherchent la vérité dans les ouvrages paralittéraires, paranormaux. Nous voyons, à travers ces quelques passages, que cette région du sud des Etats-Unis, est le nouveau fief du vampire et résulte de ce que Dani Cavallaro décrit comme une « association of the American South with Gothic Darkness »[459]. Comme il l'explique, l'espace ténébreux du sud des Etats-Unis diffère de celui de la Transylvanie stokerienne par son aspect festif :

> Both Anne Rice and Poppy Z Brite frequently resort to Southern locations as ideal backdrops for the exploits of their vampires and other serial killers. Both, moreover, suggest that despite the apparently impenetrable darkness surrounding their characters' actions, the South's Gothic makeup contains elements of colourful excitement.[460]

Le château de Dracula renforce les sentiments de peur et de rejet de par son caractère austère, isolant le sujet. La ville est un lieu de vie auquel le vampire s'adapte. Dans *The Vampire Lestat,* l'on distingue trois espaces qui représentent chacun une étape vers l'aboutissement final : de la solitude du marquisat auvergnat à San Francisco, en passant par la ville de Paris. La ville américaine constitue l'apogée, puisque c'est le lieu et l'époque où le narrateur s'exprime ouvertement face à une assemblée qui écoute le vampire et souhaite l'existence du vampire. Dans *Lost Souls,* Nothing forme sa personnalité à travers les différentes villes qu'il traverse, du Maryland à Missing Mile, qui est comme un purgatoire, jusqu'à l'enfer coloré de la Nouvelle Orléans qui consacre véritablement le personnage dans la voie itinérante qu'il a choisi en devenant le leader du groupe de rock qu'il forme avec Twig et Molochai. Dans les deux romans, c'est le personnage qui vampirise la ville ; à l'inverse de Jonathan Harker, qui cherche à tout prix à revenir dans la ville, lieu de civilisation, les vampires, dans ces romans, se perdent dans une sorte de jungle nocturne qui excite les sens.

Les morts voyagent très vite dans *Lost Souls* ; Christian lui-même a dû reprendre cet habitude, peu encombré par les bagages : « There was little to pack »[461]. Il emporte ses vêtements de jour (« day clothes »), son chapeau et ses lunettes de soleil, ce qui définit le vampirisme, la vraie nature du personnage, comme une nudité à couvrir par une panoplie sociale visible. Là où Dracula voyageait avec ses nombreuses et encombrantes caisses de terre natale non-consacrée, le

459 Dani Cavallaro, *op. cit.*, p. 37.
460 *Ibid, id.*
461 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 101.

vampire, capable de vivre en journée à l'abri dans des espaces confinés, n'a besoin que de leurres. Peu de possessions et une tendance au mouvement qui en font un nomade sans attaches, dont la liberté flirte avec la cavale, pour se perdre continuellement sur les routes.

La chanson du groupe Lost Souls évoque elle aussi cette perte dans l'espace : « Does your road go no place ? […] It just might lead you here to me... »[462]. Ce sont ces paroles qui motivent Nothing à quitter le foyer familial, dans lequel il cesse de se reconnaître, parce qu'il est convaincu qu'il n'est pas Jason, le fils à l'identité fabriquée par ses parents adoptifs, mais Nothing, l'âme perdue qui choisit d'effectuer un pèlerinage le menant à ses parents spirituels, ces musiciens des ténèbres qui parlent à sa vérité personnelle. Peu importe le chemin, l'essentiel est que les âmes perdues se réunissent, qu'elles communient. Missing Mile, bien qu'à la croisée des chemins, deviendra le point de départ. De même que la Transylvanie fictive représente, pour les lecteurs contemporains de *Dracula,* une région inconnue, dont l'attractivité réside dans ses liens avec l'imaginaire, Missing Mile apparaît comme une zone où les ténèbres promettent le même type d'exotisme, fantasmé par Nothing :

> mysterious southern crossroads, a hamled where the ordinary became exotic […] dusty and strange, whose shops were crammed with dark secondhand treasures, whose graveyards were haunted, whose moon rose full and honeyed behind the lacework of towering pines. He said the name to himself and shivered : Missing Mile.[463]

Ce sud mystérieux est exotique en ce qu'il s'oppose au cadre dans lequel le protagoniste vit. Loin des maisonnette chic du Maryland, il y a la nuit, seule éclairée par la pleine lune. Ce qui fait frissonner le personnage est ce grand vide qui, à l'image de son propre nom (« rien »), traduit une excitante immensité dans laquelle tout peut se jouer. Il espère de toute son âme que les cimetières de ce lieu soient véritablement hantés par des esprits, que ce dépaysement le rapproche de la frontière entre réalité et fiction. Le thème des routes croisées (« crossroads ») est essentiel dans ce roman puisque les routes des personnages se croisent, chacun se cherchant l'un l'autre, illustrant ainsi un chemin sans réel point de départ et sans destination, tel un serpent se mordant la queue. Missing Mile est comme un trou noir où se joue la destinée de chacun : c'est en y rencontrant les deux musiciens que Nothing retrouve, surtout en la personne de Ghost, un équilibre duquel son père et compagnon Zillah l'a privé.

De même, Christian, qui est poursuivi par Wallace, le père ivre de vengeance de Jessy, choisit de passer par ce point et est réuni avec Nothing, qu'il avait contribué à mettre au monde. Chacun se retrouve, pour se perdre de nouveau. La perte dans l'espace signifie aussi bien la perte

462 *Ibid*, p. 74.
463 *Ibid, id.*

de repères. C'est aussi en cela que le roman de Poppy est subversif : le vampirisme y symbolise le déséquilibre, la désinvolture et le chaos d'une éternelle adolescence qui est, paradoxalement, la seule alternative possible pour préserver et développer sa singularité dans un monde qui étouffe l'individualité.

Le nomadisme, l'aventure et l'incertitude sont autant de stupéfiants, de drogues, de machines à rêves brisant les notions établies de la stabilité saine du modèle social standard. L'improductivité dont font preuve les trois vampires correspond à une autre lecture du réel : les vampires s'inscrivent de plein gré dans la dérive et fonctionnent en marge de la société. Contrairement à Christian, qui a choisi un semblant de stabilité en tenant son bar à la Nouvelle Orléans, les immortels de la seconde génération, plus sauvages, n'acceptent guère ce mode de vie dicté par la sécurité, comme dans ce passage où Zillah, Twig et Molochai conduisent leur monde miniature, dans le van noir aux murs tagués de signes et de compositions personnelles :

> They kept driving, kept drinking, never looked at a map. They did not need maps ; the possibility of alternate routes, charted yellow and red and green roads, cryptic legends, held no fascination for them. By some warm alcoholic magnetism in their blood they were drawn on the next city and the next. […] They had just come from New York City where they were able to sate their appetites every night on blood rich with strange drugs...[464]

Les vampires nomades n'ont donc nul besoin de consulter une carte ; ainsi, cette certitude s'oppose au sentiment de perte dans l'espace ressenti par Jonathan Harker lorsqu'il pénètre l'inconnu, qui n'est répertorié sur aucune carte connue. Le monde de la nuit apparaît dès-lors comme « a world of perhaps »[465], ainsi que David Punter définit l'imaginaire. Un monde de possibilités qui nécessite une prise de risques. La société est sans surprises, régie par l'ordre. La nuit, cette absence de repères, n'est plus menaçante mais pleine de promesses. Le frisson de terreur gothique rejoint le frisson de l'aventure, en *tera incognita* des boulevards, de l'autoroute et des âmes perdues qui hantent le monde moderne, en quête de ce que ce même monde ne propose plus. Missing Mile, le « mile manquant » apparaît donc comme le point de jonction entre le monde de la nuit et celui du jour, entre celui des vampires et celui des vivants. Lorsque Christian, forcé de fuir le Vieux Carré à cause de Wallace, qui a repéré sa nature vampirique et le tient pour le responsable de la mort de sa fille Jessy, décide de déménager à Missing Mile, il remarque le caractère abandonné, hors du temps de cette « contrée » :

> It was still hot when Christian drove into Missing Mile. He did not know he was in Missing Mile, not yet, for the road he came in on had no town limits sign. The sign, a splintered pine plank with its painted letters aged

464 *Ibid*, p. 36.
465 David Punter, *The Influence of Postmodernism, op. cit.*, 156.

to translucence, had been knocked down twenty years ago by a man who decided to take two lovers that night; his head lay against Vodka's breast and his hand was on Whiskey's thigh when he lost control of his car. The sign lay several feet from the road, swathed in kudzu, stained brown with blood long dry.[466]

Pas de panneaux clairement identifiables, si ce n'est un qui garde la marque d'un rapt, vision que le vampire « ressent », et le kudzu, cette plante japonaise envahissante qui évoque des mers vertes vue de loin et contient une fécule consommable, plante qui nourrit et parasite comme le vampire, dont les feuilles sont toujours tachées du sang des amants enlevés. Christian tombe même sur une gamine muette à l'air inquiétant trimbalant un rat mort, un vampire peut-être, qui l'accueille de son silence. La ville elle-même au bout de la route, ressemble à n'importe qu'elle autre ville réelle, à quelque détails près qui en disent long sur le caractère plus isolé de la région :

The shops on the main street were colorful in the lethargic heat of the day. A boarded-up storefront cast a baleful blind eye every few blocks, but such things did not bother Christian. He was looking for dark windows, for neon beer signs lit deep within shadowy interiors. There must be a bar. Somewhere in this town must be a place where the townspeople could drink, fight, pass all the long hot nights, spend their paydays away. Any redneck bar would do.[467]

Il y a dans ce descriptif le privilège de la subjectivité du vampire : créature de la nuit et amoureux de l'obscurité, c'est à travers ses yeux que le lecteur a un double aperçu de la ville ordinaire dans la lumière léthargique du jour (« colorful in the lethargic heat of the day »), ses bâtiments robustes, colorés et certaines fenêtres murées, et de la ville nocturne recherchée par le vampire, ses sombres vitres teintées (« dark windows ») et ses intérieurs obscurs (« shadowy interiors »). De nuit, la ville semblerait plus chaleureuse que de jour. Le vampire, qui se reconnaît lui-même comme un tenancier de bar, couverture diurne, recherche ce genre de lieu où l'alcool coule à flot comme le sang. Il suffit d'un bar pour que l'agitation nocturne se mette en place, pour que le lecteur y perçoive la vivacité, contre l'endormissement du jour. Cette « magie » nocturne se trouve dans la simplicité ordinaire (ou extraordinaire?) urbaine, qui ne devient sensationnel qu'à travers la perception du vampire. Si elle est absente, la ville ne vaut pas le voyage, comme dans la complainte de Molochai parlant de Georgetown, une ville envahie par les touristes : « There is no magic in this town »[468]. Zillah le rassure aussitôt à sa manière, c'est à dire en effleurant ses lèvres avec un de ses ongles pointus : « There's magic in every bloodstream. »[469] Le sang est à profusion là où il y a de la vie. Non-seulement la ville est un vivier d'hémoglobine mais elle est aussi ce flux continu (« stream ») de tissage relationnel propre

466 Poppy Z Brite, *op. cit*., p. 124.
467 *Ibid*, pp. 125-126.
468 *Ibid*, p. 85.
469 *Ibid, id.*

à la modernité du vampire et de ses pairs. Car ces relations ne se font pas, dans le roman, entre vampires et humains.

Cette satisfaction, le vampire, *loner* paradoxalement assoiffé de compagnie, ne la trouvera que dans ceux qui suivent les mêmes voies parallèles que lui. De même que Lestat et Gabrielle , Nothing cherche à entrer en communication avec le groupe des Lost Souls ? qu'il considère comme ses alter-ego, en postant une carte à leur adresse : « *GHOST,* he had addressed it, *c/o LOST SOULS ? 14 BURNT CHURCH ROAD, MISSING MILE, NORTH CAROLINA.* He wrote no zip code »[470]. Missing Mile ne possède nul code postal parce que ce nom désigne une région qui, comme le personnage, ne peut se repérer.

Si les vampires n'ont cure de se repérer dans l'espace, c'est parce qu'eux-mêmes sont impossible à cartographier. En effet, une carte est une schématisation de l'espace en facilitant la lecture d'un point de vue synthétique. Dans *Lost Souls,* les personnages se situent dans le renoncement total au sens ; le sang chauffé par les litres d'alcool qu'ils ingurgitent est le seul conducteur, puisqu'ils n'ont aucune destination précise, de même qu'ils n'ont aucun projet, si ce n'est celui de jouir, et chaque ville est délicieuse : « All cities were delicious. They had only to wait until nightfall. »[471] En ce sens, ces vampires qui font de chaque nuit une orgie sanglante, sont radicalement différents de Dracula, qui lui s'investit d'un dessein beaucoup plus pragmatique. Les personnages de Poppy Z Brite incarnent davantage la liberté dans le parfait anonymat. Leur libre mobilité reflète la jouissance corporelle dans laquelle il s'invenstissent entièrement, ne tenant compte d'aucun principe et d'aucune restriction.

Dracula est, comme le définit Andrew Smith : « a representative of an archaic and therefore superseded sexuality »[472]. Le vampire est donc craint parce qu'il oblige la libido à s'exprimer. De plus, le mode de vie du comte s'oppose aux institutions occidentales foncièrement basées sur le modèle monogame. Le ménage à quatre de Dracula traduit un fantasme issu des tendances orientalistes dans les représentations du harem[473]. La « barbarie » du personnage est donc également perçue à travers sa brutalité sexuelle, dont Lucy et Mina sont les principales victimes de l'histoire, qui devient une coutume inacceptable, surtout en ce que cette qu'elle remplace, chez le personnage, le discours. En effet, comme le rappelle Andrex Smith, ce qui sépare le monde archaïque de Dracula de celui des ses adversaires est d'abord une affaire de discours :

470 *Ibid*, p. 117.
471 *Ibid*, p. 82.
472 Andrew Smith, *op. cit*., p. 132.
473 Francis F. Coppola renforce cette image : dans une scène, Lucy nargue amicalement son amie Mina qui cachait, sur son secrétaire, un exemplaire illustré de positions de kamasutra.

> The bourgeois group represent the world through their diary extracts. It is a mode of representation in which the world exists as an already given, and so implies that they are passive observers of it. (...) The Count has no text; his desire is only manifested through those it affects.[474]

Le vampire ne s'exprime que par son désir, et l'association que font les auteurs de la fin du XXe siècle entre sexualité et vampirisme est liée à la connotation érotique du sang. La mauvaise graine de *Lost Souls* illustre un vampirisme qui ne désigne pas simplement la perte de repères classiques qui survient à l'adolescence. Nous y voyons un soif d'autre-chose, de cette *otherness* qui se situe aux confins des ténèbres, un appel anarchique à la liberté d'être et d'agir, de la satisfaction sans limites des désirs. Dans le roman, s'assumer vampire signifie se connaître, se mettre à nu et explorer ses limites. Comme dans *The Vampire Lestat,* le monde de la Nuit, la musique, sont des portes ouvertes vers cette liberté. Anne Rice est néanmoins plus attachée à un certain « purisme vampirique » ; pour Lestat, ainsi que pour les autres personnages, le sang demeure une nécessité. Dans *Lost Souls,* Christian est le seul vampire biologiquement esclave de sa condition ; sensible à la lumière, incapable de se nourrir d'autre chose que du sang. Zillah et ses acolytes, de même que Nothing, n'ont aucun besoin de sang, ils tuent pour le simple plaisir et peuvent très bien vivre en avalant des quantités de denrées comestibles comme n'importe quel humain. Il y a donc une division des générations qui fonctionne à l'envers de celles inventées par Rice ; dans son univers, plus un vampire était âgé, plus il gagnait en force. Christian est plus âgé que Zillah et les autres, et il est biologiquement plus fragile. La jeunesse est donc le vrai prédateur qui dévore tout sur son passage avec impertinence. Pour Roger Bozzetto : « L'oeuvre, comme le vampire du folklore, est un corps mort qui a besoin, pour soutenir son existence, de boire le sang, la vie et la pensée d'un être vivant. »[475] Le sang n'est pas qu'un aliment, il devient la métaphore de ce phénomène d'interconnexion entre les personnages qui, à l'heure où tout le monde est, qu'il le veuille ou non, mis en pleine lumière, souhaitent se retrouver dans ces ténèbres parallèles au monde consommateur, ce vampire qui menace l'individu et sa liberté. Dans le chapitre suivant, nous souhaitons nous interroger sur ces questions essentielles que posent les personnages des deux romans.

Selon Leatherdale, le sang fonctionne comme un stimulant[476], cela signifie qu'il développe le potentiel sous-jacent qui attrait à la personnalité de chacun des personnages « infectés » : Lucy devient plus sensuelle au fur et à mesure que son état s'aggrave et que sa soif de sang la transforme en démone sensuelle, de même que le comportement de Renfield, qui passe pour fantasque mais inoffensif au début, suit une gradation qui suggère que plus les bêtes

474 Andrew Smith, *op. cit.*, p. 133.
475 Roger Bozzetto, *op. cit.*, p. 9.
476 Clive Leatherdale, *op. cit.*, p. 113.

qu'il veut dévorer sont grosses, plus il sa soif de vie vise l'*homo sapiens.* Mais cette soif de sang n'est-elle qu'un besoin animal ? Nous avons vu que, devenus vampires, les héros des deux romans, loin de devenir des esclaves mentaux, se voyaient offrir une acuité des sens en plus d'une vision plus élargie de la pensée humaine et une perception sensiblement plus propice à dissoudre la moindre limite. Cette analogie, opérée par Nathalie Jaeck, entre le flot du sang et le flot textuel rebondit sur la prédiction de David Punter : « The postmodern text will flow over its own edges : it will consort with other codes, other manners of telling, and lead (against its own will) into an even less future. »[477] Les héros des deux romans manifestent clairement une autre manière d'exprimer la singularité et de la transmettre. Ce sont des leaders d'un nouveau genre qui n'est plus délimité par le genre sexuel, et leurs discours devient un moyen de s'adresser au sujet qui lui-même ne s'exprime plus face à un temps où la censure, loin d'être abolie, ne fait que discrètement se transformer.

Le sang acquiert un tout autre sens, ouvrant sur des questions complexes touchant de près à la sexualité et à l'expression de soi. Dans « Vampires, Eroticism and the Lure of the Unconscious », Nancy Dougherty se base sur les travaux sur la part des ténèbres dans le psychisme, effectués par Carl G. Jung, pour rappeler : « The psyche of the culture, like the psyche of the individual, needs to do its collective shadow work, that is, to face and to some degree integrate its dark side, in order to grow. »[478] Dans les deux romans, l'acceptation de la part des ténèbres se fait difficilement dans *The Vampire Lestat,* automatiquement dans *Lost Souls.* Dans les deux cas, le vampire fonctionne en groupe. Les liens du sang avaient déjà eu un sens particulier chez le vampire classique : Carmilla, par exemple, était aussi l'ancêtre de sa jeune victime et bien-aimée Laura, de même que le comte Dracula, en transformant Mina en vampire, exerce sur elle une domination à la fois paternelle et amoureuse. Dans notre seconde sous-partie, nous souhaitons analyser ces relations, ce qu'elles impliquent et entraînent dans la définition de cet être paradoxal, éternellement solitaire et pourtant incapable de supporter l'existence seul.

I.3. Sang et interdépendance des vampires

Le personnage d'Anne Rice, Lestat, se sépare de Gabrielle, quitte l'ancien monde à l'aube de la Révolution française pour ne renaître que des décennies plus tard, traçant ainsi un trait sur le passé. C'est à travers lui que s'exprime une voix nouvelle qui incite le monde à voir autrement,

477 David Punter, *Influence of Postmodernism on Contemporary Writing : An Interdisciplinary Study, op. cit.*, p. 155.
478 Nancy Dougherty, « Vampires, Eroticism and the Lure of the Unconscious », Mary Lynn Kittelson (dir.), *The Soul of Popular Culture : Looking at Contemporary Heroes, Myths and Monsters,* Chicago : Open Court, 1998, p. 168.

à penser avec les ténèbres. Les personnages de Poppy Z vont beaucoup plus loin : cette révolution intime vise exclusivement l'épanouissement personnel dans un nihilisme assumé. Lestat et les autres vampires qu'il côtoient recherchent la vérité, le sens, les origines. Nothing ne cherche pas réellement à comprendre son état mais à éviter la solitude absolue, il est dans l'acceptation de sa nature prédatrice. Somme toute, le vampire dans les roman d'Anne Rice est un « vampire des foules », visant la déification là où celui de Poppy Z trouve sa liberté dans le nomadisme et l'affinité avec un nombre restreint de semblables. Le monde ancien reste cependant un point de rencontre : le passé, s'il ne permet de déchiffrer l'impossible, permet de formuler un nouvel avenir. Jessy, la mère de Nothing, voyait en *Dracula,* la fiction, un moyen de mieux se connaître. Anne Rice préfère inventer sa propre incarnation du passé, en la demi-déesse Akasha, qui comme Dracula, représente le rêve transgresseur ultime.

L'horreur moderne se concentre, selon Mark Edmondson, dans ce double de nous-mêmes, à la fois extérieur et intérieur, dont le vampire est la représentation indétrônable : « The idea of a second self, of a terrible other living unrecognized within us »[479]. Il s'appuie sur une lecture psychanalytique inspirée du concept de château hanté freudien et de l'interprétation sadomasochiste de l'expérience de la peur : « the psyche begins to look like a sadomasochistic dungeon, with the cruel superego tormenting the hapless ego »[480]. La scène du miroir, lorsque Jonathan Harker se rase et, surpris par l'absence de reflet du comte, s'entaille la joue[481], est caractéristique de cette confrontation du sujet au double. Harker, enfermé dans un château, subit l'assaut de cette perte de repères qui empêche sa conscience d'ouvrir les bonnes portes. La seule issue est le précipice, une chute symbolique pour se libérer.

Dans la préface du recueil scientifique *Postmodern Dracula,* John S. Bak nous rappelle que : « The Victorians believe seriously in the corruption of blood, literal and figurative alike, then the postmodernists have understood it twistful epidemic extent. […] Dracula seems as poised as ever to haunt humanity. »[482] Cette corruption du sang et de l'âme est symboliquement reprise dans la littérature contemporaine, en particulier dans un roman comme *Lost Souls.* C'est comme si ce virus « V » devenait l'ultime remède contre la solitude à laquelle le personnage est condamné. Le sang signifie davantage que la nourriture ; l'échange de sang entre la victime et le vampire est une union paradoxale qui « purifie » dans la corruption.

La solitude conditionne cette relation de prédation par laquelle le vampire régénère et redonne sens à son existence et par laquelle la victime renaît et donc redéfinit sa propre

479 Mark Edmondson, *op. cit.*, p. 8.
480 *Ibid*, p. 128.
481 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 36.
482 John S. Bak (dir.), *Post/modern Dracula : From Victorian Themes to Postmodern Praxis,* Newcastle : Cambridge Scholars Publishing, 2007, préf. XIV.

existence. Le comte que rencontre Jonathan Harker, dans son château transylvanien, est un être solitaire. Malgré ses efforts d'investigation, le jeune clerc de notaire ne note nulle autre présence, si ce ne sont les trois épouses faisant leur apparition au chapitre III du journal entamant le récit. La solitude que ressent le jeune homme n'est pas ordinaire car Harker est le seul personnage vivant dans la vaste demeure ; ses autres occupants appartiennent à une toute autre dimension, puisqu'ils sont déjà morts. Un des passages, l'un des plus célèbres, l'illustre tout particulièrement ; l'épisode du miroir. En effet, les miroirs sont bannis. Pour se raser, Jonathan doit donc se contenter d'un petit miroir de poche qu'il a emporté dans ses bagages, c'est alors qu'il est surpris par la présence du comte derrière lui : « Suddenly, I felt a hand on my shoulder, and heard the Count's voice saying to me, "Good morning". I started, for it amazed me that I had not seen him, since the reflection of the glass covered the whole room behind me. I had cut myself slightly, but did not notice it. »[483] Le vampire n'a nul reflet parce qu'il n'a pas d'âme dans la conception traditionnelle, bien qu'il soit un revenant « en corps » et qu'il soit concrètement palpable. En revanche, cette scène est intéressante pour une toute autre raison. En effet, elle confronte, à travers cette absence de reflet, le vampire et le sujet mortel et pose la problématique de l'interdépendance du vampire. C'est moins la solitude de Harker que celle de Dracula qui se dégage de ce passage, bien que cette pensée pourrait passer comme inaperçue. Le sang qui découle de la blessure affole d'ailleurs le vampire (« his eyes blazed with a sort of demoniac fury, and he suddenly made a grab at my throat. »[484]) Dracula est immortel, toutefois il possède maintes vulnérabilités, comme par exemple la nécessité de reposer dans un cercueil rempli de terre pour se régénérer pendant la journée. Néanmoins, son point faible le plus significatif est la consommation de sang humain, ce qui le rend dépendant des vivants. La scène du miroir n'est pas simplement révélatrice du fait que le vampire soit un être damné, sans ombre et sans reflet ; elle montre surtout que le vampire doit se nourrir de l'autre pour exister, se fondre en lui comme dans un miroir.

Sa marginalité se traduit dans un ensemble de restriction, dont la plus importante est d'être soumis à l'accord des humains eux-mêmes, ainsi que le professeur Van Helsing le précise : « He [Dracula] may not enter anywhere at the first, unless there be someone of the household who bid him to come... »[485] Cette règle selon laquelle le vampire n'entre dans un espace fermé que si sa victime l'y autorise sert de point de départ pour une relecture du personnage comme le symbole du désir refoulé. C'est cette question que nous souhaitons traiter dans ce second sous-chapitre afin de comprendre pourquoi le vampire est devenu un objet de désir davantage que de

483 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 36.
484 *Ibid, id.*
485 *Ibid*, p. 267.

rejet et en quoi la marginalité est-elle la condition d'un épanouissement dans la subversion.

Pour Linda Dryden, Dracula incarne l'altérité menaçante dans l'Angleterre xénophobe du XIXe siècle : « the sexual threat of the exotic villain »[486]. Or cette menace est-elle vraiment effacée dans la littérature actuelle ? Le vampire manifeste pourtant toujours un exotisme, d'une autre sorte, qui explique que, loin d'être un objet de répulsion, il devient celui du désir interdit. Dans le roman de Bram Stoker, Jonathan Harker n'est pas seulement menacé par le terrible comte. Les trois épouses de ce dernier, femmes fatales avides, s'emparent du prisonnier qui, malgré toute sa volonté, ne résiste pas longtemps à leur emprise : « I felt in my heart a wicked, burning desire, that they would kiss me with those red lips. »[487] Dans cette scène érotique, le personnage ressent un double-sentiment d'attraction et de répulsion pour les créatures : « a deliberate voluptousness which was both thrilling and repulsive »[488]. La scène est brutalement interrompue par le comte qui tonne : « This man belongs to me ! »[489] et « I too can love »[490]. Dracula ordonne à ses épouses de laisser son prisonnier tranquille, avant de les satisfaire d'un nourrisson ramené de l'extérieur. Les personnages des romans de la génération d'Anne Rice, puis celle de Poppy Z Brite, tendent, ainsi que l'entend Jules Zanger, à transformer ce caractère possessif, brutal et bestial entretenu par Dracula, en art d'aimer et par conséquent à rendre le personnage plus social, capable d'être en accord avec ses potentielles victimes. Ainsi s'oppose le comte, maître d'un harem en rupture avec la société, au vampire de la génération de la fin du XXe siècle, qui se fond dans la communauté :

> The narrow range of emotions permitted Dracula confined him to a narrow range of activities – to kill and to plan to kill. The new vampires can be art lovers or rock stars or even police detectives, and this communal condition permits them to love, to regret, to doubt, to question themselves, to experience interior conflicts and cross impulses – to lose, in other words, that monolithic force possessed by Dracula, his unalterable volition.[491]

Kelly Hurley note l'image phallique d'une des métamorphoses : lorsque Jonathan Harker ouvre le cercueil pour la première fois et observe le corps d'un Dracula comatant pour se régénérer, très proche d'une sangsue : « a bloated symbol of always-erect potency »[492], là où Jonathan Harker lui semble en position de soumission et « feminized »[493]. D'un point de vue purement freudien, la monstruosité du vampire et la répulsion conséquente qu'il inspire serait

486 Linda Dryden, *op. cit.*, p. 29.
487 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 49.
488 *Ibid, id.*
489 *Ibid*, p. 51.
490 *Ibid, id.*
491 Jules Zanger, *op. cit.*, p. 22.
492 Kelly Hurley, *op. cit.,* p. 147.
493 *Ibid, id.*

décryptée comme une peur de la virilité masculine, le « Gothic penis » également incarnée par d'autres personnages d'homme fatal tels que Dorian Gray, que Hurley compare à l'horreur méduséenne inspirée par le sexe féminin. Lucy vivante est attirante, l'opposante farouche d'une Mina timorée, est donc transfigurée. Elle devient à la fois repoussante et terrifiante, incarnant la femme fatale dotées des « uncanny female interiors »[494]. C'est précisément dans l'allégorie de cette « défloration » de la figure incarnant les valeurs de chasteté et d'éducation que se situe le caractère scandaleux du vampire, surtout à une époque qui, ainsi que le détaille Milly Williamson, réprime la sexualité et cultive la séparation radicale entre le monde de l'intimité et l'identité publique, un climat qui favorise, dans l'imaginaire littéraire subversif, l'apparition de créatures capables d'exprimer ce qui est refoulé : « Sexual repression means that the human characters are presented, and *must* be presented as chaste, so that it is only in the human character's interactions with vampires that they are able to engage in the desired, but repressed 'perverted' encounters. »[495]

Antoine Durafour reconnaît dans l'esprit Goth : « la construction d'une personnalité bâtie sur un sentiment de décalage avec autrui. »[496] Le vampire illustre cette conception en ce qu'il est un *outsider* par nature. C'est justement cette solitude qui est mise en jeu dans l'ensemble des œuvres littéraires. En effet, les victimes du vampire établissent un lien psychique avec lui, elles en deviennent profondément dépendantes. Dans *Dracula,* le comte est dépeint comme un envahisseur, un parasite à la fois du corps et de l'esprit. S'il est vaincu, c'est d'abord parce qu'il est seul contre tous. Tout le paradoxe de ce personnage tient dans ce qu'il est craint et vulnérable. La littérature vampirique de la fin du XXe siècle est innovante dans le sens où elle donne la parole au vampire et permet d'explorer cet isolement, devenu un symbole de marginalité et de rejet, à une époque précisément marquée par la découverte du virus du sida ou VIH, faisant écho aux épidémies de syphilis au XIXe siècle, maladie qui avait tué Bram Stoker. Dans l'un des articles critiques sur les ouvrages écrits pas Anne Rice publiés dans le recueil *The Gothic World of Anne Rice,* Kathryn McGinley rappelle que : « Vampires have been seen as a metaphor for everything from AIDS to addictive behavior. »[497] Les vampires sont effectivement associés, à partir des années 1980, aux problématiques liées aux MST.

Dans la préface du collectif *Postmodern Dracula,* John S. Bal nous montre que le célèbre comte fut, en 1993, l'effigie d'une affiche de campagne contre le sida, dans l'Illinois. On y lit : « Dracula has AIDS » et « I'm not living in the dark anymore ». Ne plus vivre dans les ténèbres

494 *Ibid*, p.117.
495 Milly Williamson, *op. cit.*, p. 8.
496 Antoine Durafour, *op. cit.*, p. 60.
497 Kathryn McGinley, « Development of the Byronic Vampire : Byron, Stoker, Rice », *The Gothic World of Anne Rice, op. cit.*, p. 71.

signifie s'exposer à la lumière collective, à la vue des autres, car oui, le vampire est désormais visible, palpable, recherché. Le vampire est devenu un parasite qui s'insinue dans le corps et l'esprit, permettant au désir refoulé de remonter à la surface, comme l'explique John S. Bak : « Dracula in effect restored the victorian sex taboo that had been all but lost on post-freudian readers. In other words, its « unprotected sex » had become the shibboleth of the panic-stricked gay community, it soon gained currency among skittish heterosexual as well. »[498] A la fin du XXe siècle domine un sentiment de paranoïa liée à la crainte du nouveau millénaire ainsi que la connaissance de nouvelles maladies transmissibles, le sida en tête.

Parmi les manifestations qui renforcent ce sentiment, la découverte du VIH a bouleversé les rapports, la perception de l'Autre, a remis en question le rapport au corps, à la sexualité, faisant étrangement ressurgir la problématique de la corruption du sang et du corps. Les romans d'Anne Rice et de Poppy Z Brite contredisent de manière radicale le sens négatif dont le vampire était connoté au XIXe siècle. Le VIH a fait des victimes en détruisant des vies et en vouant les séropositifs à la marginalité. La communauté homosexuelle, rendue en partie responsable de la propagation de ce virus, en a particulièrement souffert. Dans les deux romans que nous étudions, les protagonistes sont doublement marginalisés ; en premier lieu parce qu'ils sont des non-morts, en second lieu parce qu'ils sont des bisexuels affirmés. La sexualité est la voie par laquelle s'exprime, en large partie dans la culture, la marginalité.

Le privilège de personnages homosexuels dans les romans d'Anne Rice comme de Poppy Z Brite semble, comme l'avance Nina Auerbach, correspondre à une volonté d'éloignement par rapport au modèle de Dracula : « Our midcentury Draculas were free to subvert patriarchy, but all were hygienically heterosexual. They released chosen women from sadistic husbands, but oppressed men had to look out for themselves. »[499] L'homosexualité ayant longtemps été considérée comme une sexualité anormale, au même titre que le fétichisme et les paraphilies, il n'est guère étonnant que l'exploration des interdits, de ce que Kelly Hurley surnomme « abnormal sexuality » se soit épanouie dans la littérature, en parallèle à d'autres formes d'expression. Le vampire, au XIXe siècle, peut nous paraître un exemple pâlement discret, par rapport à l'émancipation dont font preuve les auteurs des années 1980-2000, surtout dans leur association de plus en plus explicite, dans la description, de la métaphore sexuelle de la pénétration vampirique. Il est important de tenir compte de cette réalité lorsque l'on souhaite comprendre certains aspects de cette littérature. Cependant, *The Vampire Lestat,* de même que *Lost Souls* ne sont pas des romans appartenant au genre gay. Ce serait réducteur dans le sens où

498 John S. Bak, *op. cit.*, préf. XIII.
499 Nina Auerbach, *op. cit*., p. 179.

l'ambition d'un roman fantastique n'est pas de représenter la marginalité mais d'en saisir l'importance esthétique.

Le genre fantastique, terme générique composé de multiples sous-genres qui reçoivent des distinctions différentes selon les pays, est une littérature « hors-la-loi », ce qui signifie qu'elle n'obéit pas à un esprit élitiste voulant que la littérature n'ait qu'une seule définition. Le fantastique explore librement tout ce que le monde dans lequel nous vivions ne nous incite pas à faire : à suivre les voies de l'altérité. La « séduction de l'étrange » de Louis Vax définit cette expérience, profondément intimiste. Le vampire traduit cette expérience enrichissante dans l'exploration des interdits. Comme ceux que la société condamne parce qu'ils assument que la liberté ne s'exprime pas dans la censure, les vampires sont seuls, incompris. Néanmoins, ils ne cherchent pas la légitimation de ce qu'ils sont, bien au contraire.

Dans son essai sur l'érotisme dans l'ensemble des œuvres écrites par Anne Rice, James R. Keller associe la période pendant laquelle les premiers tomes des *Vampire Chronicles* ont été publiés à la prise de conscience, progressivement transformée en art de vivre, en sous-cultures, de cette marginalité consentie :

> The parallel between AIDS and vampirism generates abundant significations. The vampires are literally suspended between life and death ; they are revenants, walking corpses. Paradoxically, the vampires do not fear impending death, but instead the knowledge that they may never die burdens them. An erotic encounter with one of the vampires either kills immediately or produces another walking carcass. Or course the exchange of blood creates the revenants. Perhaps the vampire's immortality is a metaphor for the often lenghtly, spreading death to all her partners. Rice's vampires often impersonate death.[500]

Le vampirisme apparaît comme un idéal, une solution imaginaire puisqu'il guérit le corps. En tuant, il engendre, il créé. Le virus qu'il transmet est celui qui permet à la victime vampirisée d'acquérir une nouvelle manière de voir le réel, de s'accepter dans une connaissance de soi inédite. Grande essayiste spécialisée dans les théories *queer* ainsi que les littératures gays et lesbiennes, Eve Sedgwick s'intéresse à la définition du concept de « *queering* » et s'interroge sur l'existence d'une littérature singulière (le sens originel de *queer* signifiant ce qui est bizarre, inhabituel, étrange), en établissant un rapport avec l'affectivité, le désir et la perception de l'altérité. L'incompréhension et le sentiment de non-appartenance ressenti par Nothing, protagoniste de *Lost Souls* illustre le postulat du climat « paranoid » qui s'est installé avec la hantise du VIH et que Sedgwick intègre dans sa comparaison entre la peur de l'autre et du corps dans l'Angleterre du XIXe siècle :

500 James R. Keller, *Anne Rice and the Sexual Politics : The Early Novels,* Jefferson : McFarland, 2000, p. 35.

> This history [of AIDS] makes its mark on what, individually, we are and do [...]the omnipresence of somatic fear and wrenching loss. It is also to have survived into a moment of unprecedented cultural richness, cohesion and assertiveness for many lesbian and gay adults. […] they are also more than complicated by how permeable the identity « survivor » must be to the undiminishing currents of risk, illness, mourning, and defiance.[501]

Le vampirisme littéraire est paradoxalement devenu le miroir reconstitué de l'identité que la maladie bien réelle déforme tout en en révélant l'essence véritable. La maladie exhibe le corps, l'ouvre, l'oblige à se défaire des carcans qui le lient à la société, pour le pire certes. Les romans vampiriques parlent de survivance dans la mort et illustrent ce que Sedgwick appelle la « reparative reading » contre la « paranoid reading »[502]. Ce qu'elle entend par la lecture « réparatrice », c'est bien la littérature qui ouvre l'esprit contre la lecture réductrice de la propagande, de la presse à scandale qui espère monter l'homme l'un contre l'autre.

Comme Gabrielle, la mère de Lestat qu'il vampirise lui-même, chaque « nouveau-né » vampire rajeunit, acquiert un système immunitaire invulnérable ainsi que la beauté éternelle. Chez Anne Rice comme chez Poppy Z Brite, ce sont justement les relations perçues comme déviantes, de même sexe ou consanguines, ce mélange des fluides si décrié, qui illustrent l'équilibre le plus parfait. Les seuls dangers encourus par le vampire traditionnel sont des éléments dont le symbolisme est d'origine théologique. En effet, la lumière divine émanent du soleil est nocive pour le vampire qui tire son essence de la nuit, de même que le feu qui purge renvoie à la chasse aux sorcières[503]. Cependant, même ces éléments finissent par ne plus faire effet, tout simplement parce que la connotation religieuse, la foi aveugle et aveuglante, ont moins d'impact à notre époque qu'elles n'en avaient à celle de Bram Stoker, où ces institutions étaient commençaient à se fragiliser. De même, le caractère démoniaque attribué au vampire classique disparaît pour laisser place à l'exploration des sens, puisque les interdits et les tabous sexuels n'ont plus lieu d'être, en théorie...

Curieusement, l'envahisseur du corps, autrefois objet de terreur, est devenu une voie vers la guérison de cette frustration qui pesait sur les discours des romans comme *Dracula.* Dans « My vampire, my friend : The intimacy Dracula destroyed », Nina Auerbach analyse l'aspect invasif inhérent au vampire et estime que l'ensemble de la littérature vampirique du XIXe siècle, *Dracula* tout particulièrement, « transformed a tradition of intimacy to one of conquest. »[504]. Le

501 Eve Kosofsky Sedgwick, *Tendencies,* Durham : Duke Univeristy Press, 1993, p. 3.

502 Eve Kosofsky Sedgwick, *Touching, Feeling : Affect, Pedagogy, Performativity,* Durham : Duke University Press, 2003, p. 103.

503 Dans le quatrième chapitre de *The Vampire Lestat,* le protagoniste et son confident Nicholas se saoulent dans une ancienne potence appelée « Witches' place ».

504 Nina Auerbach, « My vampire, my friend : The intimacy Dracula destroyed », *Blood Read : The Vampire as Metaphor in Contemporary Culture*, *op. cit*., p. 12.

vampire a, semble-t-il, réussi son entreprise de conquête à une époque plus ouverte. Le sang ne divise plus ; il unit en redéfinissant les identités, dont la problématique est plus que jamais d'actualité. C'est précisément de cette redéfinition des interactions et des liens de sang entre vampires et mortels que William Hugues discute :

> Indeed, Victorian themes might arguably be said to be nothing more than a projection of postmodern praxis, given that the reviewers of Stoker's on-day exhibit little interest in what academic critics have depicted as its quitessentially fin-de-siècle themes of race, disease, and gender, to name but three.[505]

William Hugues dénote la quasi-absence de toute description liée au sang dans le roman de Bram Stoker, ce qui, bien évidemment, est à situer dans une société victorienne où la censure exerçait ses droits de l'époque. De plus, le sang n'a pas la même signification pour tous les personnages. Par exemple, pour Lucy Westenra, il devient un rappel du besoin essentiellement animal et alimentaire, prenant également une signification érotique, la sexualité de la jeune femme s'épanouissant clairement une fois transformée. Pour Renfield, le sang a une connotation spirituelle ou occulte puisqu'il croit réellement acquérir l'immortalité et le pouvoir en ingurgitant des vies (« lives ») en se nourrissant d'insectes ayant le malheur de passer dans sa cellule. Mina, entrée en connexion mentale avec le comte, devient extralucide ce qui signifie que le sang, pour Dracula lui-même, est un moyen de contrôler l'autre, de l'utiliser comme une marionnette rendue esclave par la nécessité, à la fois physique et spirituelle, d'interagir avec le vampire. A la fin du XXe siècle, les auteurs exploitent davantage le caractère transcendant du sang, préférant y voir, comme nous allons le démontrer, une valeur unificatrice et créatrice. Et si le sang ne signifiait plus l'hérédité ou la répétition, mais la transmission de cette transcendance supérieure par le biais de laquelle le sujet se libère des préjugés et des carcans ?

I.3.1. Quête de sang, quête de soi : *The Vampire Lestat* : quête de sang et quête de soi

Les démons peuvent-ils s'aimer ? Telle est la question que pose Lestat le vampire : « Do devils love each other ? »[506] Le désir et l'amour sont indissociables du vampirisme, comme nous le montrent l'ensemble des textes publiés dans les dernières années du XXe siècle. David Punter interprète le vampire comme l'incarnation la plus pertinente du désir dans le fantastique, à commencer par Dracula : « He is undead because desire never dies. »[507] La dualité caractéristique

505 William Hugues, « On the sanguine nature of life : Blood, identity and the vampire », *Blood Read : The Vampire as Metaphor in Contemporary Culture, op. cit.*, p. 3.
506 Anne Rice, *op. cit.*, p. 89.
507 David Punter, *The Literature of Terror, op. cit.*, p. 178.

de l'œuvre de Bram Stoker s'illustre précisément dans le combat entre deux forces d'une égale puissance, l'amour et la mort. Là où Dracula diffuse « an unintelligible and bitter passion »[508], ses opposants manifestent une volonté de régulation, de retour à l'ordre et à la sécurité alimenté par la foi et par un souci de convenance et de moralité. Cependant, ces forces qui s'opposent restent complémentaires ; Punter souligne l'attraction mutuelle qui s'exerce entre le vampire et les victimes du sexe opposé : Mina, de même que Lucy, incarnent des « sweet and reasonable emotions »[509]. Nous pourrions dire, en nous référent au propre discours de Mina, la dernière victime et survivante de Dracula, que la « contamination » l'aura menée à la lutte intérieure, à l'hésitation, au questionnement caractéristique non plus de l'âme dévote et moralisée mais du sujet en quête de connaissance de soi.

Punter souligne l'ancrage de ce roman dans une période décadente dans laquelle le subjectif s'exprime de plus en plus dangereusement, dans une société restrictive : « Since the public man must be seen to be blameless, he must "hide" his private nature. »[510] Le vampire incarne la mort désirée et désirable, et les auteurs exploitent cette caractéristique, comme l'explique Jean Marigny : « elle [la Mort] est acceptée car elle devient une dissolution de l'être, une fusion totale avec autrui »[511]. Pour Marigny, cette donnée suppose une atténuation du caractère monstrueux du personnage : « Un monstre amoureux, en effet, n'est plus tout à fait un monstre et cela remet en question la place du vampire dans l'éternelle lutte entre le bien et le mal »[512]. Anne Rice s'inscrit dans cette redéfinition, car le sang du vampire réinterroge ce dernier sur sa nature, sur son sens du bien et du mal.

Lorsque Magnus transforme son élu Lestat en vampire, ce dernier connaît successivement des sensations contradictoires, comme nous l'avons vu. De l'horreur et de la souffrance absolues, il devient avide, éprouvant les délices véhiculés par le sang surnaturel, de même que le plaisir dans la douleur de la morsure, suppliant son nouveau « père » de ne pas s'arrêter : « Don't stop it, please, please. »[513] La scène confond volontairement les délimitations relationnelles. Lestat est à la fois en position d'enfant, porté et nourri par Magnus, puis en position de victime soumise. L'érotisme est relativement soutenu, et le viol est plus suggéré que décrit avec crudité, comme le fait Poppy Z Brite.

Dans *The Vampire Lestat,* Anne Rice s'intéresse aux liens entre victime et vampire, liens

508 *Ibid*, p. 18.
509 *Ibid, id.*
510 *Ibid*, p. 3.
511 Jean Marigny, *Le Vampire dans la littérature du XXe siècle, op. cit*., p. 241.
512 *Ibid*, p. 247.
513 Anne Rice, *op. cit.*, p. 71.

qui impliquent des problématiques telles que la dissolution de l'être, le désir de meurtre et de sang ainsi que l'amour de la contradiction. Le lien qui s'instaure, et que *Dracula* n'a fait qu'esquisser, est celui du dominateur et du soumis Les héros sont souvent, ainsi que le décrit Katherine Ramsland, « both dominant and submissive »[514]. Néanmoins, de cette interdépendance établie par le sang naît également une recherche de confiance absolue de l'élève et du mentor. La transformation du protagoniste se fait dans la dépendance ; il s'agit de mourir ou demander l'éternité. Car oui, l'éternité, le « Dark Gift » doit être désiré, comme nous le montre ce passage, lorsque, sur le point de mourir, Lestat est en proie aux hésitations les plus empiriques, à la merci de Magnus :

> "Help me. Please."
> "I shall give you the water of all waters, " […] "The wine of all wines, " he breathed. "This is my Body, this is my Blood. " And then his arms surrounded me. They drew me to him and I felt a great warmth emanating from him, and he seemed to be filled not with blood but with love for me.
> "Ask for it, Wolfkiller, and you will live forever, " he said, but his voice sounded weary and spiritless, and there was something distant and tragic in his gaze.[515]

Même s'il n'est pas encore un vampire, entre vie et mort, la soif de sang se manifeste tandis que son organisme vidé de sa vitalité réclame la vie contenue dans ce que Magnus appelle « l'eau de toutes les eaux / le vin des vins ». Le vampire en devenir doit donc consentir à recevoir le don ou accepter de ne plus être. En donnant la vie, Magnus donne la non-mort, d'où son regard tragique, d'autant que l'on sait qu'il s'apprête lui-même à mettre fin à son existence trop longtemps supportée. Il se décharge, certes, de son fardeau, mais ce « don des ténèbres » est aussi un cadeau qu'il incombe au receveur de savoir apprécier et assumer. Le lien qui s'établit entre victime et vampire est perçu d'abord comme une atroce souffrance, car le narrateur confie ressentir la mort, suivie d'une sensation à la fois érotique et mystique, un amour divin qui enveloppe le narrateur :

> Blood and blood and blood. And it was not merely the dry hissing coil of the thirst that was quenched and dissolved, it was all my craving, all the want and misery and hunger that I had ever known. My mouth widened, pressed harder to him. I felt the blood coursing down the length of my throat. I felt his head against me. I felt the tight enclosure of his arms. I was against him and I could feel his sinews, his bones, the very contour of his hands. I knew his body. And yet there was this numbness creeping through me and a rapturous tingling as each sensation penetrated the numbness, and was amplified in the penetration so that it became fuller, keener, and I could almost see what I felt.[516]

514 Katherine Ramsland, *Anne Rice Reader,* New-York : Random House Publishing Group, 2010, p. 18.
515 Anne Rice, *op. cit*., p. 78
516 *Ibid*, p. 79.

Le vampirisme est une naissance inversée ; le « père » (puisqu'il l'appelle « child ») donne la mort et la vie au jeune homme qui pompe le sang comme le ferait un nouveau-né avec le lait maternel. Le sang surnaturel l'envahit comme une cascade de sensations qui nourrit à la fois le corps et l'esprit comme jamais une autre substance ne nourrit. Les désirs et les besoins s'entremêlent, poussés à l'extrême (« all my craving »), pour être aussitôt comblés. Nous décelons également une dimension érotique dans cet échange. Le narrateur dit ouvrir la bouche pour « presser » ses lèvres encore plus fort ; notons que l'adverbe anglais « harder » se traduit littéralement par « plus dur »[517], ce qui ne manque pas de faire penser à l'érection et la pénétration (« penetrated »), de même que l'éjaculation puisque Lestat se dit « rempli » (« fulled ») par cette substance aux propriétés à la fois nourricières et séminales. La sensation et les sens se confondent ; le narrateur dit « voir » ce qu'il sent (« I could almost see what I felt ») ce qui indique que la composition indicible du sang change l'être biologiquement. Moins de douze heures après cette métamorphose, Lestat se mire dans une surface réfléchissante (ce qui dément l'absence de reflet des vampires) et constate les changements sur son apparence :

> And there I saw myself as a man might expect, except that my skin was very white, as the old fiend's had been white, and my eyes had been transformed from their usual blue to a mingling of violet and cobalt that was softly iridescent. My hair had a high luminous sheen, and when I ran my fingers back through it I felt a new and strange vitality there. In fact, this was not Lestat in the mirror at all, but some replica of him made of other substances! And the few lines time had given me by the age of twenty years were gone or greatly simplified and just a little deeper than they had been. I stared at my reflection. I became frantic to discover myself in it. I rubbed my face, even rubbed the mirror and pressed my lips together to keep from crying. Finally I closed my eyes and opened them again, and I smiled very gently at the creature. He smiled back. That was Lestat, all right. And there seemed nothing in his face that was any way malevolent. Well, not very malevolent, just the old mischief, the impulsiveness. He could have been an angel, in fact, this creature, except that when his tears did rise, they were red, and the entire image was tinted red because his vision was red.[518]

Nous avons déjà vu que la description physique nous était précieuse pour comprendre l'apparence comme une marque d'évolution dans la représentation. Dans ce passage-ci, le narrateur insiste sur sa pâleur chromatique et sur sa dépigmentation. En clair, le vampire s'est physiquement éclairci, transformé en figure plus angélique car plus proche des tons lumineux et vifs, ce qui contraste avec ses ténèbres intérieures. Il n'a pas l'air d'un cadavre, comme Dracula, et ressent une « strange vitality » l'envahir. Notons que le sujet est d'abord divisé ; il parle de son reflet comme d'une réplique de lui-même, avant de se sentir comblé en constatant avoir

517 La traduction familière d'érection est « a hard-on ».
518 *Ibid*, p. 90.

nettement rajeuni et de se redécouvrir, ou plutôt de découvrir sa vérité dans ce reflet.

Après le temps de la division, vient celui de la fusion, et donc de l'acceptation de soi ; tel Narcisse, Lestat embrasse son reflet, passant ainsi de la troisième à la première personne en employant le possessif (« my face ») pour retrouver la troisième personne. Dans ce second temps, ce n'est pas une division mais la vision de cet être nouveau, cet « ange » aux larmes rouges, à la vision rouge, qu'il va devoir apprivoisé. Le lecteur sent, à travers sa description, une sorte d'aliénation, les émotions balançant entre griserie et angoisse, entre amour et peur de soi.

Une fois de plus, c'est le sang qui va, paradoxalement, réconcilier le vampire nouvellement créé avec lui même : « I am looking at my own reflection! And hadn't it been said enough that ghosts and spirits and those who have, lost their souls to hell have no reflections in mirrors ? »[519] Le narrateur passe de la troisième à la première personne ; l'humain fusionne avec le vampire et accepte ainsi sa nature de prédateur. Les « petites dents diaboliques » qui le rendaient si terrifiant, qui semblaient déséquilibrer l'harmonie de son visage, le dérangent encore. Pourtant qu'est ce qui le rassure ? C'est de voir que ce vampire reflété dans le miroir, ce non-mort c'est lui. Or les vampires de la légende n'ont pas de reflet dans les miroirs. C'est donc la conscience d'être vivant et d'être une réalité, et c'est dans cette réalité que le vampire qui se pense peut donner un nouveau sens à sa condition. Curieusement, c'est en démythifiant le vampire que l'auteure réussit à le rendre convainquant aux yeux du lecteur. Refusant de vivre comme un marginal, Lestat veut se fondre parmi les humains et regarder le monde des vivants avec ses nouveaux yeux de vampire : « A lust to know how I should walk among mortal men. I wanted to walk in the streets of Paris, seeing with my new eyes all the miracles of life. »[520]

Les sens amplifiés, de même que l'esprit très affûté du vampire lui permettent une connaissance du réel qu'il qualifie de « luxueuse » (« a lust to know »), ce qui l'encourage à s'accepter, à trouver sa vérité dans ce qu'il rejetait comme une nature monstrueuse. Peu à peu, l'humain en lui perd de son pouvoir, s'éloigne et finit par disparaître : « The human in me looked helplessly »[521]. Le vampirisme permet donc cette transcendance du sujet et mesure sa capacité de devenir autre, de surpasser ses limites à la fois physiques et spirituelles, de réussir à ouvrir davantage son esprit. Le discours de Lestat est intentionnellement proche de celui d'un scientifique qui s'analyse et étudie la réalité qui se cache derrière la surface des choses, opérant ainsi, dans ce processus philosophique, une connaissance par les sens.

Le sang qui contamine le vampire véhicule le pouvoir de la vraie connaissance de soi et

519 *Ibid*, p. 91.
520 *Ibid, id.*
521 *Ibid, id.*

permet au narrateur d'acquérir une indépendance de même qu'une soif de connaissance. Une fois transformé, Lestat était prisonnier de ses inquiétudes et de ses préjugés, notamment parce que son créateur, Magnus, l'avait laissé sans lui apprendre ce qu'il était et ce qu'impliquait sa nouvelle condition : « Magnus, why did you leave me? Magnus, what I am supposed to do, how do I go on ? »[522] Dans cette complainte, ne résonne pas simplement la créature orpheline, abandonnée à son sort comme le monstre créé et rejeté par Victor Frankenstein dans le roman de Mary Shelley. Lestat veut savoir, veut connaître des réponses, or il n'en obtiendra jamais, car le vampirisme amène à la connaissance sensible, par les sens.

La réalité ne peut pas plus s'expliquer que le vampirisme lui-même. Ainsi, lorsqu'il rencontre Armand, le leader de la secte satanique des Children of Darkness, celui-ci répond que le vampirisme n'est rien, qu'il a commencé dans la nuit des temps, en même temps que l'homme, et que, comme l'homme, le vampire a forgé ses propres mythes et croyance, faute de pouvoir trouver une explication logique, rationnelle à cet état de fait : « Since the beginning of the time," he said, "these mysteries have existed." […] "Since the ancient days there have been our kind haunting the cities of man, preying upon him by night as God and the devil commanded us to do. »[523] Ce discours n'est pas seulement important en ce qu'il remonte les origines du vampirisme à la nuit des temps mais aussi en ce qu'il admet que le mal lui est postérieur. Cette réponse ne signifie pas que le texte échoue à inventer une explication originale. L'absence même de réponse satisfaisante remet en jeu les attentes du lecteur à travers celles du narrateur. Qu'il existe une explication détruirait l'intérêt que l'on porte à cette figure, intérêt qui réside d'abord dans son caractère énigmatique et surtout fictif. C'est pourquoi le narrateur lui-même finit par renoncer à sa quête de vérité, une fois qu'il a accepté d'être ce qu'il est.

Après avoir étanché sa soif de sang, il dit ressentir un calme étrange et inquiétant qui le conforte dans l'acceptation de sa nouvelle nature : « An alien calm crept slowly over me. It was dark, full of bitterness and growing fascination. I wasn't human anymore. »[524] L'appel du sang est trop fort, c'est un délice qui fait oublier, un état d'extase dans lequel l'esprit se laisse envahir par la satisfaction des sens. Pourtant, Magnus avait prévenu Lestat avant de mourir par immolation : « You're immortal now. And your nature shall lead you soon enough to your first human victim. Be swift and show no mercy. But stop your feasting, no matter how delicious, before the victim's heart ceases to beat. »[525] Magnus qualifie l'acte de mordre une victime un « festin » qui plus est « délicieux ». A deux doigts de vider une seconde victime de son sang, Lestat réalise qu'il

522 *Ibid, id.*
523 *Ibid*, p. 196.
524 *Ibid*, p. 85.
525 *Ibid*, p. 81.

s'apprêtait à violer une règle de survie fondamentale, à savoir s'arrêter de boire à temps, avant que le cœur de la victime ne s'arrête, sous peine d'aborber la mort :

> This was a hard young body. Even the roughness of his badly shaven beard tantalized me, and I loved the strength in his hands as he struck at me. But it was no sport. He froze as I sank my teeth into the artery, and when the blood came it was pure voluptuousness. In fact, it was so exquisite that I forgot completely about drawing away before the heart stopped.
>
> Hmmm, broke the rules already, I thought.[526]

Le sang est exquis, et rien ne compte plus que ce moment. Dans le même temps, nous constations que l'esprit est toujours en vigilance ; le vampire et l'humain doivent apprendre à équilibrer la balance, pour former un nouvel être entre l'homme et la bête. Mais ce qui est le plus intéressant, dans ce passage, est que le narrateur tue, perversement, dans l'amour de son prochain ; il admire la force dont sa victime fait preuve pour se défendre en vain. C'est précisément ce qui caractérise les vampires de Anne Rice par rapport à d'autres auteurs ; l'attachement, l'interconnexion avec l'autre, qu'il soit humain ou vampire. Ainsi qu'il le confie, l'absorption de sang est très intime : « the drinking had been so intimate »[527]. Lestat s'oppose aux lois incompréhensibles des Children of Darkness, voulant que les vampires soient communautaristes et que les humains ne soient que des proies. Lui veut goûter toute la subtilité de cette mise à mort dans le plaisir absolu, ce « rolling delirium »[528] qui instaure un lien si particulier avec la victime, de même qu'il permet une lecture du réel et de l'acte lui-même de tuer.

Le sang de vampire devient une entité biologique qui dédouble le sujet (« The blood was alive »[529]) et qui semble d'abord provoquer un sentiment de dégoût de l'autre, puisque l'humain encore présent dans les premiers temps de l'abjection perçoit la victime comme de la viande pourvue de vie (« living flesh »[530]). Le vampire domine le sujet, avant que sa part d'humanité ne reprenne le dessus. Le vampire parle donc avant l'humain, puisqu'il considère sa victime comme de la simple nourriture (« food »[531]), le réceptacle de chair contenant ce « sang délicieux ». Il veut se distinguer de l'humain : « He was what he was, and I was what I was »[532]. Pour autant, ne peut-on pas déceler dans cette intériorisation de la pensée même un moyen, en mettant les mots

526 *Ibid*, p. 103.
527 *Ibid, id.*
528 *Ibid, id.*
529 *Ibid*, p. 80.
530 *Ibid*, p. 96.
531 *Ibid*, p. 97.
532 *Ibid, id.*

sur l'acte, de rendre le meurtre intelligible pour l'esprit humain qui n'a pas quitté le sujet. C'est dans l'expression et la rétrospection que, progressivement, que l'humain gagne en puissance. Le flot du sang suit de près celui des mots : « And it seemed my words did not stop one after another, rather they ran together until all my crying was one immense and coherent sound that perfectly amplified my horror and my joy. »[533] L'adjectif « coherent » et l'association de « l'horreur » et de la « joie » manifestent une volonté, dans la narration permettant une auto-analyse, de concilier les contradictions qui résultent de sa double nature. Il faut que le mal soit accepté par un esprit capable de rationnaliser le besoin de boire du sang, ou mieux, que le mal ne soit plus considéré comme tel.

La vérité est que Lestat ne peut véritablement se séparer de son humanité et cela est démontré dans son propre répertoire de représentations ; le sang qu'il goûte est « la lumière faite liquide », et c'est là une image beaucoup trop angélique, presque pieuse, qui rappelle que le personnage demeure attaché non pas à la pensée religieuse mais à la beauté de la vie qui s'écoule en lui. Le vampire lutte contre l'humain ; le premier s'évertue à appeler sa proie de la viande, tandis que le second emploie le pronom personnel et le possessif (« he/his »).

L'esprit de Lestat subit ce tumulte, la « tempête » puis le calme, et seul son esprit analytique lui permet de justifier cet acte, non-moral bien que naturel : « feeling gluttonous and murderous, just wanting to kill again so this ecstasy would go on forever »[534]. Cette gloutonnerie nous fait tout de suite penser aux personnages de Poppy Z Brite. A la différence de Zillah, Lestat n'hésite pas à s'adonner à la réflexion. Il sait qu'il ne peut survivre qu'en tuant, et que le sang qu'il absorbait d'abord par pure contrainte métabolique lui procure une jouissance incroyable. Une fois rassasié, c'est un sentiment insoutenable qui s'empare de lui : « But I couldn't have drunk any more blood, and gradually I grew calm and changed somewhat. A desolate feeling came over me. An aloneness as though the thief had been a friend to me or kin to me and had deserted me. »[535] Ce n'est plus le remords de l'assassin qui, après avoir tué dans un état second, réalise la portée de son acte sur son semblable. Lestat étant un vampire, et non-plus un humain dans sa totalité, est accablé par un sentiment de solitude, et la solitude est telle une mort ressentie par l'être qui ne peut mourir. La signification du sang passe ainsi de nourriture à la substance extatique, proche d'une drogue dont il se dit « intoxiqué » : « And that smell was intoxicating me. »[536]

Le rapprochement avec les effets de la drogue est explicite, dans le sens où les substances

533 *Ibid*, p. 80.
534 *Ibid*, p. 97.
535 *Ibid, id.*
536 *Ibid*, p. 96.

illicites ne provoquent pas seulement des sensations extrêmes. Comme elles, le sang absorbé fait oublier le reste et la torture n'en est que plus grande, puisque l'extase n'est que temporaire. Lestat est capable de percevoir à la fois l'âme et l'organisme dans lequel cette âme est contenue, jusqu'aux veines pulsantes que ses yeux peuvent discerner sous l'épiderme, et ressenti les battements du cœur. Au terme, le sang lui donne une impression d'être rempli (« it filled me »). Ce n'est pas une simple sensation d'être repu ; comme la drogue, le sang est un soulagement temporaire, donnant une impression de se sentir entier. Pour faire taire le remords, il n'y a rien de tel que l'acte répété. Bientôt, le narrateur avoue être devenu l'esclave d'un « remorseless appetite »[537].

Le sang ne modifie pas seulement le rapport à la mort. Anne Rice érotise le lien de vampire à victime ou entre vampires eux mêmes. Sans distinction de sexe ou de rang social, Lestat satisfait sa soif de sang et son désir, plus fort que jamais, de se fondre dans l'autre. C'est dans cette manière de représenter autrement, de définir autrement, que le vampire et l'humain réussissent à cohabiter.

Le sang transcende les limites relationnelles. De même que Magnus nourrit et porte Lestat comme un nourrissant s'abreuvant de ce sang qui remplace le lait maternel, Lestat prend ses victimes dans ses bras et le porte comme le ferait un père avec un enfant : « I held him as easily as a powerful man might hold a child, that was the proportion. »[538] Sa force décuplée lui donne l'impression de soulever un corps léger, or c'est dans la tragédie de cette image que réside l'intérêt de la relation vampire-victime, car cela sous-entend que le narrateur donne la mort à un être avec lequel il vient de partager un moment intime. En absorbant la vie, et l'âme de sa victime, paradoxalement, Lestat sent mourir un peu plus l'homme en lui. Jusqu'à ce qu'un événement lui permette de prendre une décision pour en finir avec cette solitude.

En effet, la preuve la plus significative de cette fusion absolue entre deux êtres par le sang reste encore la modification singulière de la relation entre Lestat et sa propre mère, la marquise de Lioncourt. Dans la première partie du roman, bien avant que le protagoniste ne rencontre Magnus, il partageait une affection tout à fait particulière avec celle qui l'a mis au monde, le seul membre de la famille dont il se sent proche. Cette proximité oedipienne est explicitement décrite à travers le regard du narrateur qui n'est plus celui d'un fils : « she [Gabrielle] seemed vulnerable for the first time […] all her features were too small, too kittenish, and made her look like a girl. »[539] La vulnérabilité apparente de Gabrielle annonce l'inversion des rôles : Lestat deviendra son « père » des ténèbres en lui offrant l'immortalité et développera un sentiment d'autorité

537 *Ibid, id.*
538 *Ibid, id.*
539 *Ibid, id.*

envers elle. La fusion des deux âmes s'opère déjà, dès le début, à travers la confidence. La belle marquise, qui physiquement est presque le reflet de son fils, avoue à son fils qu'elle adorerait capturer des hommes de tous âges confondus pour les amener dans son lit : « Just lying there [in a bed] and taking them one after another, and feeling some magnificent triumph in it »[540]. Le désir de « triomphe » anticipe son épanouissement dans le vampirisme. Malheureuse en ménage et gravement fragilisée par huit naissances, dont trois fils survivront, Gabrielle de Lioncourt tombera gravement malade pendant le séjour de Lestat à Paris. Apprenant la nouvelle, le narrateur, désormais immortel, constatera les ravages de la maladie, du corps soumis aux infections de celle dont il chérit tant la beauté. Il lui propose alors le choix ultime de recevoir le don ténébreux :

> DO YOU WANT TO COME WITH ME INTO THIS NOW ? I hide nothing from you, not my ignorance, not my fear, not the simple terror that if I try I might fail.
> "Yes! " she screamed aloud suddenly, drunkenly, the voice maybe that had always been her voice yet one that I had never heard.[541]

Lestat s'adresse à elle par la pensée. Sa propre déclaration montre à quel point le lien devient fusionnel. Au seuil de la mort, elle crie sa volonté de vivre d'une voix que Lestat croit entendre pour la première fois dans sa sincérité. L'échange est, comme à chaque fois, intensément érotique, frôlant la relation sexuelle :

> I leant forward and kissed the blood on her open lips. It sent a zinging through all my limbs and the thirst leapt out for her and tried to transform her into mere flesh. My arms slipped around her light little form and I lifted her up and up […] and the blood came up in her out of her lungs again, but it didn't matter now. […] I was groaning so loud against her with the pumping of the blood that it was a song in time with her heart. But the heart was slowing too quickly. Her death was coming, and with all her will she pumped against it, and in a final burst of denial I pushed her away from me and held her still. I was almost swooning. The thirst wanted her heart. in some place beyond all suffering, where there was nothing but sweetness and even something that might be understanding.[542]

Le texte évoque interaction sexuelle, l'échange de sang remplaçant celui de fluides. Alors qu'il l'embrasse, le narrateur sent monter en lui le désir charnel de possession (ce qui répond à sa vision de la marquise comme une personne vulnérable). Le lien mère-fils est littéralement englouti dans une étreinte d'amants appuyée par l'utilisation de mots explicite tels que « groaning » (geindre) ; « pumping » ; « pushed » ; « swooning » (essoufflé). Notons que Lestat personnifie la soif (« the thrist wanted her heart ») comme une entité à part entière qu'il peine à

540 *Ibid,* p. 35.
541 *Ibid*, p. 138.
542 *Ibid*, pp. 138-139.

contrôler. Même les convulsions et la douleur ressenti dans la mort accélérée de celle qu'il vient de vider de son sang fait distinctement penser à un orgasme ; « Her eyes rolled up into her head »[543] ; « sluggish gestures, like a vomiting drunk »[544] ; « momentary pain »[545]. Lorsqu'il absorbe le sang de sa mère, l'existence de celle-ci ne défile pas seulement dans son esprit. Le vampire la revit à travers elle, comme s'ils ne faisaient qu'un durant un instant. C'est lorsqu'il dit que l'âme et le cœur de la marquise se sépare en deux qu'a lieu le processus intermédiaire, le passage de vie à mort.

Mais cette séparation marque aussi celle de deux personnes différentes ; la mère de famille disparaît (« no mother anymore »[546]), pour laisser place à « Gabrielle ». Les années de souffrance et de maladie ne sont qu'un souvenirs, la mère dévorée par ses enfants de l'intérieur comme de l'extérieur laisse place à la dévoratrice en devenir, au-delà des mots et des images (« beyond words and images »), transparaît alors celle de la résistante qui refuse de se laisser envahir par le désespoir. Le sang devient séminal, remplaçant ainsi la fonction procréatrice du sperme. Ainsi, après s'être ouvert le poignet, il l'invite à boire : « Mother, drink ! »[547]. La subversion fonctionne ainsi dans les deux sens. Puisqu'elle n'est plus la mère, Gabrielle éprouve elle aussi le même plaisir intense alors qu'elle se nourrit de cette substance :

> Her lips quivered, and her mouth locked to me and the pain whipped through me suddenly encircling my heart. Her body lengthened, tensed, her left hand rising to grasp my wrist as she swallowed the first spurt. And the pain grew stronger and stronger so that I almost cried out.[548]

Comme nous pouvons le constater, le fils est presque dans sa position de jouissance à elle, criant presque de douleur et de plaisir, description à laquelle s'ajoute celle de la bouche « collée » à la plaie et du corps qui se cambre, la succion (« her sucking »[549]) ainsi que la multiplication d'adverbes tels que « harder » ou « faster »[550]. C'est donc le fils qui nourrit la mère et, ce faisant, s'approprie le rôle de géniteur. La conséquence est un changement physique, une renaissance dans laquelle la marquise retrouve une jeunesse qui semblait perdue, avant les dégradations physiques subies. Elle ne peut plus être la mère, mais bien Gabrielle, la compagne de Lestat : « Gabrielle, that was the only name I could ever call her now. »[551]

543 *Ibid*, p. 138.
544 *Ibid, id.*
545 *Ibid, id.*
546 *Ibid, id.*
547 *Ibid, id.*
548 *Ibid*, p. 139.
549 *Ibid, id.*
550 *Ibid, id.*
551 *Ibid, id.*

Cette cure de jouvence est une renaissance à la fois dans le corps et dans l'âme. Le corps remonte le temps et se fige dans la jeunesse, ce qui rend l'appellation de « mère » inappropriée, puisqu'elle redevient Gabrielle. Lestat n'est pas simplement fier d'avoir pu épargner une mort douloureuse à sa mère ; il lui a rendu cette beauté qui est ce que les vampires riciens partagent tous, une nécessité, un fondement de leur identité d'immortels, de même que la mort doit être vécue dans le ravissement. La renaissance de Gabrielle rappelle, en certains points, celle de Lucy Westenra dans *Dracula.* La métamorphose de ce personnage ressemble à une maladie que seul le sang finit par guérir. Cependant, au lieu d'évoquer la femme ayant retrouvé sa féminité et sa beauté, comme le fait Anne Rice, Stoker choisit de privilégier la figure du monstre à abattre, aux yeux impurs et infernaux (« Lucy's eyes unclean and full of hellfire »[552]). Le lecteur ne s'y méprend pourtant guère et détecte le caractère stratégique de l'auteur contraint à la censure, dans l'association de contradictions telles que « unholy » et « light »[553], qui ne peut que décrire l'horreur des représentants de la vertueuse société victorienne devant l'obscène sexualité dévoilée de cette femme que le vampirisme semble avoir paradoxalement « libérée ». Cette sexualité débordante qui fait peur pose de toute évidence le problème de la satisfaction d'une part, et d'autre part elle interroge sur la difficulté du rapport à l'autre.

En transformant sa mère, Lestat la sauve très certainement d'une mort certaine. Cela permet également d'appliquer cet idéal de fusion, d'interconnexion. Les liens de sang biologiques perdent leur sens ; l'inceste n'existe pas, puisqu'ils forment un couple nouveau, une genèse nouvelle dépourvue des interdits de celle du monde connu. Cela n'empêchera guère Gabrielle de prendre un autre chemin, car elle a cessé de vouloir comprendre et chercher un sens au simple fait. De nouveau menacé par la solitude, à la suite de cette mésentente qui les sépare, Lestat fait un rêve explicite : « Dreamed a dream of family. We [me, Gabrielle, Nicki] were all embracing one another. »[554] Le mot « family » ne traduit donc plus les liens du sang conventionnel. La famille idéale est celle qui partage ce lien permissif, au-delà des tabous, qui se lovent tels des serpents. L'image du bébé vampire symbolise cette nouvelle génération de beautés pâles capables de vivre en accord avec leur nature prédatrice.

Cette débauche de proximité physique, cette faim de l'autre est d'autant plus pratiquée que le vampire est plus sensible, dans son âme et dans son corps, à la solitude et au manque, ainsi qu'il le dit lui-même : « And I felt my aloneness in every pore of my skin. »[555] Les sentiments deviennent sensations, insoutenables. La solitude se fait ressentir avec la même intensité que la

552 Bram Stoker, *op. cit.,* p. 113.
553 *Ibid, id.*
554 Anne Rice, *op. cit.*, p. 307.
555 *Ibid*, p. 220.

soif de sang, et elle ne peut être que renforcée si l'on sait que le vampire a l'éternité devant lui, si l'on en croit Armand, le chef de la secte : « You may not be so sure that eternity is what you want. »[556] Le sang apparaît donc comme un palliatif à la solitude puisqu'il les liens affectifs et surtout en les rendant illimités. Le personnage considère, de plus, la consommation de sang comme un plaisir qu'il revendique, à l'inverse des Children of Darkness et leur chef, le fataliste Armand. Pour lui, tout est blanc ou noir : « We [vampires] are miracles or horrors. »[557] Le vampirisme n'est rien de plus qu'une ascèse négative, une torture consentie, monastique, une punition divine en somme, qui ne doit pas être perçue comme un jeu avec la vie ou la mort. C'est précisément les limites sur lesquelles Armand insiste pour désigner l'état vampirique qui font rager Lestat, qui lui croit à la perfectibilité. Son propre choix de transformer sa mère, puis Nicholas, en vampires, de former cette « famille » inatteignable est un moyen de transcender ces limites. Plus de morsure, car la morsure doit être un baiser : « Love and love in the vampire kiss. »[558] Marius, que Lestat ne rencontre que dans la dernière partie du roman, met ce dernier en garde : « choose your companions with care »[559]. De même que le choix doit être réfléchi, Magnus rappelle que l'amour est une condition nécessaire pour assumer une telle relation : « Make them in love. »[560]

Nous voyons ainsi, dans *The Vampire Lestat,* que le sang du vampire réconcilie le sujet avec son désir. Cela ne signifie pas qu'il le simplifie, qu'il le réduit à un esclave du désir, mais qu'il le contraint à écouter l'appel de son désir. Les liens se confondent, dissolvent les distinctions mère-fils, amant-amante, pour envisager un lien à redéfinir, tel le troisième sexe. Le vampirisme permet la remise en question du réel et l'ouverture à l'inconnu. La fin du texte nous le prouve : Lestat pense réellement avoir trouve « the one »[561] en Akasha. Le roman s'achève sur le concert et sur l'éveil de la mère des vampires, celle qui formera avec Lestat le nouveau couple divin dans la suite des chroniques, *Queen of the Damned.* Ce n'est plus seulement ses origines qu'il recherche en elle. Akasha est l'ultime lien entre le monde connu et l'inconnu, elle est : « Alien, utterly foreign »[562]. C'est dans l'étrange, l'insaisissable qu'il veut désormais trouver son âme-sœur.

Le seul fait d'avoir tenté de réveiller la mère de tous les vampires confirme son acceptation de lui-même. Il ne s'agit plus, pour lui, de comprendre, car le vampirisme ne s'explique pas, il se ressent. Puisqu'il ne peut guérir sa solitude avec ceux qu'il a créés, il décide

556 *Ibid*, p. 412.
557 *Ibid*, p. 269.
558 *Ibid*, p. 256.
559 *Ibid*, p. 410.
560 *Ibid, id.*
561 *Ibid*, p. 480.
562 *Ibid, id.*

de s'en remettre aux ténèbres de la grande figure créatrice. Même l'immortel qu'il est sait qu'il est menacé par l'ennui, la répétition, c'est pourquoi il tente le tout pour le tout, faisant fi du danger apocalyptique que ses actes impliquent. Dans la littérature contemporaine, le vampire représente toujours une menace. Le tour de force des auteurs consiste à retourner cette menace d'abord contre eux-mêmes. Sur ce point, le commentaire de Christopher Craft nous permet de saisir le rôle de l'auto-analyse du sujet :

> That treat, of course, is contained and finally nullified by the narrative requirement that the monster be repudiated and the world of normal relations restored ; thus, the gesture of expulsion, compensating for the original irruption of the monstrous, brings the play of monstrosity to its predictable close. This narrative rhythm, whose tripartite cycle of admission-entertainment-expulsion enacts sequentially and essentially simultaneous psychological equivocation, provides aesthetic management of the fundamental ambivalence that motivates these texts and our reading of them.[563]

Lestat incarne, dans la narration, ce mouvement cyclique de « admission-entertainment-expulsion », puisqu'il ne parvient que difficilement à dompter sa nature. Le fait est que le choix de l'expression subjective permet à Anne Rice de signifier que le vampire n'est pas plus fort que l'humain, que ces deux forces font ce qui rend le personnage attachant, car sa lutte intérieure est le propre de la nature humaine. La satisfaction n'est trouvée que dans l'abolition des restrictions et un regard esthétique sur cette réalité. Comme le résume Nina Auerbach, le vampire incarne la recherche de l'altérité et de l'alternatif :

> Individual vampires may die; after almost a century, even Dracula may be feeling his mortality; but as a species vampires have been our companions for so long that it is hard to imagine living without them. They promise escape from our dull lives and the pressure of our times, but they matter because when properly understood, they make us see that our lives are implicated in theirs and our times are inescapable.[564]

Le roman d'Anne Rice problématise cette lecture du réel à travers l'interaction avec l'Autre. A travers le parcours de son protagoniste, l'auteure signifie les difficultés de la quête perpétuelle que représente la vie et cette continuelle et aliénante recherche d'une acceptation de soi et de la satisfaction des désirs. Mieux encore, c'est un combat contre la solitude que livre Lestat, jusqu'à réveiller d'entre les morts une divinité puissante et destructrice.

Le sang est donc l'ultime moyen de communication, par les obscures voies unissant psyché et soma, des voies que les nouvelles technologies exposées par la structure narrative ne

563 Christopher Craft, « Kiss me with those red lips : Gender and inversion in Bram Stoker's *Dracula* », Fred Botling, Dale Townshend (dir.), *Gothic : Nineteenth-century Gothic : At Home with the Vampire,* Londres : Taylor & Francis, 2004, p. 260.

564 Nina Auerbach, *op. cit*., pp. 8-9.

saisissent pas. Nathalie Jaeck perçoit dans le sang un symbolisme plus spirituel que matériel : « The materialistic meaning of blood becomes secondary in the novel to that of its status as a signifier of spiritual importance. »[565] La connotation sexuelle n'est que peu développée, bien que sous-jacente, dans *Dracula*. Les auteurs du XXe siècle sont, comme l'on s'y attend, moins avares de détails. Cependant, il serait inintéressant de n'y voir que la simple allégorie sexuelle ; le sang du vampire apparaît comme une interprétation de la complexité des relations, malgré toute la liberté qu'il peut offrir.

C'est dans le refus de souffrir dans la solitude que le personnage puise son intérêt. Les nombreuses tentatives de rassemblement de Lestat d'une famille idéale, d'une genèse vampirique, ne font pas sombrer le héros dans le fatalisme. Bien au contraire, la soif de sang ne pouvant être définitivement étanchée ne fait que refléter la soif de connaissance, de refus de toute restriction et de toute censure dans la créativité et dans l'expression. A la fin de *The Vampire Lestat,* une fois arrivée à la fin du XXe siècle, le héros choisit de rassembler dans la musique, de pousser la provocation jusque dans son propre camp. Car c'est là toute la subtilité de cette philosophie du personnage qui se remet sans cesse en question. Le lien véritablement solide qu'il parvient à tisser, c'est le lien avec le lecteur. Anne Rice réussit à maintenir et à renouveller cette facilité d'identification dans la proximité que ressent le lecteur, grâce à la profonde humanité de ses vampires dont le propre est de ne jamais se contenter d'un rien. Le vampirisme n'y apparaît donc que comme la ligne à oser traverser pour devenir celui que l'on aspire à être, et invite à boire la vie à gorge déployée.

Nous avons vu comment le personnage de Lestat réussissait à redonner un sens novateur au monstre séducteur qu'est le vampire. Dans cette œuvre, comme le remarque Catherine Spooner, le vampirisme est envisagé comme une norme relationnelle plus permissive, paradoxale puisqu'elle permet de rompre définitivement avec les tabous et les restrictions, faisant ainsi du vampire un néo-décadent :

> Lestat enacts the persona of the dandy, but does so not through aesthetic principle, intellectual intention or response to social context but rather through sheer sensual indulgence. Lestat drains dandyism of the cultural import, reduces it to an abstract process of consumption and display. [...] Lestat's rebellion from conventionnal vampire love is, paradoxically, by looking normal, by refusing the codes of difference.[566]

Ce postulat nous amène à considérer le texte comme un questionnement sur la condition du prédateur en l'homme ainsi que du potentiel destructeur du désir. L'œuvre d'Anne Rice nous paraît être la première à véritablement mettre le vampire au service des interrogations

565 *Ibid*, p. 9.
566 Catherine Spooner, *Fashioning Gothic Bodies,* Manchester : Manchester University Press, 2004, pp. 173-174.

existentielles, ce regard réflexif ou « reflexive gaze »[567] mentionné par Nina Auerbach. La compréhension des interactions entre ces êtres fictifs créés par l'homme, amène à une compréhension de l'épanouissement relationnel partagé par des sujets qui possèdent le point commun de n'appartenir à aucune norme relationnelle, sociale ou esthétique. La quête des origines n'est pas qu'une problématique intradiégétique, propre à ce seul texte. Les personnages qui tournent leur regards vers le passé poussent le lecteur lui-même à s'interroger sur l'image et le sens du vampire tel qu'il est représenté, par rapport au modèle classique d'une part.

D'autre part, à travers sa condition, le vampire pose des questions essentielles sur le développement personnel et montre que pour envisager le présent comme l'avenir, il n'est pas utile de chercher des réponses dans le passé, mais de donner sens au présent qu'il nous appartient de diriger. Lestat est le vampire « communal » définit par Zanger qui, déçu de ce passé, cherche à recréer un monde où le vampire, libéré des carcans de la superstition et de la morale, régnerait et mettrait ainsi fin à la solitude. Cette solitude est la seule maladie que le vampire possède en commun avec sa proie humaine. Lestat est amoureux des humains ; cela ne signifie en rien qu'il les épargnera. L'amour du vampire, de même que son désir érotique, passe par le fétichisme du sang, par la domination et par la prédation. Sur ce point, Poppy Z Brite va beaucoup plus loin...

I.3.2. *Lost Souls* : s'écrire dans le sang

Lost Souls est un roman sur la dérive et les rencontres dangereuses qui l'entraînent. Au fil de la lecture, nous réalisons que chaque personnage se vampirise l'un l'autre. L'adolescence y est dépeinte comme une initiation à la prédation que les personnages subissent avec passion, allant jusqu'à désirer devenir des *outsiders*. L'image du vampire semble être celle dans laquelle ils se reconnaissent, parce que le vampire aspire le néant, dissout cette solitude qui dévore tout en symbolisant l'acquisition d'une identité pensée comme supérieure, dominante. Le refrain de la chanson du groupe des Lost Souls semble porter en ses paroles l'esprit de la génération perdue dépeinte dans l'ensemble du texte : « *We are not afraid... let the night come... we are not afraid.* »[568] La voix spectrale de Ghost, le contemplateur des âmes perdues, accompagné par la musique de Steve, diffusent, comme Lestat dans son propre groupe, le message que les adolescents, sensibles au monde fantasmé de la nuit et des vampires, veulent entendre. Le roman confronte ainsi les vrais vampires et ce que l'on appelle les *wannabe* (« want to be »). Le

567 Nina Auerbach, *op. cit.*, p. 154.
568 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 32

vampirisme est un fantasme libérateur pour les personnages en proie au spleen, dont les plus démonstratifs sont Jessy, la mère de Nothing, et Nothing lui-même.

Dans le prologue du roman, Jessy est décrite en train de siroter une vodka orange, l'adolescente prostrée dit au barman qu'elle attend « the vampires »[569]. Dans le septième chapitre, revenant sur son passé, son père, le vieux Wallace Creech, se remémore l'attitude étrange de sa fille, avant la mort de celle-ci, et de ses paroles : « *I'm going to be a vampire, Daddy.* »[570] Comme l'on s'y attend, le père célibataire ne prend guère au sérieux ce délire d'adolescente qu'il met sur le compte du manque de la présence d'une mère. Pourtant quelque chose le dérange dans le choix de sa fille. Dire à ses parents que l'on va devenir un vampire résonne comme dire, dans sa plus tendre enfance, que l'on deviendra une fée ou une princesse. Or le vieil homme inquiet se décide à violer le sanctuaire de la chambre de sa fille. En fouillant, il y découvre un volume de *Dracula* de Bram Stoker, aux pages écornées, lu et relu jusqu'à l'usure, avec des signets et des phrases soulignées avec une encre rouge qu'il détecte être du sang, celui de Jessy :

> *Dracula* was here, dogeared and heavily underlined. Wallace had looked at the book one night while Jessy was out at one of her haunts. Some passages were circled over and over, in pencil and what looked like blood. Wallace began reading, but after a few paragraphs he was too disgusted to continue. He hadn't known the novel was pornographic. He touched the marks on the pages. They *were* blood, Jessy's blood. She had been cutting herself to get at it. Wallace found razor blades between the pages of the book.[571]

Le vieil homme déchiré entre ses principes religieux aveugles et noyant son cancer dans l'alcool, découvre le secret le plus intolérable dans un hommage masochiste et sanglant à *Dracula,* les passages entourés faisant vraisemblablement référence aux épisodes à plus forte charge érotique du roman. L'adjectif « disgusted » illustre bien l'impact que cette œuvre exerce sur la génération de Wallace, par rapport à celle de sa fille. Pour lui, le roman est « pornographic ». C'est volontairement exagéré ; le texte est plus timidement érotique que pornographique. L'auteure se place volontairement dans le point de vue d'un personnage qui, malgré sa fâcheuse allégeance à la boisson, est profondément croyant. Cela permet de confronter deux générations : l'une, celle de Wallace, croit encore au salut après la mort et possède, en conséquence, des principes dictés par sa foi. L'autre, celle de Jessy, assume une négation de ces valeurs, ce qui est propice à l'adolescence. Néanmoins cet argument n'explique pas la fascination éprouvée pour Dracula, plutôt qu'un autre personnage.

En voulant devenir un vampire, et surtout en y croyant fermement, Jessy manifeste son

569 *Ibid*, p. 5.
570 *Ibid*, p. 77.
571 *Ibid*, p. 78.

désir de devenir quelque chose d'autre qui n'est présent dans aucun repère social. Elle fait donc une interprétation littérale de quelque chose d'abstrait, de fictif, allant jusqu'à séduire son propre père. C'est bien un fantasme de marginalité absolue, d'*otherness* que représente ce terroriste de l'ombre qu'est Dracula. A la soif de sang s'ajoute donc cette soif d'autre chose, et cet autre chose se trouve de l'autre-côté de la réalité, dans le monde interdit de la nuit. Le récit se poursuit et Wallace se remémore l'expérience indicible qu'il a vécue avec sa fille, au retour de cette dernière à la maison. Au sortir de la douche, Wallace tombe sur la chair de sa chair à peine couverte par une serviette de bain, voici ce qui se passe à ce moment-là :

> "I'm going to be a vampire, Daddy."
> He could not find his voice. There was no spit in his mouth. "Put your clothes on, Jessy." It was a dry whisper, weak and useless.
> "I'm going to bite people, Daddy. I'm going to *feed* on them. I need blood. Hot... rich... red blood. I need your blood, Daddy. I'm hungry. Your Jessy's hungry. Come to me."
> He did not know how he got to the bed'[572]

Dracula, ou bien les vapeurs du whisky, ont vite raison des efforts d'autorité du père, qui finit dans le lit, sa fille s'apprêtant à le mordre, et même à avoir une relation sexuelle avec lui. Ce qui est intéressant dans ce passage, c'est ce que lui murmure Jessy. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'elle n'émet pas l'appel à l'affection paternelle d'une enfant. C'est plutôt l'invitation d'une sirène, d'une femme fatale ; ce sont les appels éthérés de Lucy Westenra à son fiancé, Arthur Holmwood, dans *Dracula,* que Jessy reprend. Dans le roman de Bram Stoker, la jeune femme vampirisée, se relevant de sa tombe, essaye d'hypnotisé son fiancé en prononçant ces mêmes paroles (« Come to me »[573]). De même, lorsque Lucy demande à Arthur de cesser toute résistant (« My arms are hungry for you »[574]), cette adresse reflète l'appel de Jessy : « I need your blood, Daddy. I'm hungry. »[575] Le vampirisme transfigure la jeune Lucy, révélant, comme nous l'avons vu au début de ce sous-chapitre, la part occultée d'elle-même, dangereusement sensuelle (« diabolically sweet »[576]). Wallace succombe, contrairement à Arthur Holmwood qu'un Van Helsing fortifié par une foi indestructible[577] retient avec ferveur, comme sous un charme (« under a spell »[578]).

Ce passage montre, évidemment, que le maintient des tabous à ne pas violer est un

572 *Ibid*, p. 79.
573 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 237.
574 *Ibid, id.*
575 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 79.
576 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 237
577 Francis Ford Coppola choisira de mettre en valeur les failles du professeur qui, dans cette version, tombera lors d'un moment de faiblesse dans les bras de Mina, elle-même ensorcelée par les épouses du comte.
578 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 237.

discours qui n'a pas plus de poids que du vent, lorsque les figures qui le sacralisent, ici Wallace, ont elles-mêmes perdu leur propre contrôle, ou peut-être le sens de ces interdits s'est-il effrité ? Le passage nous fait également comprendre que, face au vampire, ou plus exactement face à une obsession, rien ne résiste. Jessy est bien sous l'emprise de Dracula, puisque le vampire survit à travers des générations de lecteurs et de lectrices qui rêvent de cette nature insaisissable propre au personnage.

Nous pourrions donc penser que, après avoir vengé la mort de Jessy, Wallace cherchera à laver son péché incestueux, qu'il attribue à la corruption spirituelle exercée par le roman. La problématique métamorphose de l'adolescente suscite une angoisse évidente, qui brise les barrières des liens familiaux.

La soif d'inédit de Jessy est un écho à la devise de Zillah : « Boredom is a sin. Boredom is unholy. »[579] Pour s'arracher à l'ennui de l'existence, aux doutes et à la dépression d'un parcours qui n'a pas de sens, il faut devenir un vampire, et donc un *outsider*. Jessy est une *wannabe* comme d'autres jeunes « âmes perdues » en quête de sensation et de compagnie. Elle paiera cette curiosité malsaine de sa vie, puisque le vampire, loin d'être le héros espéré, est un inconséquent libertin dont la semence entraînera la mort dans les atroces souffrances auxquelles Christian assiste, impuissant.

Sa triste expérience avec Jessy[580], qu'il a aidé à accoucher sans avoir pu la maintenir en vie, lui est remémorée par adolescent qui s'est attiré ses faveurs lors d'une soirée. Le vampire emmène le jeune garçon sur la plage, décidé à se nourrir. Loin d'être effrayé par la morsure, l'adolescent ne réfléchit guère longtemps pour identifier ce geste : « Are you a vampire ? »[581] Rien d'autre ne vient à l'esprit de la victime, à un âge où la lassitude se mêle à la rêverie de solutions imaginaires, de paradis artificiels et de magie fictive. Convaincu d'être en présence d'un véritable immortel, l'adolescent le supplie de le transformer en vampire[582]. La fascination qu'éprouve cet personnage rejoint celle de Jessy. C'est une réaction puérile, principalement nourrie par la fiction. Elle exprime un désir de métamorphose en pleine adolescence, un âge où l'identité est en pleine formation. Pourquoi dès-lors le vampire, un monstre sanguinaire, apparaît-il comme un idéal ? Nathalie Jaeck offre une réponse tout à fait convaincante :

> Le vampire de Stoker réalise le fantasme d'un corps infiniment ouvert, d'une effusion radicale de l'être : le corps de Dracula, ainsi que celui de tous ceux qu'il colonise, ne constitue plus un rempart identitaire

579 *Ibid*, p. 36.
580 L'adolescente choisit de fuir sa maison et de s'installer avec Christian après avoir appris qu'elle était enceinte.
581 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 66.
582 *Ibid*, p. 66.

stabilisant. […] Il échappe au paradigme classique – homme ou femme, jeune ou vieux, mort ou vivant[583]

Cette négation de la stabilité est précisément ce que désirent les personnages de *Lost Souls*. Chacun la recherche à sa manière ; en désobéissant aux représentants de l'autorité (les parents), en consommant de l'alcool ou en jouant les vampires. Cette confusion des genres, cette malléabilité corporelle apparaissent donc comme une ouverture, un infini de possibilités. Pour les personnages, Dracula est un « impossible being »[584] qui synthétise l'ensemble des contradictions et exerce un pouvoir transcendant sur ses victimes. Il redéfinit l'être et, en ce sens, remet en jeu ses limites. Puisque Dracula n'est pas humain, il n'a pas à se soumettre aux restrictions du monde des vivants, comme le précise Roger Bozzetto :

… l'état vampirique est ressenti comme fascinant en ce qu'il propose de transgresser la LOI humaine appuyée sur le refus du meurtre et de l'inceste, qui en sont deux fondements. Aussi en ce qu'il propose une initiation par un « personnage amant » qui est en même temps géniteur et gourou, ce qui semble porter les sentiments vers un point d'incandescence inouï.[585]

L'autre raison non-négligeable coïncide directement avec l'âge d'or des sous-cultures, le Goth en particulier. David Punter se montre formel lorsqu'il dit : « Postmodernism is inseparable from nostalgia »[586]. Le vampire incarne la nostalgie imaginaire, fantasmatique, car c'est une figure qui s'oppose, par définition, à l'ordre et à l'autorité.

Nothing, grandit d'ailleurs dans un environnement stable qu'il ne rêve que de quitter. Il perçoit ses parents adoptifs comme étriqués, incapables de le comprendre, et ne leur adresse jamais la parole, préférant se murer dans le silence et noyer sa dépression dans le whisky qu'il dérobe à son père. L'adolescent exprime sa différence d'abord en altérant son propre corps. Il le fait d'abord en effaçant toutes traces de sa blondeur naturelle avec une teinture noir de jais toxique, bien qu'efficace, qui n'est pas sans rendre les parents adoptifs inquiets, comme dans cet échange explicite, après la découverte d'une bouteille de Johnie Walker sous le bureau de Nothing :

"Just a minute, Rodger." Mother radiated benevolence, spiritual wholeness. "Jason is not a bad child. If he's drinking, we should spend more quality time –"

"Quality time my ass." Nothing decided he liked Father better than Mother these days, not that liked either of them much. "Jason is not a child at all. He is fifteen and runs with a gang of punkers who give him a liquor habit and God knows what else. He dyes his hair that phony black that rubs off on the pillowcases and stains

583 Nathalie Jaeck, *op. cit*., pp. 13-14.
584 Andrew Smith, *op. cit*., p. 133.
585 Roger Bozzetto, *op. cit.*, p. 161.
586 David Punter, *The Influence of Postmodernism, op. cit.*, p. 197.

my good shirts in the wash. He smokes cigarettes – *Lucky Strikes*[587]

Ce passage montre l'impuissance de l'autorité classique chez l'adolescent rebelle, qui plus est adopte une mode subversive. Les détails indiquant que la teinture est si noire qu'elle tache les vêtements et les oreillers, de même que les marques de cigarettes ou encore la manie de mettre les vêtements neufs en charpie avant de les porter ne sont que des démonstrations encore innocentes bien qu'elles annoncent un caractère impulsif. Indirectement, détruire et salir montre que la propreté et la clarté ne sont que des illusions, que l'expression peut passer par le terrain de l'expérience illicite pour véritablement se déclarer libre. Nothing façonne son personnage avec une désinvolture certaine et s'applique à ressembler à ce que toutes les familles détestent :

He was strange to his parents, and they were incomprehensible to him. He rejected their world. [...] Maybe then they were able to justify their longing for a normal son who would keep his hair brushed out of his eyes, who would be elected student council president instead of sitting in his strange bedroom reading strange books, who would bring home little fresh-faced girlfriends in clean skirts and pink blouses. Maybe they looked at him and thought, We did not make this creature out of our seed. He is not our mistake. And they were right.[588]

A travers ses pensées, l'auteur dépeint l'idéal social qui est désigné par l'unique qualificatif de « normal » contre deux fois « strange ». Nothing se considère lui-même comme une « creature » qui n'est pas de ce monde. Ses passes-temps (lire, boire etc...) sont improductifs, et cette improductivité semble ici devenir un trait caractéristique de l'identité. Il est un vampire, donc il ne fait que consommer. Il sculpte également son corps en maigrissant le plus possible, comme s'il voulait que ses os pointent sur son épiderme, délimitant son être anguleux avec la précision d'un scalpel : « He pulled his quilt around his legs and touched his ribs and hipbones, liking how thin he was »[589]. La fierté qu'il éprouve pour son apparence résulte d'efforts fournis pour ne surtout pas ressembler aux modèles standards. Son apparence n'est cependant qu'un des éléments de l'affirmation de son identité. L'autre désigne son environnement personnel. Point de château aux murs de pierre glacials, point de caveau obscur infesté de toiles d'araignées, bien qu'il est légitime de penser qu'un tel milieu serait un paradis pour lui. La chambre du personnage est une chambre d'adolescent presque normale, à ceci près qu'elle constitue un désordre de références au monde des ténèbres.

Ses préférences sexuelles, de même que la sensibilité qu'il éprouve pour les choses décriées et jugées bizarres, lui valent les railleries, comme lors de cette journée de classe où son

587 Poppy Z Brite, *op. cit.*, pp. 28-29.
588 *Ibid*, p. 70.
589 *Ibid* p. 27.

interprétation[590] de *Lord of the Flies* de William Golding suscite le mépris de l'enseignante de même que les remarques des voisins de table : « *What a fag* ! »[591] Même s'il n'a cure des réactions des autres, Nothing déplore sa solitude, comme l'indique ce passage revenant sur son parcours :

> When in junior high school he finally made friends – not friends who could share his soul, but friends who understood a little better than anyone else ever had, other skinny pale kids, hippie and punk kids, kids in black T-shirts and leather jackets and smudgy makeup shoplifted from the drugstore.[592]

Même ses amis, regroupant des adeptes d'un ensemble de sous-cultures alternatives, ne sont pas vraiment ceux en qui il se reconnaît et avec lesquels il arrive à véritablement échanger. Sa solitude devient alors une quasi obsession :

> [Nothing] had begun to know how alone he was […] reading, playing alone or with neighborhood children, never noticing that they were uncomfortable with the stories he liked to make up […] But at twelve he became aware of himself, painfully so. He became aware that he did not know who he was. He dreamed often of a strange boisterous family who laughed all the time and cuddled him and along wherever they went.[593]

Nothing est incompris parce qu'il aime ce qui met les autres mal à l'aise (« uncomfortable »), ce qui est un comble étant donné que son groupe d'amis sont de ceux que la société tend à considérer comme des brebis galeuses. Sa douloureuse prise de conscience (« painfully aware of himself »), survenant à la puberté, fait écho à celle de Lestat lorsqu'il réalise ce que signifie pour lui être un vampire. A quinze ans, il rêve de pouvoir s'épanouir aux côtés de personnes avec lesquelles il se sentirait en phase ; très curieusement, il pense à une famille particulièrement turbulente (« boisterous ») et surtout qui voyagerait avec lui. Il rêve d'itinéraires, de cette mobilité sans attaches qui s'oppose à la stabilité du foyer. Ses parents adoptifs le déçoivent, et surtout, l'asphyxient[594]. De plus, Nothing pressent que, dans ses veines, coule un sang étranger : « Nothing knew he was either a child or an ancient soul »[595]. Se sentir une « âme ancestrale » ne signifie guère qu'il se croit adulte ou mature. Il s'agit davantage d'une

590 Dans ce célèbre roman évoquant les aventures d'une classe entière d'école catholique masculine, livrée à elle-même après un naufrage sur une île, deux clans se forment ; l'un commandé par Jack, un vrai dictateur adolescent, l'autre guidé par Ralph, intelligent et scrupuleux. Nothing interprète devant l'auditoire la rivalité des deux garçons comme l'expression de leur attraction mutuelle, ce qui pousse les autres à le traiter de « fag », traduisible en « tapette ».

591 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 30.

592 *Ibid*, p. 73.

593 *Ibid*, p. 71.

594 Toujours dans ce chapitre, tandis que Nothing est allongé dans sa chambre, ses parents rentrent et brisent son intimité. La mère, membre d'un club branché où l'on pratique la lithotérapie, et le père, buveur inconséquent, sont tous deux des parodies d'autorité, l'une ayant peur de son fils, l'autre échouant à véritablement s'imposer.

595 *Ibid*, p. 117.

sensation d'appartenance spirituelle à des puissances qui surpasse les connaissances qui délimite le monde dans lequel vit son entourage. Il se sait vivre dans le mensonge, et ce mensonge est d'abord l'identité qu'on lui impose. Pour Christian, Nothing représente une nouvelle espèce, une âme entre l'ancien et le nouveau monde, représentative de cette fin de siècle aux accents fatalistes : « the true child of night, the soul of all the thin children who wore black, who traced their eyes in khol, stared out their windows wainting for the sun to set. […] That was the word for this child ; *hungry*. »[596] Cette « faim » est celle du sang, aussi bien que celle d'être un autre, d'une révélation identitaire.

Car oui, l'hérédité sanglante, criminelle de ses personnages s'inscrit dans leurs gènes, et ils l'assument comme une évolution dans l'espèce. Il faut néanmoins distinguer le sens que donne à l'identité un roman comme *Dracula,* de celui de ce texte. Si le texte est une référence, comme il l'est pour Jessy, cela montre que ces personnages appartiennent à une génération incapable d'éprouver la moindre admiration ou fierté pour leurs parents. Même le trio Zillah-Molochai-Twig est perçu, par le très nostalgique Christian, comme les « remainders of a glorious race »[597], ce qui suggère que la grandeur vampirique semble s'essouffler. Les liens du sang sont vécus comme une tare, alors que pour Dracula, issus d'une grande famille de conquérants, les Szekelys[598], le sang ennemi qui arrose la terre transylvanienne est une fierté absolue. Le comte vampire se reconnaît, en grande partie, grâce à des attributs physiques, ainsi qu'à des extensions matérielles de lui-même. Nous avons déjà commenté l'aspect physique du personnage comme une caricature d'humanité, le rapprochant davantage de la bestialité, convention renforcée par le cinéma à laquelle les auteurs contemporains ont radicalement renoncé. C'est précisément en donnant une forme et une personnalité plus complexe au vampire, que le cinéma a réussi à en faire un mythe populaire. Pour survivre dans l'écriture, le personnage, déjà trop banalisé, devait acquérir une psychologie capable d'interagir avec des interrogations bien concrètes sur la connaissance de soi et la création d'une identité luttant avec un système qui formate, logeant tout le monde à la même enseigne.

Dans *Lost Souls,* Nothing n'aspire pas à devenir un autre, il *est* autre, il est la concrétisation du plus cher désir de sa mère. En lui, le vampire est revenu à la vie. En revanche, il a besoin d'un nouveau nom, et cette identité inédite, symbolisant une renaissance dans les ténèbres, c'est un vampire qui l'a choisi : Christian. Ce dernier, portant son propre prénom avec ironie, avait déposé le petit orphelin sur le seuil de la maison de ce couple non nommé avec la

596 *Ibid*, p. 218.
597 *Ibid*, p. 239.
598 Et non pas les Basarab comme le Dracula historique, un détail qui est convoqué par Elizabeth Miller dans ses études.

note suivante accrochée au couffin : « *His name is Nothing. Care for him and he will bring you luck.* »[599] De la chance, il n'en a pas apporté, pas plus que le malheur. Bien entendu, les parents ont choisi un nom plus adéquat. Ils ont, en revanche, fait l'erreur de ne pas se débarrasser de la note, que Jason-Nothing retrouve par hasard le jour de ses quinze ans.

> And he ceased to be Jason. He became Nothing, for that was the not named him. He still answered to Jason, but the name was like an echo of a half-forgotten life. I *am Nothing,* his mind whispered. I *am Nothing.* He liked the name. It did not make him feel worthless ; on the contrary, he began to think of himself as a blank slate upon which anything could be written.[600]

Ces quelques mots sur ce bout de papier deviennent ce que le personnage a de plus précieux. Le mot porte en lui la promesse de cet ailleurs qui pousse Nothing à projeter de quitter le solaire Maryland pour Missing Mile, la route qui mène « nulle part », ou bien partout. Car de même que le nom de cette fictive région signifie l'ouverture vers l'inconnu, le nom « Nothing », loin de signifier l'anéantissement, le « rien », apparaît au contraire comme la page blanche sur laquelle tout peut s'écrire. C'est dans ce passage que se joue l'avenir du vampire, personnage dont le nom (Dracula) est, à la fin du XXe siècle, si évocateur, si lourd de sens qu'il risque de mourir d'épuisement. Faisant fi de l'angoisse de la page blanche, l'auteure assure la continuité à travers son héros. Son nom, il ne cesse de l'écrire, comme pour s'imprégner sa substance, comme lorsqu'il signe une carte postale qu'il compte envoyer à son groupe de musique préféré, les fameux Lost Souls :

> And he picked up the pen again and signed his name : *Nothing.* His capital *N* and the loop of his *g* swooped like kites' tails. His *t* was a dagger thrusting down […] With the pen's tip he jabbed at his pale thin skin […] He signed his name again, *Nothing* in blood, tracing over black letters with scarlet.[601]

Le sang est ici le vecteur de l'identité. La dague que forme son « t » rappelle le couteau utilisé par Quincey Morris, l'américain, pour tuer le comte à la fin de *Dracula.* L'écriture ramène, à l'aide de ce sang nourricier que Nothing tire de ses veines, étant accoutumé aux scarifications, l'essence du vampire, dans cette Amérique où est né son fictif assassin, voilà un siècle plus tôt. Le goût de son propre sang rassure Nothing, l'aide à dormir, tout en éveillant sa faim.

Faim de sang ? Pas encore. Cependant il s'agit bien d'une faim animale, et non d'une soif, le mot étant bien trop faible pour décrire l'esprit dévorateur, cannibale du roman. Au moment où il commence à peine à s'écrire, le jeune vampire ignore qu'il en est un. Même s'il n'a pas choisi son prénom, il se reconnaît en lui parfaitement puisque ce nom peut tout signifier, le meilleur

599 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 72.
600 *Ibid*, p. 73.
601 *Ibid*, p. 26.

comme le pire. Son histoire ne peut s'écrire là où il est. La quête des origines devient alors le seul moyen pour lui d'accéder à la liberté. Il songe alors à quitter la maison.

Nothing ne craint pas de fuir, de se retrouver seul dans la nuit, sans la moindre assurance. Suivant le message dans la chanson des Lost Souls, l'adolescent choisi de vivre selon les principes qu'il associe à la notion de liberté. Ses dernières pensées pour ses parents adoptifs laisse penser que ces derniers, loin d'être inquiétés par sa disparition, seraient soulagés : « they [his parents] would call the police and set up a halfhearted search for him, but perhaps they would be secretly relieved. »[602] Contre cette famille non-désirée qui fonde les rapports avec leur progéniture sur la base d'un modèle pré-établi, la « famille » formée par les vampires dissipe les liens et fait de l'inceste la base d'une relation ultime, engloutissant toutes les autres, comme dans par exemple la famille formée par Zillah et ses deux acolytes : « naked and embracing, the three of them as much a family as anyone could be, anywhere, ever. »[603] Tels des serpents lovés, cette trinité subversive est pourtant plus unie que n'importe quelle famille traditionnelle, justement parce qu'ils sont passé au-delà des restrictions relationnelles.

De même que Lestat se destitue de ses liens familiaux biologiques en transformant sa mère en vampire, Nothing rompt ses attaches avec sa famille et ses amis du lycée. Comme lui, il cherche cependant un mentor, quelqu'un en qui il pourrait se remettre. Ce besoin de créer de nouveaux liens justifie une quête de la famille idéale. Pour Lestat, il s'agissait surtout de trouver d'autres vampires pour comprendre sa condition, pour lui donner un sens. Nothing, lui, ne cherche pas à se définir ; comme son nom le traduit, il est dans la négation du sens. Ce qu'il veut, avant tout, c'est trouver les partenaires qui mettraient fin à la solitude dont il souffre. Tous deux ont en commun cette dépendance, vis-à-vis d'autres personnages avec lesquels il se sentent en harmonie. Cette recherche se fait pourtant dans la solitude. La route que prend Nothing est celle de cette zone fictive appelée Missing Mile. Ce nom correspond au sien puisqu'il désigne un espace fantôme, inexistant pour le reste du monde. Missing Mile est aussi le lieu où habite le groupe de rock Lost Souls, que Nothing essaie de rejoindre à pied, persuadé que ces artistes sont ses frères spirituels.

Nothing achève ses pérégrinations dans le « black van » du trio de sauvageons buveurs de sang, après avoir, pendant les assommants cours de littérature, rêvé à cette camionnette d'un noir qui, comme le nom, signifie l'absence de couleur et donc un infini de possibilités : « Outside, far away accross the wide green front lawn […] a black van sped by. »[604]

602 *Ibid*, p. 93.
603 *Ibid*, p. 83.
604 *Ibid* p. 30.

Dans *Lost Souls,* les vampires sont nomades, sans la moindre attache, aspirant sans cesse à la liberté absolue. Rien ne permet plus de les distinguer des humains, ils sont devenus parfaitement anonymes, à ceci près qu'ils partagent, en éternels adolescents, une tendance à se différencier à tout prix du citoyen lambda dans leurs apparences aussi bien que dans leurs modes de vie. Pour atteindre leur but, les vampires font beaucoup plus que nier les valeurs résumées par la trinité « famille-foyer-travail » ; ils les subvertissent. Cette famille dysfonctionnelle que Nothing trouve, sur la route, c'est celle du trio composé par les vampires Zillah, Molochai Twig. Voyageant dans ce van noir que l'adolescent apercevait depuis la fenêtre de la salle de classe, c'est avec eux qu'il décide de se rendre à Missing Mile. En cours de route, sa rencontre avec le troublant Zillah finit par redéfinir ses propres objectifs. Sans peur, il monte, ne se méfiant nullement des drôles d'allures des conducteurs, Twig et Molochai. Lorsqu'il rencontre, à l'arrière de la camionnette noire, celui qui s'apprête à faire basculer sa destinée, Nothing est subjugué par l'inquiétante et féline beauté de ce diable fumeur d'opium, la drogue des Décadents :

> And Nothing felt himself falling into a green sea.
> "Hello", said Zillah. The voice was soft, a little husky, razor-edged with amusement. Surely Zillah was used to being stared at, used to taking stranger's breath away.
> […]
> Zillah gave him an evil heartopping smile, "Opium." […] he became aware of Zillah's eyes still on him, felt that green light blazing along the lines of his body.[605]

La couleur verte des yeux de chat de Zillah rappelle celle de l'absinthe, également surnommée la « fée verte ». Dans le roman de Bram Stoker, au début de son voyage, Jonathan Harker est attiré par une curieuse flamme bleue (« a flickering blue flame »[606]) alors qu'il est dans la voiture qui le conduit, à une hallucinante vitesse, vers le château ténébreux du comte Dracula. Cette lumière bleue incandescente fait partie du folklore lié à la nuit de Walpurgis, pendant laquelle le jeune clerc de notaire s'aventure en Transylvanie. La lumière ou flamme bleue serait le signalement d'un trésor gardé par les forces de l'au-delà. Harker ne trouve nul trésor dans le château, il se retrouve piégé par les intentions douteuses du comte et de ses trois épouses. Nothing est, lui aussi, piégé par la flamme verte qui brille dans les yeux surnaturels de ce vampire qui semble avoir son âge, dont il n'a cure de connaître le dangereux potentiel (« not caring »[607]).. Comme Harker, il est entré de plein gré, sur l'invitation de Twig et Molochai, dans l'antre du loup (la camionnette) et se noie dans cette couleur empoisonnée qui exerce le même

605 *Ibid*, p. 136.
606 Bram Stoker, *op. cit*., p. 22.
607 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 137.

pouvoir dominateur sur lui que celui exercé par le comte sur son prisonnier. A la différence des victimes de Dracula, non consentantes, Nothing se laisse ensorceler et mord le téton percé de son nouveau « maître » :

> When he felt the rings through Zillah's nipples, his eyes widened a little – this was a wilder crowd than he was used to. Not that he was complaining.
>
> Zillah's teeth were at his throat, biting hard enough to hurt […] He [Nothing] had made out with virtual strangers begore – among his friends back home this was almost as fashionable as bisexuality – but he had never done it with anyone half as beautiful as Zillah.[608]

L'expérience est impressionnante pour celui qui ne s'attendait guère à de telles fantaisies érotiques. Le sang, la douleur traduisent un caractère inédit à côtés desquels l'expérience bisexuelle n'était que « fashionable », c'est à dire tendance. Comble de l'ironie, les relations homosexuelles sont déjà trop ordinaires, intégrant un système de normes à part entière. Sur ce point, Poppy Z Brite se montre consciemment provocateur(ice). L'aspect sado-masochiste des scènes ne traduit pas simplement un amour de la douleur. Le premier sens de cette tendance est expliqué par Carol Siegel comme une esthétisation de l'altération corporelle, propre aux sous-cultures de cette période, le Goth en particulier, comme l'explique Carol Siegel :

> Reading the sexual dynamics of the novels in ways suggested by the subculture that contains them can reveal much about the attraction of sadomasochism for postmillenial youth and the various meanings assigned to gender in the contemporary Goth(ic) aesthetic.[609]

Dans cette imagerie, le sujet qui a soif d'inédit trouve satisfaction dans des pratiques non-conventionnelle. Pour Nothing, Zillah est, à ce moment précis, une sorte d'idéal à atteindre, comme un double de lui-même en devenir, sachant que l'adolescent a lui-même tout fait pour métamorphoser son apparence. L'autre sens que l'on peut attribuer tient à la sensation de se sentir vivant dans la douleur. Les vampires, dans *Lost Souls* sont bel et bien vivants, et ils veulent le ressentir à chaque instant, de même que Dracula revit en chacune de ses victimes.

Ce passage renvoie, par ailleurs à la scène du « viol », par le comte, d'une Mina Harker sans défense qu'il oblige à boire à la source d'une entaille qu'il se fait à la poitrine. La beauté féline de Zillah s'oppose à la présence bestiale, plus proche d'une bête ou d'un fauve, du comte. C'est, en revanche, la soumise Mina qui se voit traiter de chaton par le regard choqué de Jonathan, de quoi amuser un lecteur qui ne partage pas la prude sensibilité victorienne : « a terrible resemblance to a child forcing a kitten's nose into a saucer of milk to compel it to

608 *Ibid*, p. 137.
609 Carol Siegel, *Goth's Dark Empire,* Bloomington : Indiana University Press, 2005, p. 73.

drink »[610]. De nouveau, l'auteur désigne Dracula comme « a child », signalant ainsi que le comte a recouvré sa jeunesse et que sa cruauté est similaire à la désinvolture propre aux enfants.

Zillah, sans âge, est comme Dracula, un « père » et amant dominateur qui établit un lien de domination grâce à son sang, comme dans ce passage où il se souvient de sa première nuit avec ses deux protégés, Twig et Molochai : « he opened a vein in his wrist and tenderly gave them to drink. After that they were his forever. »[611] Le sang établit un lien d'appartenance que l'on retrouve dans les propres paroles de Dracula, adressées à sa victime : « And you, their best beloved one, are now to me flesh of my flesh ; blood of my blood »[612]. Parodie blasphématoire des paroles du Christ lors du repas en compagnie des disciples, les liens du sang deviennent, pour les personnages de ce roman, une drogue qu'ils mélangent volontiers avec l'alcool.

Pour Christian, comme pour Zillah, qui sont des vampires, le sang est comparable à de l'ambroisie. Ils en ont besoin pour survivre, cependant cette substance n'est plus uniquement caractérisée par ses vertus nourricières ; le plaisir inouï ressenti en fait l'élément le plus précieux, permettant à la fois de diviser et d'unir, de tuer et de dominer. D'autres personnages, comme les jumeaux sans nom que Ghost détecte être être des vampires très dangereux, de vraies bêtes humaines dont il entend les appels au suicide, sont décrits comme des sangsues humaines, lorsqu'ils vident le cadavre encore frais de Ann de son sang, ainsi que son bébé mort-né : « every crack and pore of their skin became a tiny mouth, a minuscule suckhole »[613]. Comme pour Dracula, le côté animal est mis en avant. La différence se situe dans cette gloutonnerie qui entoure le sang d'un symbolisme sexuel. La morsure est pleinement assumée comme une pénétration phallique, ainsi que le précise en jubilant Molochai : « But you really should do it with your teeth. That's the best way. The most … *intimate.* »[614] De plus, ce n'est plus à la gorge qu'ils se contentent de mordre : « just above the tangle of pubic hair. That was his [Molochai] favorite spot to bite girls. »[615]

Nothing lui-même s'est habitué à consommer son propre sang. Cependant, comme pour Jessy, ce sang, qui est le sien, n'a rien d'exceptionnel. La substance est similaire au sperme qu'il apprécie, comme le montre ce passage où, pris en stop par un faux prêcheur albinos, Nothing paie son voyage en nature :

610 Bram Stoker, *op. cit.,* p. 162.
611 Poppy Z Brite, *op. cit.,* p. 37.
612 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 162.
613 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 317.
614 *Ibid* p. 156.
615 *Ibid*, p. 35.

> The taste of the man's sperm, still fresh and raw, reminded him of something Laine had once told him. *Did you know*, Laine had asked with innocent lasciviousness, *that come has almost exactly the same chemical makeup as human blood ?*[616]

Nous pourrions penser que c'est en raison de ce cette association, faite par son premier petit-ami Laine, entre substance vitale et séminale que Nothing cultive ses préférences sexuelles pour les hommes, éprouvant, inconsciemment, le besoin d'absorber le liquide pour éveiller sa libido. C'est une interprétation possible, néanmoins elle ne suffit pas ; le vampirisme n'est pas une simple tendance. La relation va bien au-delà du fétichisme. Pour Nothing, qui cherche un partenaire, le sang devient le lien indestructible. Dans sa saveur, le personnage retrouve, comme Lestat, cette plénitude, réminiscence maternelle, qui le fait se sentir vivant : « The taste of blood meant the end of aloneness. »[617]

Le sang, fluide vital, et le sperme, fluide séminal, communient telles les torsades d'une vue magnifiée de l'ADN, d'écarlate et de blanc, deux couleurs associées à la vie. En apprenant que Zillah est son véritable père, Nothing sacralise ces liens de sang qui signifient qu'il a enfin trouvé cette « famille » à laquelle il aspirait :

> alone, always alone, always searching for a place he might belong, for a perfect love. Well, he had it now. Body and soul […] he was beginning to get used to the hours his new family kept, sleeping most of the day and howling at night.[618]

Ce « parfait amour », il le vit avec celui qui est à la fois son père, son amant et son mentor. Cette existence de vampire, faite de beuveries nocturnes et d'assassinats érotiques de jeunes auto-stoppeurs imprudents, convient parfaitement à Nothing, comblant son désir de vivre en marge de la société ordinaire qui le blasait et le poussait à nourrir des ambitions qui l'ennuyait. La famille est érotisée, l'inceste, qui est une thématique gothique, crûment exploitée. Comme Gabrielle, qui dans le roman d'Anne Rice, est passée de mère à compagne, Nothing n'éprouve nulle gêne à vivre cette relation avec son père dans cette vie de bohème. *Dracula* ne sert pas que de livre de chevet. Les personnages vont jusqu'à mettre en pratique ses principes, mettant en pratique tout ce que le roman suggère ne ne pas faire, comme dans ce passage :

> Sharing their weird blood cocktail somehow made him [Nothing] feel closer to them than any drug or kinky sex act could. It made him more a part of their psychedelic nighttime world.
> *For the blood was the life*...[619]

616 *Ibid*, p. 123.
617 *Ibid*, p. 158.
618 *Ibid*, p. 227.
619 *Ibid*, p. 152.

Le sang est la vie, c'est ce que dit Renfield, le dément zoophage dans *Dracula* : « The blood is the life ! »[620]. *Lost Souls* inscrit *Dracula* dans son actualité, redonnant vie, par le sang, et plus concrètement, par son écriture, au vampire. La vie que mère Nothing en compagnie de ces trois bêtes insatiables est une vie de décadent, vouée à l'expérience, beaucoup plus éloignée de la simple nécessité de survie. Le sens nouveau apporté à la maxime de Dracula signifie que, si le sang est la vie, la vie est plaisir absolu. Christian est le seul vampire à désapprouver silencieusement ce type de comportements, notamment lorsqu'il est question de la maternité et des conséquences :

> For a moment, Christian almost disliked them. Not Nothing, but the other three. He hated their insouciance, their cheerful cruelty. […] They would go on to New Orleans and carry on their never-ending party without a backward glance. It did not matter to them that another girl's belly would swell with a malignant child, a child that would eventually rip her opend and bleed her dry.[621]

Même ces sentiments d'hésitation sont rapidement occultés par la joyeuse cruauté (« cheerful cruelty ») qui caractérise la bande. Après avoir mise enceinte une autre fille, qui plus est l'ex copine de Steve, Zillah et les autres accueillent la nouvelle d'une manière inattendue, qui a de quoi laisser perplexe, voire choquer :

> "We could eat it [the baby]," Molochai offered.
>
> Zillah grimaced. "Eat my baby !" Are you mad ?" After a moment's reflection he added, "Nothing and I might eat it, but you couldn't have any."
>
> "Zillllaaaah..."
>
> "*Pleeeaaazzzze* ?..."
>
> "Not one drop. Not one pink sugar drop."[622]

Il n'y a guère besoin de réfléchir plus longtemps pour ces personnages spontanés, agissant au gré de leurs fantaisies sanglantes. Manger le bébé ? Rien d'aberrant, d'immoral, d'inhumain, pour ces vampires qui, par cet humour noir et cinglant cachant l'acte sérieusement envisagé comme l'on projette ses prochaines vacances. Cette petite goutte de sang innocent, sucrée (« pink sugar drop ») est un mets de choix, autant en profiter. Il n'y a pas, dans ce dialogue, de simple hardiesse adolescente prenant à la légère un fait grave. C'est une négation cynique de l'humanité, réduit à l'état de produit consommable, comparés aux hamburgers par Jules Zanger, ou du moins, dans ce passage, à l'une des friandises qu'ils volent dans les supérettes. La figure du vampire

620 Bram Stoker, *op. cit*., p. 162/
621 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 241.
622 *Ibid*, p. 241.

avaleur d'âme est ici amplifiée, frôlant le cannibale, celui qui dévore l'homme. Les valeurs familiales, les liens même du sang sont désacralisé, ramené au plaisir animal. C'est l'acceptation du plaisir à l'état pur et la négation des conséquences qui font de ce nouveau vampirisme un monde de vie extrême que les uns assument et revendiquent, que les autres peinent à pleinement accepter car encore prisonniers de leur humanité. Une autre preuve en est dans l'improductivité ; Christian est barman, il est le seul à avoir choisi cette stabilité dans le travail, bien que gagner de l'argent ne lui soit pas indispensable. A l'inverse, Zillah et ses acolytes préfèrent le nomadisme et assument vivre du vandalisme. Entre les deux positions, Nothing, qui n'échappe pas aux cas de conscience, songe à suivre l'exemple de Christian, qu'il perçoit comme son père idéal :

> Nothing had already offered to look for a job, he was good hearted, but what hire a boy who looked so young and so strange ? And Molochai, Twig and Zillah were used to their luxurious nomadic life, travelling from city to city, living off the blood and the money of their kills.[623]

La définition de la marginalité se définit dans le rapprochement des mots « luxurious » et « nomadic », « blood » et « money ». La monnaie humaine n'a donc pas plus de valeur que l'argent. Famille dysfonctionnelle dans laquelle Zillah remplit dûment son rôle de dominateur, les cinq vampires adoptent un mode d'existence décadent fondé sur la spontanéité et la satisfaction immédiate. Dans l'ensemble, ce plaisir de l'insouciance est partagé par une communauté de vampires qui semblent se suffire à eux-mêmes et qui s'épanouissent dans leur marginalité. C'est là que l'on note une inversion dans le sens accorder à la singularité, par rapport à *Dracula* : dans ce texte, les vivants étaient unis par leur foi pour combattre ce fléau des ténèbres, continuellement associé au satanisme. Dans *Lost Souls,* les mortels semblent se sentir plus seuls et incompris que jamais. Wallace est une sorte de Van Helsing fatigué, rendu impuissant par un siècle où l'incroyance persiste et où l'aveuglement religieux n'évolue pas, tend trop à diviser plutôt qu'à véritablement réunir. Comme lui, les humains sont perçus par les vampires comme des êtres trop solitaires, justement parce qu'ils sont trop nombreux. Ce pessimisme ne peut donc être vaincu que par l'union avec un être aussi solitaire et surtout aussi singulier. Cette peur de la solitude n'est pas propre au vampire, toutefois ce personnage est sans doute celui qui l'exprime le mieux, en ce qu'il est immortel et nécessite de combler cette inaltérable solitude. Les liens du sang ne sont pas sacralisés mais changent de sens ; le sang, intentionnellement rapproché du sperme, devient amour et désir, deux composantes qui constituent les seules repères du

623 *Ibid*, p. 242.

personnage principal. Nothing veut être aimé et aimer, comme si c'était dans cette soif insatiable que se situait vraiment sa nature de vampire :

> Nothing was of Zillah's blood, and Zillah would not let him go now, not in a thousand years. They might live that long, might live a thousand years or more, and still they would be together. He would ride the highways with Molochai, Twig, Zillah, and now Christian, forever. They would drink and make wild love and never grow old. And he would never have to be alone.[624]

Dans le sang est la clé de l'idéal, car « le lien est forgé dans le sang ». Le vampire n'est plus comme une bête prisonnière de ses besoins ; le sang qui sépare la vie de la mort, unit ceux qui le versent. L'idéal du vampire Nothing ; l'éternité sur les routes du monde entier, entouré de cette famille séparée du reste, passée à boire (l'alcool comme le sang) et à faire l'amour. Ce qui fait la vraie force du vampire est qu'il ne voyage plus seul.

Dans le roman de Bram Stoker, le comte Dracula est vaincu précisément parce qu'il est seul contre tous. Puisque la solitude menace le vampire, la solution se trouve dans l'union qui seule fera la force. Néanmoins, le fatalisme des personnages de *Lost Souls* fausse ce raisonnement. Plus l'intrigue évolue, plus le lecteur réalise que ce sont moins les liens du sang, que les affinités qui préservent, comme le prouve cet épisode du chapitre 27, où Wallace s'infiltre chez le groupe désormais formé par Nothing, Christian et le trio, pour les rayer de la surface de la terre. Nothing croit, malgré la menace, que Wallace tiendra compte des liens du sang : « Wallace would love him because he was Jessy's offspring »[625]. Une espérance inutile, puisque le vieil homme n'a d'autre conviction que l'éradication salutaire du fléau vampirique, ainsi qu'il lui répond : « Then you are one of the unholy creatures too. »[626] Nothing ne tuera pas Wallace, Zillah se chargera de lacérer le vieil homme, à mort. Pour « honorer » son grand-père, Nothing n'hésitera pas à boire le sang vicié du vieillard.

Dès-lors que le sang n'a pas la même signification pour tous les personnages, il semble toutefois que le plaisir en est indissociable. Même affectés par la mort de leurs compagnons, les vampires restent des vampires, comme nous le montre le recueillement devant le cadavre de Zillah, par ses deux acolytes, qui procèdent à un tri organique très proche des techniques précédant l'embaumement dans l'Egypte ancienne : « [Twig and Molochai] lifted the organs out and arranged them carefully, lovingly, on the bed around him. Then, one by one, they thrust their heads into the long wound and licked the husk of Zillah clean. »[627] Ce passage montre que le

624 *Ibid*, p. 229.
625 *Ibid*., p. 280.
626 *Ibid*, p. 281.
627 *Ibid*, p. 343.

sang appelle le sang. Nous pouvons y voir un hommage dans les règles de l'art vampirique tout en devinant sans peine que les vampires prennent du plaisir à s'abreuver de sang, un plaisir purement animal. Amoureusement, les personnages recueillent le fluide vital de celui qui a partagé leur existence, avant que le cadavre ne tombe en poussière aux premiers rayons de l'aube.

****

Inceste, sexe et orgies sanglantes nous éclairent sur le sens que *Lost Souls* attribue au vampirisme : dans toute cette histoire, les vampires sont des affamés qui dévorent et s'entre-dévorent. Le sang constitue l'ultime barrière à franchir ; en le versant, le vampire s'affirme en tant que tel. L'ombre de Dracula accompagne ces Melmoth des temps modernes, en perpétuelle quête de ce qui pourrait les rapprocher de l'a-humain, ou « abhuman », traduisant l'opposition à la norme. Kelly Hurley développe le concept de « abhuman sexuality » dans son essai *The Gothic Body.* L'auteure ne définit, à proprement parler, une simple forme de fétichisme. C'est davantage la recherche de toutes les formes d'exploration alternative des sens, s'expriment en grande partie dans la sexualité : « The homosexual, the decadent aesthete – against whom the normative subject emerged as unquestionnably human »[628]. Le concept d'*abhuman* oppose ainsi le monstre fictif, au corps capable de se régénérer et donc de risquer les altérations, au personnage de l'humain. Répondre à l'appel de l'étrange signifie donc que le sujet blasé et insatisfait a besoin d'ouverture d'esprit pour explorer autrement son propre corps. Là encore, la corporalité caractéristique du vampire répond à ce désir et lui donne forme. En ce sens, c'est bien une libération que recherchent ces personnages, consentant à devenir eux-mêmes ce que les générations précédentes rejetaient comme une parfaite abomination. Dracula était, jusque dans la fin du XXe siècle, un cliché cinématographique. Or les auteurs de la génération de Rice, puis celle de Poppy Z Brite, en font un idéal alternatif. Comme le rappelle Christine Berthin : « the *cliché* is a very figure of haunting. »[629] C'est pour cette raison que Jessy est hantée par cette figure, pour cette raison également que Nothing s'en remet, corps et âme, à celui dans lequel il se reconnaît. Christian, en revanche, semble davantage prisonnier de l'image du vampire classique générée par le cinéma et par Bela Lugosi, puisqu'il revêt le même type de costume lors de la soirée thématique où il rencontre un jeune et naïf fan de vampires.

Pour chacun, au final, Dracula devient un moyen d'expression dans la singularité, puisqu'il symbolise ce qui est rejeté. Dani Cavallero soutient que, dans le fantastique gothique

628 Kelly Hurley, *op. cit*., p. 78.
629 Christine Berthin *op. cit.*, p. 69.

contemporain, le sentiment d'abjection est subvertit, renvoyant ainsi à l'idéal monstrueux dans l'esthétique décadente :

> The monster may be ideated as a hideous enemy, as a tantalizing playmate, as a baffling admixture of the familiar and the unknown. Yet, the Gothic vision proposes that what is ultimately most intractably monstrous about our encounters with darkness is their exposure of troubling leftovers which come across a horrifying due to their stubborn materiality and terrifying due to our inability to comprehend their scope. […] Embedded in the flow of fear that unrelentingly courses through human life, those evasive residues point to the persistence of heterogeneous fragments of experience which the encultured adult world is powerless to clarify and incorporate into its sign systems.[630]

Lost Souls évoque, du début à la fin, ces « encounters with darkness » qui, loin d'être craintes, sont délibérément recherchées et même provoquées par les personnages en mal d'évasion. Dans ces œuvres, nous voyons que le vampire n'est plus l'« anxiety model »[631] représenté par Dracula, il devient l'idéal à travers lequel se projette le sujet, conciliant l'interdit et la satisfaction dans l'anormalité. Il illustre ce « vertige de l'hybride et attraction du gouffre », que Sophie Didier analyse comme un « stimulus sexuel »[632] . L'hybridité, à la base de la littérature fantastique et décadente, devient une réponse à l'ennui, ce « péché » évoqué par Zillah qui est lui-même décrit comme un modèle d'ambiguïté. Ainsi : « plus que cette étrangeté, plus que cette beauté du bizarre, et de l'hétéroclite, c'est l'ENIGME que posent ces êtres qui fait toute leur séduction. »[633]

Néanmoins, l'essence surnaturelle du vampire n'est pas l'unique graal de cette génération sensible aux ténèbres. Il ne faudrait oublier que Dracula tue. Avec ce caractère vertigineux, le vampire symbolise la liberté de transgresser les limites imposées par le corps et par la société. Dans le sous-chapitre suivant, nous nous intéresserons à la redéfinition de l'accomplissement personnel dans l'exploration des interdits, en particulier l'inceste et le meurtre.

I.3.3. « Le bonheur dans le crime »

Des auteurs comme Anne Rice et Poppy Z Brite ont su renouveler le personnage en dépassant ce qui l'aurait condamné à la répétition stérile puis à l'oubli, c'est à dire, en surpassant

630 Dani Cavallaro, *op. cit*., p. 199.
631 Robert Mighall, *A Geography of Victorian Gothic Fiction : Mapping History's Nightmares,* Oxford : Oxford University Press 2003, p. 211.
632 Sophie Didier, « Vertige de l'hybride et attraction du gouffre », *L'Hybride*, *op. cit.*, p. 33.
633 *Ibid*, p. 37.

l'image usée du patriarche d'outre-tombe, Dracula, pour des figures jeunes exprimant les angoisses d'une génération « vampirisée » par la précédente, devenue à son tour dévoratrice. Martin J. Wood énumère les caractéristiques qui permettent de distinguer le vampire *old school* de la nouvelle génération :

> Characteristic elements of the obsolete codes include depictions of humans as heroes, the vampire as enemy ; humans as comrades, the vampire as loner, virtue as a human trait, evil as inhuman ; humans as Christian, vampires as Satanic. Rice's early vampire novels revise these depictions in several ways.[634]

C'est donc la démocratisation de cette figure, à travers l'image de l'adolescent ou du jeune adulte vampire, qui marque l'évolution la plus considérable du mythe. Le discours des romans d'Anne Rice ou de Poppy Z Brite ne font en aucun cas l'apologie du crime ; ils revendiquent la rupture avec la polarité manichéenne, notamment dans l'exploration des problématiques sexuelles et du développement personnel.

Cette littérature abondante propose ainsi d'autres approches, dans l'imaginaire sexuel, dans des concepts tels que le *queer sex* ou *eerie sex,* traduisant une sexualité inédite, hors-normes. Preuve en est l'un des nombreux témoignages recueillis par Nancy Kilpatrick dans sa *Bible Gothique* dans lequel plusieurs participants Goths avouent avoir fait du « baiser vampirique »[635] la base de leurs pratiques, ou encore les *tap girls* (« filles-robinets ») qui offrent leur sang aux clients de certains clubs très spéciaux aux Etats-Unis, dont Gavin Baddeley fait mention dans *Gothic : La culture des ténèbres*[636].

Familiarisé avec la pratique de la morsure, le protagoniste de *Lost Souls* lui-même constate que le sexe conventionnel ne lui convient plus : « The usual sorts of lovemaking seemed pallid, tame. Feeding was ever so much more sensual. »[637] Privilégier des personnages essentiellement gays devient alors un moyen de subvertir la représentation des relations homosexuelles. En effet, dans le roman, les femmes sont condamnées ; en donnant naissance aux vampires, elles sont vouées à une mort dans d'atroces souffrances, ce qui suggère que les relations du même sexe sont, paradoxalement, salutaires et vécues, par les vampires, comme une forme de préservation. Contrairement aux vampires d'Anne Rice, ceux de Poppy Z Brite ne s'engendrent pas par la morsure. La morsure est plutôt un rite de passage, un « éveil » à la nature vampirique. Ce n'est pas en ingurgitant le sang de l'autre que naît le vampire. Le sperme est le vrai conducteur. Le vampirisme représente, dans *Lost Souls*, un idéal subversif que des êtres cultivent grâce au meurtre, à la boisson et à la délinquance sexuelle. La marginalité, qui

634 Martin J. Wood, *op. cit.*, p. 60.
635 Nancy Kilpatrick, *op. cit.*, p. 54.
636 Gavin Baddeley, *op. cit.*, p. 273,
637 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 317.

s'exprime largement dans la sexualité, est plus glorifiée que stigmatisée dans la fiction vampirique. L'horreur est, par ailleurs, indissociable du plaisir. L'exploration des interdits passe par le prisme du vampirisme qui acquiert une toute autre définition, beaucoup plus complexe, notamment en tant que métaphore de la perméabilité du corps. C'est, en somme, un franchissement brutal des limites, une acceptation de soi à travers la rupture avec les systèmes (famille, travail, stabilité), ainsi que des valeurs et des tabous (meurtre, homosexualité, bisexualité, sado-masochisme) qui réconcilie le concept de *queerness* avec son sens premier désignant tout ce qui peut être inhabituel. Eve Sedgwick parle d'ailleurs de la « survivance » de la curiosité naturelle de l'enfant dans l'âge adulte, parlant du sujet qui se voit contraint de mener une double vie lui permettant de préserver sa singularité, conduisant parfois à l'excès :

> I think that for many of us in childhood, the ability to attach intently to a few cultural objects, objects of high or popular culture or both, objets whose meaning seemed mysterious, excessive, or oblique in relation to the codes most readily available to us, became a prime ressource for survival. We needed for the be sites where the meanings didn't line up tidily with each other, and we learned to invest those sites with fascination and love.[638]

L'argument de Sedgwick permet de comprendre en quoi la problématique de la jeunesse et surtout de l'adolescence est centrale dans une majorité de textes sur le vampirisme. Le vampire accédant à l'immortalité à l'adolescence ne connaît ni les contraintes ni les difficultés liées aux exigences et aux responsabilités de l'âge adulte. C'est aussi pour cette raison que, même inaltérable, il demeure en constante interrogation, constamment curieux puisque éternellement en devenir, et peut ainsi préserver ce que l'âge adulte tend à dissoudre. C'est cette capacité d'explorer les possibilités permises par un corps éternellement assoiffé, désormais invincible, qui nous intéresse dans notre lecture. Le vampirisme est une forme de liberté qui pousse le sujet à relativiser, notamment sur la question de la mort, et en lui faisant prendre autrement conscience de la prédation innée à chacun. Le meurtre n'est pas seulement accepté comme nécessité ; il devient la source d'un épanouissement personnel lorsque l'acte est érotisé à l'extrême, comme nous allons pouvoir le démontrer.

I.3.3.1. Lestat, le vampire-lumière

Lestat de Lioncourt dit avoir toujours apprécié l'atmosphère religieuse et le calme du monastère où il a étudié, au point qu'il aurait souhaité entrer dans les ordres. Une telle déviation dans le vampirisme, considéré comme une malédiction et une offense envers Dieu, correspond

638 Eve K. Sedgwick, *Tendencies, op. cit*., p. 3.

moins à une volonté de provocation qu'à une interprétation personnelle du vampirisme comme un état « sans Dieu » pouvant toucher tout être, y compris les plus dévots. C'est d'ailleurs moins la dévotion qui sied à Lestat que le contraste entre la sérénité et la pureté (« cleanliness »[639]) qu'il idéalise, d'où son obsession pour un Eden vampirique. Lestat réalise qu'il est un prédateur dans la fleur de l'âge, comme s'il portait dans sa lignée cette affinité avec la Mort et la dévoration. C'est lors d'une chasse au loup, véritable mise à l'épreuve qui lui vaudra le surnom de « Wolfkiller », que se manifeste sa soif de sang, alors qu'il exécute une meute entière : « The pack [of wolves] was dead. I was alive. »[640] Nous pouvons voir dans ce sentiment un caractère prémonitoire qui prophétise l'immortalité, l'immuabilité du vampire, espèce qui décime l'homme et lui survit. Le loup retrouve ici son sens allégorique, suivant la formule de Hobbes selon laquelle l'homme est un loup pour l'homme[641]. La chasse à l'animal anticipe donc la chasse à l'homme. Lestat en apprécie le résultat, développant ainsi son goût pour le sang : « The smell of wolf was all over me, and the smell of blood »[642], évoque-t-il après avoir achevé sa jument, tombée lors du carnage. Le jeune « Wolfkiller » se confectionnera, à la suite de cette chasse, un manteau avec la fourrure des loups tués, comme pour se draper de cette mort qu'il a pris plaisir à déclencher. Lestat est, par ailleurs, celui qui assure, en chassant, la survie de sa famille. Il nourrit donc les siens et se pose, malgré les railleries de son père et de ses frères aînés, comme un dominant, similaire à « l'alpha » de la meute.

La narration rétrospective permet au personnage de revenir sur sa prise de conscience déclenchée par les différents rites de passages, dont le vampirisme est le dernier. Le personnage revient ainsi sur les différents épisodes de sa vie, nous amenant à comprendre comment chaque épreuve, chaque transformation, lui a permis de devenir ce qu'il est. Par exemple, comble de l'ironie, Lestat se voyait devenir un prêtre, attiré davantage par la sérénité de l'atmosphère des monastères et par la bonté naturelle des hommes en laquelle il croit. Cependant, il abandonne ce projet pour le théâtre. S'engage alors une lutte intérieure ; non-croyant, Lestat est pourtant obnubilé par son sens de la morale. Lorsqu'il songe à devenir acteur[643] dans une troupe de théâtre, après avoir renoncé à embrasser la vocation de prêtre, il est tiraillé entre son amour du bien et le caractère profane et carnavalesque du monde théâtral. Ainsi qu'il le dit : « It [theater] was from Dionysus, the wine god […] it had the taint of the devil.»[644] Le dieu du vin et de

639 Anne Rice, *op. cit.*, p. 29.
640 *Ibid*, p. 25.
641 *Homo homini lupus est.*
642 Anne Rice *op. cit*., p. 26.
643 Rappelons à ce propos qu'au XVIIIe siècle, époque pendant laquelle se déroule l'intrigue, les acteurs de théâtre étaient excommuniés.
644 Anne Rice, *op. cit.*, p. 46.

l'ivresse, ici à nouveau une connotation tentatrice, ramène le mythe vampirique à son antériorité païenne. Incapable d'être en accord avec l'association de cet art au mal, ainsi que l'esprit étriqué de ses contemporains le veut, le personnage s'obstine à y trouver quelque chose de sacré, d'inatteignable : « There is blessedness in that »[645].

Comble du paradoxe, le vampire en devenir se veut, en vain, être un modèle d'intégrité, ce que son propre compagnon, Nicholas de Lenfent, appelle sarcastiquement une « malady of goodness »[646] tout en clamant haut et fort : « I'm evil »[647]. Même lorsque Nicholas apprend que Lestat est devenu un vampire, il renforce l'interprétation passéiste du vampirisme en tant que consécration du mal : « Don't you see it's the confirmation of everything ? [...] pure evil, sublime evil ! »[648] Contrairement à Lestat, désireux d'être bon sans institution, Nicholas nourrit un fantasme de damnation puéril, appuyé par son tempérament volcanique et insatisfait. Pour lui, devenir un vampire signifie être damné. Comme nous l'avions déjà compris, le personnage ténébreux est toujours un révolté, et dans cet intéressant renversement, le satanisme apparaît comme une institution dont les fondements sont caducs. Vampire lumineux, ou pourrions-nous dire, vampire lumière, Lestat ira jusqu'à se révolter contre le sens donné aux ténèbres. Pour lui, les ténèbres deviennent une révélation, elles constituent son refuge face à la menace des vivants et le régénèrent, ainsi qu'il le dit : « Blessed darkness »[649]. C'est aussi en cela que les problématiques posées par le discours du personnage principal sont innovantes et expliquent le choix du siècle des Lumières comme situation dans le temps. Ce n'est pas la religion instituée que Lestat revendique, ne reconnaissant que duperie dans le discours du clergé. Il s'agit davantage d'un attachement à la bonté naturelle telle que la conçoit Jean-Jacques Rousseau, philosophe pour lequel l'homme naît naturellement bon et est corrompu par la société ainsi que ses mœurs.

Devenu vampire, la première nuit solitaire de Lestat est teintée de remords : « if I was a damned thing, then let the son of a bitch come for me. »[650] Mort, puis revenu à la vie, le vampire s'insurge contre sa condition et passe par une phase de spleen entrecoupé de désirs suicidaires. S'agit-il d'un sens de la justice exacerbé ou bien d'une peur archaïque liée à la damnation éternelle ? Le roman ne donne pas de réponse, il laisse ouvert à l'interrogation. Cependant, la condition vampirique permet d'adopter un nouveau regard ou raisonnement sur les questions essentielles. En effet, non-mort, le vampire ne craint plus la fin ni le jugement dernier, puisque

645 *Ibid*, p. 46
646 *Ibid*, p. 62.
647 *Ibid*, p. 63.
648 *Ibid*, p. 208.
649 *Ibid*, p. 209.
650 *Ibid*, p. 85.

corps et âme sont condamnés à ne jamais se séparer, et peut ainsi se libérer des préjugés en vue d'une appréhension du réel plus rationnelle.

Ce qui choque Lestat, lorsqu'il découvre le repaire du défunt Magnus, c'est la manière dont ont été traitées les victimes de son créateur vampire. Dans la tour où il renaît en immortel, après avoir assisté au suicide par immolation de Magnus, Lestat découvre les cadavres encore frais de ses prédécesseurs, aux traits semblables aux siens, ce qui lui renvoie une image de profonde cruauté :

> Talking of madness and love, in this reeking place ! And that old monster, Magnus, locking them up in his dungeon. How did he love them, his captives ? The way boys love butterflies when they rip off their wings ![651]

Il traite alors son second « père » de « monster » parce qu'il voit ses propres sosies se décomposer. Sa sensibilité romantique est touchée par cette image de mort qui blesse ses sentiments. L'invocation du sentiment (« love ») s'intègre à un discours révolutionnaire, si l'on sait que celui qui le tient est un vampire face à d'autres vampires, satanistes et donc maintenus dans une manipulation stérile. C'est dans son discours que se situe la clé du roman ; Lestat entend donner un sens nouveau au vampirisme, transformant ce qui n'était, dans le passé, qu'une représentation grotesque de cruauté, en acte d'amour pur.

Sa rencontre avec les Children of Darkness, vampires maintenus dans une vision obsolète de leur condition, lui permettra de concrétiser sa philosophie. Face au réquisitoire de la vieille reine des vampires qui, avec Armand, commande la secte des Children of Darkness, Lestat montre son détachement de l'ancien monde en affirmant percevoir les humains comme des êtres sensuels qu'il chérit davantage que comme de simples proies. Le discours de la secte vampiriques tend à considérer les mortels comme des proies nécessairement vicieuses qui doivent craindre plutôt que comprendre. La reine s'efforce de le convaincre : « You feel sorry for them [the living], that is all. And for yourself that you cannot be both human and inhuman. »[652] La définition que donne ce personnage au vampirisme (« inhuman ») est archaïque et ne sert qu'à assurer un pouvoir de domination, le fond de commerce standard de toute communauté fanatique. Lestat s'oppose à ce discours du mépris en rappelant aux suceurs de sang qu'ils ont une dette éternelle envers les humains : « How could we not all of us love mortals with every breath we take ! »[653], questionne-t-il. Lestat ne tend pas à diviser ; son but est de faire du vampirisme un nouvel Eden[654], sans culpabilité, sans haine. Il prône l'unité face au manichéisme. Nous pouvons

651 *Ibid*, p. 203.
652 *Ibid*, p. 203.
653 *Ibid*, p. 201.
654 Dans le troisième tome de la saga, *Queen of the Damned,* la divine mère des vampires Akasha choisit Lestat pour

penser qu'il cherche, par ce biais, à concilier son sens de la bonté avec sa condition de vampire. Libéré des carcans moraux, tout peut se réécrire, même avec du sang, un sang dont la charge symbolique est érotisée, célébrant la vie plutôt que la mort et la souffrance, ces promesses trop semblables au dolorisme religieux. Lestat adopte, curieusement, une conscience de la réalité dont la complexité n'a pas à être expliquée ou associée à une force supérieure, mais simplement ressentie comme un état de fait :

> If there was a God, he did not matter now. He was part of some dull and dreary realm whose secrets had long ago been plundered, whose lights had long ago gone out. This was the pulsing center of life itself round which all true complexity revolved.[655]

Pour s'accepter en tant que vampire, Lestat tire avantage de sa propre condition. Il ne résiste d'ailleurs pas longtemps à l'appel du sang, comme lorsqu'il s'apprête à mordre son meilleur ami Nicholas : « Every particle in me said, « Take him » […] the thirst was like a cat clawing to get out. »[656] Invoquer l'image d'un animal, un félin[657], incite à l'interprétation la condition vampirique comme une régression vers la bestialité. Le vampirisme semble réellement remettre l'évolution à zéro, ou du moins, simplifier l'accès à cette clairvoyance instinctive que l'auteure attribue à ses surhommes qu'elle dépeint davantage comme de superbes bêtes humaines que des monstres muets et ridiculement menaçants. Passé le stade de l'acceptation, la perception affective du vampire se modifie. Le prédateur malgré-lui laisse place au prédateur calculé qui rend caduques les interrogations de l'homme moral, ainsi que Lestat le confie : « I was offended by death unless I was the cause of it ! »[658] Tuer est un acte naturel, inné. L'humain le fait pour survivre depuis la nuit des temps. La condition vampirique fonctionne alors comme un révélateur, conditionnant le sujet à sa propre nature prédatrice qui est ici amplifiée, comme si être vampire signifiait atteindre le prochain stade de l'évolution, équilibrant la balance entre la part d'humanité et la part animale. S'encombrer de principes moraux devient alors encombrant et futile. Guérir de cette « malady of goodness » passe par une subversion de la représentation du bien. Le bien devient alors le mal.

Nicolas, éternel contraire de Lestat, enfermé dans son idéal sataniste, le provoque afin de

« Adam » et projette de détruire la population mâle, épargnant les femmes pour construire un nouveau paradis matriarcal.

655 Anne Rice, *op. cit.*, p. 80.

656 *Ibid*, p. 117-118.

657 C'est le *Dracula* de Bram Stoker qui est à l'origine des associations communes entre vampires et animaux, l'apparence la plus connue étant la chauve-souris. Le loup est aussi présent dans le roman, probablement en raison d'un des aspects les plus méconnus du folklore slave, précisé par Jean Marigny dans *Sang pour sang : Le réveil des vampires* ; la lycanthropie a effectivement été confondue avec le vampirisme ou en était une représentation dans les temps les plus anciens. Le félin, associé à la sorcellerie et donc à la féminité, devient l'avatar de Carmilla, dans la novella éponyme de Sheridan Le Fanu.

658 Anne Rice, *op. cit.*, p. 110.

recevoir le Don Ténébreux. Après avoir transformé Nicholas, Lestat décrit son sentiment comme suit : « an awful self-consciousness came over me […] flooded with the power I had over him. »[659] Ce sentiment intolérable d'être un prédateur finit par s'estomper progressivement grâce à une autre connaissance de soi qui passe par l'exploration d'un plaisir inédit contre lequel toute angoisse métaphysique résiste mal. L'appréciation de Lestat sur la question du bien et du mal change de manière radicale : « After all, I wasn't one of these warm and pulsing miracles of complication and innocence. They [the living] were my victims. [...] Hell's Bells calling the vampire home to the sleep of death. »[660]

Lestat est un vampire rebelle parmi les autres vampires. Face à la politique régressive des Children of Darkness, commandés par Armand, un vampire dont le despotisme résulte d'une perception fataliste de l'immortalité, Lestat invoque l'amour et la passion comme remède ultime à la solitude : « I felt love, and only love obliterating every recollection of the horrors that had deformed me. »[661] Lestat est un vampire rebelle parmi les autres vampires. La laideur de la décomposition, ainsi que la représentation négative du vampirisme, poussent le narrateur à préférer la grandeur de la sensibilité et une vision esthétique du réel. Puisque la vérité ne compte plus, Lestat recherche la beauté dans l'horreur. Le sang devient un art, cette « perfection étourdissante » : « make art-the dizzying perfection »[662].

Même les larmes de sang (« Bloodred tears »[663]), qu'un vampire est capable de verser une ou deux fois dans son immortalité, donnent au sang un sens romantique. Ainsi, lorsque Lestat se voit pleurer dans son reflet, ses larmes lui rappellent qu'il ressemble à un ange déchu : « He [s'adressant à lui-même] could have been an angel, this creature, except that when his tears did rise, they were red »[664]. La beauté se transforme en sublime, l'horreur en plaisir, car telles sont les conditions, pour Lestat, pour ne pas succomber à l'aliénation. Le narrateur fait l'expérience de l'*abnormal,* changeant ainsi son regard sur le réel et sur lui-même. C'est moins la mort elle-même que la représentation de la mort que le narrateur veut altérer, comme dans ce passage qui illustre parfaitement le sentiment d'abjection suivi aussitôt d'une satisfaction inattendue :

> In fact, I could imagine nothing in the dark, not even the slithering insects of the grave, that could bring about revulsion in me. Let them crawl on my hands and face, it wouldn't matter now. I wasn't part of the world that cringed at such things. And with a smile, I realized that I was of dark silk that makes others cringe. Slowly and with great pleasure, I laughed. And yet my grief was not entirely gone from me. It lingered like

659 *Ibid*, p. 208.
660 *Ibid*, pp. 100-101.
661 *Ibid*, p. 117.
662 *Ibid*, p. 114.
663 *Ibid*, p. 80.
664 *Ibid*, p. 90.

an idea, and the idea had a pure truth to it. I am dead, I am a vampire. And things will die so that I may live; I will drink their blood so that I may live.[665]

Notons que, dans ce passage, la représentation de la mort n'est plus objet de dégoût pour une raison que cite le narrateur : ne faisant plus partie du monde des vivants, le vampire ne tremble pas devant la mort. Sa réalité est un éternel *memento morii* dont il finit par se délecter. A la fin du passage, ses hésitations disparaissent définitivement devant le jaillissement d'une vérité pure (« pure truth ») ; il est un vampire, et les autres le nourriront de leur mort, sans distinction de condition, d'âge ou de sexe. La morsure est décrite comme une pénétration provoquant un ravissement supérieur au viol sexuel, qui lui devient conventionnel : « There weren't any words for the rapture. Before I'd had all the ecstasy that rape could give. »[666]

Le vampirisme ne remet pas simplement l'existence à zéro. Il permet d'envisager l'existence comme une œuvre à écrire, ainsi que Lestat lui-même finit par s'en convaincre, renonçant à sa quête désespérée d'une satisfaction métaphysique au profit d'une satisfaction esthétique : « write our own fairytale »[667]. Le vampire, cette ombre qui hante les esprits depuis la nuit des temps, est devenu la muse des auteurs[668]. Dans ce roman, c'est le vampire qui s'écrit lui-même et façonne sa perception du réel, renversant la vision édénique traditionnelle. C'est dans l'art et la littérature que le vampire doit survivre, au-delà de la fiction à laquelle il prend part. Le monde devient, pour Lestat, une toile vivante qu'il explore pour la première fois, puisque sa perception change elle aussi une fois transformé. Ainsi nous fait-il partager sa contemplation des êtres vivants et de leur intériorité, une vision sublime qui ressemble à un tableau sublime, rappelant à la fois les peintures infernales de William Blake et la ténébreuse beauté des vanités :

How to describe what humans look like to us ! I've tried to describe it a little, when I spoke of Nicki's beauty the night before as a mixture of movement and color. But you can't imagine what it's like for us to look on living flesh. There are those billions of colors and tiny configurations of movement, yes, that make up a living creature on whom we concentrate. But the radiance mingles totally with the carnal scent. Beautiful, that's what any human being is to us, if we stop to consider it, even the old and the diseased […] They are all like that, like flowers ever in the process of opening, butterflies ever unfolding out of the cocoon.[669]

Ce n'est point là une description anatomique. Beauté et horreur s'unissent pour invoquer la sublime peinture des vivants écorchés par le regard du vampire amoureux du vivant, des corps

665 *Ibid*, p. 86.
666 *Ibid*, p. 106.
667 *Ibid*, p. 160.
668 Dans *Interview with a Vampire,* le journaliste qui interroge Louis décide, avant d'être rattrapé par Lestat, d'en faire un livre, le livre du siècle.
669 Anne Rice, *op. cit.*, p. 116.

et des organes. Le regard surpasse le simple voyeurisme ; le vampire admire ce que nous ne verrons jamais, cette nudité absolue qui expose ce que dissimule l'épiderme. Le vampire ne perce plus simplement le corps avec ses crocs, il viole l'intimité corporelle et spirituelle, s'en approprie l'énergie.

L'art et l'esthétique deviennent la seule réponse à la réalité. Le vampire a la sensation de ne pas trouver de réponses dans le réel simplement parce que la réponse ne s'y trouve peut-être pas, ou pour être plus précis, parce que le vampire est déjà ressenti comme une réalité et cette réalité est de l'ordre du subjectif. Peu importe le monde et ses changements, puisque le vampire n'en subit plus les conséquences.

Dans un sens, le vampire est lui aussi une œuvre d'art immuable qui ne veut pas qu'on l'oublie. Déçu par une société prisonnière du manichéisme, lui-même fragilisé par un rationalisme qui ne promet que le néant, le narrateur entend vivre en marge avec sa propre perception de la réalité. Lestat est donc d'abord philosophe, artiste ensuite. Pour autant, il ne marche pas sur la même longueur d'onde que Gabrielle. Si celle-ci rompt, aussitôt devenue un vampire, avec toute ambition de connaissance et de compréhension du réel, Lestat cherche dans l'art ses réponses. Il envisage de réécrire la Genèse, dans le monde des ténèbres, ce qu'il appelle le « garden of savage beauty »[670]

Lestat ne se définit plus comme une âme damnée ; le vampirisme signifie la vie, au-delà de la mort. C'est précisément dans sa relation incestueuse avec sa propre mère, la marquise Gabrielle de Lioncourt, que Lestat manifeste son désir d'un nouvel Eden vampirique sans tabou, sans interdit. Ainsi que le narrateur l'évoque dans la première partie du roman, Gabrielle est le seul membre des Lioncourt qui lui offre de la tendresse. Cette dépendance ne fait que s'accroître lorsqu'elle défie son époux et fait rempart aux punitions corporelles que ce dernier inflige au jeune Lestat. La relation devient fusionnelle et surtout ambiguë : « These moments had given us a love for each other »[671]. Dans le premier chapitre du récit, la beauté de sa mère bouleverse Lestat qui la décrit, tandis qu'elle dort contre lui dans son lit, comme suit : « strong yet exquisitely feminine »[672]. Sa perception de celle qui l'a mis au monde ne correspond plus du tout à la vision d'une mère par son fils. Elle évoque davantage le regard amoureux d'un amant sur sa promise : « seemed vulnerable for the first time […] all her features were too small, too kittenish, and made her look like a girl. »[673] La vulnérabilité apparente de Gabrielle annonce l'inversion des rôles : Lestat deviendra son « père » des ténèbres en lui offrant l'immortalité et développera un

670 *Ibid*, p. 115.
671 *Ibid*, p. 32.
672 *Ibid*, id.
673 *Ibid*, id.

sentiment d'autorité envers elle. La fusion des deux âmes s'opère à travers la confidence : Gabrielle a ce même désir de tuer et révèle à son fils ses propres fantasmes de débauche : « Just lying there [in a bed] and taking them [men] one after another, and feeling some magnificent triumph in it »[674]. La marquise est insatisfaite dans son ménage, comme Lestat dans la solitude du marquisat. Leurs affinités crée un lien fusionnel.

Néanmoins c'est en choisissant de transformer sa mère en vampire que cette relation se renforce. Fragilisée par huit naissances, dont trois enfants ont survécu, la marquise tombe gravement malade et inspire à Lestat un sentiment de responsabilité envers elle. De retour de Paris, il la retrouve affaiblie, délaissée par le reste de la famille.Pour lui épargner la mort et la maladie, Lestat invite sa mère à le rejoindre dans les ténèbres. Gabrielle hurle son désir de vivre et se laisse mordre, dans une extase qui fait disparaître la mère pour faire surgir l'amante. Tandis que Lestat se nourrit du sang de Gabrielle, son enfance défile dans son esprit, comme si le sang, ce nouveau lait maternel, amplifiait l'émotion de la (re)naissance. Les rôles s'inversent ; le fils nourrit la mère et fait d'elle son premier « enfant en ténèbres ». Il choisit alors de l'appeler par son prénom et non plus « mother » : « no mother anymore […] She was Gabrielle. »[675] L'échange entre les deux est d'ailleurs explicitement érotique. Le lien que tisse le sang et le plaisir ressenti est bien celui que partage ce nouveau couple formé qui atteint un orgasme à la fois physique et spirituel. Le vampirisme remplace ainsi le plaisir de l'acte sexuel ; « pumping blood »[676] ; « her sucking »[677] évoque une fellation, le sang devenant la substance séminale qui redonne la vie que la marquise s'apprêtait à perdre. Le corps du fils et de la mère se nourrissent l'un de l'autre. Gabrielle se métamorphose, retrouve sa jeunesse dévorée par les années et la maladie en quelques secondes, elle retrouve cette « symetry » que Lestat apprécie tant. Le corps vampirisé est donc un corps figé dans la perfection, c'est un corps artistique, « sculpté » par le sang surhumain. L'inversion des rôles est poussée à l'extrême puisque le fils devient le père, ou du moins, le guide de Gabrielle, qu'il apprend à se contrôler. Gabrielle prend goût à sa nouvelle existence, devient « a pure predator »[678] et aspire à une liberté nouvelle, dans un lieu édénique : les jungles africaines, loin de la civilisation, comme si pour elle, tout était à recommencer loin du monde connu dans un endroit encore vierge de la civilisation occidentale, un lieu profondément païen et plus en phase avec sa conception du vampirisme.

L'inceste est donc un acte d'amour, un acte salvateur. Le caractère subversif de leur relation n'a de sens que pour la société humaine. Le couple vampirique se veut à part et cherche

674 *Ibid* p. 35.
675 *Ibid*, p. 139.
676 *Ibid*, p. 141.
677 *Ibid, id.*
678 *Ibid*, p. 145.

d'autres semblables. Cependant, le fils et la mère-amante s'opposent sur un point. Lestat est en proie à une véritable angoisse : il cherche à comprendre pourquoi il est un vampire. Gabrielle se moque de comprendre les raisons de sa nouvelle condition. Elle affirme avoir des préoccupations beaucoup moins pragmatiques : « I want to know, for example, why beauty exists »[679]. Cette réplique faite à Lestat exprime un détachement des interrogations conventionnelles et un désir de jouissance pure.

Devenue vampire, la jeune femme veut faire comprendre que tout ne doit pas s'expliquer, que seul importe la subjectivité. En ce sens, le discours du vampire tend à élaborer un nouvel idéal social basé sur l'appréciation esthétique des choses et sur l'individualisme. Bien que Lestat hésite à adopter ce point de vue, son parcours nous montre qu'il est davantage esthète que philosophe. Même l'histoire sanglante des vivants devient pour lui un divertissement sublime. Le sujet vampirique réussit à trouver la satisfaction, à condition que son accomplissement se déroule dans la discrétion, autrement dit, dans l'ombre. Il est l'observateur du bouleversement social et historique qui ne le concerne plus. La rupture avec les préoccupations mortelles lui offre l'avantage d'être au-delà de la société. En devenant immortel, ses sens sont hyper-développés, de même qu'il acquiert une aisance d'observation et de jugement sans contraintes. Il laisse ainsi s'exprimer son tempérament artistique en contemplant le réel comme une vanité : « Lost in a sea of mortals […] Landscapes of pearl and ribbon. »[680]. Au bal donné par les époux royaux Louis XVI et Marie-Antoinette, le vampire porte un regard « égalitaire » ; de noble ou basse extraction, chaque mortel est une proie et chacun est perçu de l'intérieur, avec ses organes et ses os. L'artiste vampire voit ses proies potentielles comme des objets d'art excitant ses sens, ce qui indique un accomplissement par l'expérience de la sensation et de l'esthétique dont les Décadents font une nécessité absolue.

Ce n'est donc plus l'animal, la brute de l'ombre classique qui s'exprime. La réalité devient une toile de maître, digne d'une scène de carnage sublime de Dali, comme dans ce passage décrivant une émeute en plein Paris : « Pandemonium. shrieks, curses, all stumbling and struggling towards the doors. […] I stood watching them in a ringing silence, the weak, sweating bodies straining clumsily in every directions. »[681] Seul le vampire, qui ne craint absolument pas l'Histoire en marche, peut en goûter toute la puissance et le sublime, percevant ainsi ce qui est au-delà de l'apparence, un *memento mori* visuel : « Skulls under these preposterous wigs »[682]. Cette appropriation de la vie et de la mort participent au développement personnel du sujet.

679 *Ibid*, p. 252.
680 *Ibid*, p. 239.
681 *Ibid*, p. 121.
682 *Ibid*, p. 240.

Pour éprouver pleinement la satisfaction de sa condition, Lestat goûte au plaisir de la prédation. Se rapprochant de la divinité, Lestat jouit pleinement de ses pouvoirs, renouant avec l'aspect dominateur du criminel fictif Dracula tout en refusant de vivre dans l'ombre et l'anonymat. Lestat est le vampire amoureux de la lumière, manifestant une soif de reconnaissance qu'il laissera s'exprimer dans des temps futurs, jusqu'à provoquer les derniers vampires, lorsqu'il sort du repos dans les années 1980. Dans ses nombreux moments de réflexion, il définit le bonheur dans le sang est conditionnée par une soif de reconnaissance :

> Why should Death lurk in the shadows ? Why should Death wait at the gate ? There is no bedchamber, no ballroom that I cannot enter. Death in the glow of the hearth, Death on tiptoe in the corridor, that is what I am. Speak to me of the Dark Gifts - I use them. I'm Gentleman Death in silk and lace, come to put out the candles. The canker in the heart of the rose.[683]

La mort personnifiée dans les traits d'un ange de marbre blond aux yeux d'améthyste, vêtu de dentelle et de brocard, est une image qui réunit les visions esthétiques du gothique fin-de-siècle. Le vampire rôde en pleine lumière dans le siècle de l'incroyance, il se fond parmi les vivants puisqu'il n'a plus de raison d'être un loup solitaire, contraint à se dissimuler. Cette aisance de mouvement du vampire est déjà avantagée au début du roman car, dans la France du XVIIIe siècle, les chasseurs de vampires n'existent pas, le rationalisme ambiant et les bouleversements sociaux occupant davantage les esprits que les vieilles et risibles légendes. Comble du paradoxe, le vampire ne s'est jamais porté aussi bien que dans une société rationnelle. Décadent provocateur, il manifeste dans sa recherche de stabilité personnelle sa position à la fois en dedans et en dehors de l'actualité.

En plus d'admirer les nouvelles perspectives offertes par ses sens hyper développés, tuer devient pour le vampire un art dans lequel s'expriment désormais des techniques personnelles, renouvelant sans cesse le plaisir ludique et sauvage du prédateur qui fait d'autres prédateurs humains ses proies :

> I began to drink up Paris as if the city were blood. In the early evening I raided the worst sections, tangling with thieves and killers, often giving them a playful chance to defend themselves, then snarling them in a fatal embrace and feasting to the point of gluttony. I savored different types of kills: big lumbering creatures, small wiry ones, the hirsute and the darkskinned, but my favorite was the very young scoundrel who'd kill you for the coins in your pocket. I loved their grunting and cursing. […] And the one thing I loathed in them was fear. If a victim was really afraid I usually lost interest. As time went on, I learned to postpone the kill. I drank a little from one, and more from another, and then took the grand wallop of the death itself from the

683 *Ibid*, p. 200.

third or the fourth one. It was the chase and the struggle that I was multiplying for my own pleasure. And when I'd had enough of all this hunting and drinking in an evening to content some six healthy vampires...[684]

Le plaisir pervers de se fondre parmi les marginaux, ceux que la société décrie, va de pair avec le plaisir de donner la mort, de dominer la victime en jouant avec elle. Tuer devient un péché de gourmandise (« gluttony ») pleinement assumé. Lestat évoque ses meurtres avec délice (« savored »), prédateur parmi les prédateurs. La narration rétrospective et la permissivité que lui accorde la fiction permet au meurtrier assumé de justifier sa réalité et de relativiser les questions sensibles, proposant une autre manière de concevoir le réel. La mort est subtile, délicieuse et magnifique. Il a connut le « temps de l'oubli et du tonnerre »[685], ce double temps de l'abjection défini par Kristeva, et illustre cette « opposition ambiguë du Je/Autre, Dedans/Dehors »[686]. La mise en place de la subjectivité permet l'expérience cathartique. Ainsi, le protagoniste est divisé en deux voix, celle de l'humain et celle du vampire : « You can't feed on living beings! [...] You will drink blood, won't you ? »[687]

Le vampire se définit comme le « greedy son »[688], c'est à dire l'avidité, la faim de sang qui désignait, dans le classicisme, un besoin. L'originalité de Rice consiste à rendre le meurtre esthétique, obéissant à une satisfaction des sens. La différence entre cette auteure et Poppy Z Brite se situe néanmoins dans une résistance du vampire contre sa propre nature, ce qui rapproche le discours d'un souci métaphysique évident. Le vampire se laisse d'abord emporter par le désir de meurtre : « I felt murderous »[689], confie Lestat, avant de ressentir une béatitude qui a tout du ravissement religieux, une joie qui transcende (« strange translucent happiness »[690]). Le ravissement est cependant incomplet sans les sens monstrueux (« my monstrous sense »[691]), qui illustrent le sens étymologique du monstre, c'est à dire une révélation. Les sens amplifiés du vampire sont capables, par exemple, de saisir le travail d'un artiste sur une œuvre déjà réalisée : « I realized I was seeing the process of the sculptor and the painter, not merely the creative miracle. »[692] La sensibilité artistique de Lestat est pleinement satisfaite, puisqu'il a accès à l'œuvre et à l'esprit de l'artiste, en plus d'une aisance physique qui, sans égaler les pouvoirs du super-héros de *comics* traduit une élasticité et une agilité qui décuplent le plaisir des sens. Lestat réussit ainsi à sauter facilement d'un toit à un autre (« easy to jump »[693]) et de grimper les murs

684 *Ibid*, p. 106.
685 Julia Kristeva, *op. cit.*, p. 16.
686 *Ibid*, p. 15.
687 Anne Rice, *op. cit.*, p. 92.
688 *Ibid*, p. 84.
689 *Ibid*, p. 99.
690 *Ibid*, p. 98.
691 *Ibid*, p. 99.
692 *Ibid, id.*
693 *Ibid, id.*

avec la ventouse naturelle de ses mains, comme le comte Dracula : « climb the side of a building digging my nails »[694]. Notons que, dans le roman de Stoker, cette démarche rapprochant le vampire de l'animal suscitait l'horreur, tandis que le simple fait de placer le lecteur dans le point de vue subjectif du héros permet d'imaginer le plaisir ludique dans ce déplacement surhumain, de même que le vol ou la lévitation qui deviennent un jeu d'enfant[695].

La capacité physique qui demeure la plus importante est le regard ; il s'agit à la fois de la perception et de la vision. L'oeil vampirique perçoit le monde comme un dieu se plaçant au-dessus : « the houses looked like dollhouses to me »[696]. Nous tombons ainsi dans une perception issue de l'imagerie psychanalytique, dans laquelle les corps sont interprétés comme des maisons. Le regard esthétique mêle l'image anatomique et la vision sublime de corps écorchés, avec leurs organes vus de l'intérieur : « And the people... oh, the people where marvels. […] the precision with which they moved, the whole process of their lives as if I had never been one of them at all. »[697] Ne nous y trompons pas, la télépathie rend bien service au prédateur en lui : « I could fool mortals! I could move among them! »[698] Contrairement à Dracula, Lestat a l'air parfaitement humain, car seul un œil avisé pourrait repérer les quelques détails qui le différencient des autres. L'essentiel est d'y voir un renversement ; le vampirisme est un avantage, un super-pouvoir qui ne repose plus sur une vision diabolisante du surnaturel.

Perçu comme une souillure dans les romans classiques, il devient une qualité, la guérison du mal par le mal. Il provoque une passion dévorante qui permet au sujet de modifier sa perception à la fois du réel et de lui-même, de même que l'abjection peut, comme le définit Kristeva, transformer le dégoût en désir : « [l'abject] est simplement une frontière, un don repoussant que l'Autre, devenu alter ego, laisse tomber pour que « je » ne disparaisse pas en lui mais trouve, dans cette aliénation sublime, une existence déchue. »[699] Si l'on suit le raisonnement de Kristeva, Lestat ne parvient à accepter sa condition qu'en passant de l'autre-côté du miroir, en acceptant sa part des ténèbres, allant jusqu'à y trouve sa nouvelle raison d'être. Le vampire incarne la satisfaction dans l'assouvissement et cette satisfaction n'est conditionnée que par la marginalité : « I loved being the outlaw »[700]. Il pousse la provocation jusqu'à se faire des ennemis parmi les autres vampires, alors que nous sommes, dans l'épilogue, à la fin du XXe siècle.

Dans ce renversement, la minorité que constituent les vampires craint de voir sa réalité

694 *Ibid, id.*
695 *Ibid*, p. 100.
696 *Ibid*, p. 99.
697 *Ibid*, p. 100.
698 *Ibid, id.*
699 *Ibid*, p. 17.
700 Anne Rice *op. cit.*, p. 463.

éclater en grand jour. Le choix d'une médiatisation du vampirisme coïncide avec une époque marquée par la nostalgie du gothique, l'amour cynique des figures du monstrueux et du sublime qui, curieusement, parviennent à recréer des croyances, surtout lorsque ceux qui éprouvent cette fascination sont de jeunes âmes impulsives. A travers Lestat s'exprime la passion pour les ténèbres : « Haunts we are, creatures of the night, meant to feed the fears of man »[701]. Son discours exprime une volonté, d'abord implicite puis affirmée, d'assumer cette condition et de s'en ouvrir aux médias. Quelle plus grande originalité, dans ce thème du vampirisme, qu'un vampire qui soif de lumière, celle des projecteurs, celle des écrans ?

A la fin du XXe siècle, le vampire est là pour offrir à un public blasé le réconfort des ténèbres. Davantage artiste que philosophe ou critique, il n'est guère étonnant que ce soit la musique que Lestat choisisse comme moyen de diffusion, parlant à la jeunesse de la fin du XXe siècle pour laquelle le présent n'est qu'un gouffre de néant. Lestat a compris que, à l'aube du XXIe siècle, les promesses dérisoires du futur ne deviennent acceptables que si la mort revêt les traits irrésistibles d'un superbe démon ayant troqué la soie pour du cuir et des chaînes d'argent. Provoquant les deux mondes, celui des vivants comme celui de ses semblables, Lestat choisit la dangereuse position d'un nouvel Adam désirant devenir un Dieu. Sa chanson, lors d'un concert donné dans l'épilogue, éveillera d'ailleurs Akasha, la divine mère des vampires :

> Children of Darkness
> Meet the Children of the Light
> Children of Man
> Fight the Children of Night ![702]

Le refrain de la chanson qu'il interprète avec son nouveau groupe, les Satan's Night Out, rebaptisé cyniquement Children of Darkness, possède un double-sens. Il s'adresse à la fois à son public, principalement constitué de Goths qui l'idolâtrent, et aux vampires. Lestat se proclame « Enfant de la Lumière » par pur esprit de provocation, mais aussi parce qu'il est en pleine lumière médiatique. La lumière est transposée, passant d'un symbole de prise de conscience contre l'obscurantisme à la visibilité médiatique. Dans la seconde partie du refrain, le vampire met au défi l'humanité entière, donnant à l'art de la musique sa charge antithétique du silence. L'art comme le vampire refuse le silence, cherche à s'exprimer et à se partager.

Au carrefour des préoccupations métaphysiques, techniques et artistiques, Lestat de Lioncourt, enfant d'un siècle qui, à l'image de sa propre métamorphose, est en pleine renaissance, défie les représentations, fait de la subversion le maître mot et la clé d'un accès à la plénitude à la

701 *Ibid*, p. 193.
702 *Ibid*, p. 471.

fois spirituelle et physique. Plus de Paradis vierge ni d'Enfer de souffrance ; à l'aune du savoir et de la création se forme un « Pandemonium »[703] qui ne pourra se concrétiser que des siècles plus tard, en 1984, avec la musique rock pour bonne parole. En violant l'une des restrictions fondamentales de la loi vampirique, celle de ne jamais révéler aux vivants leur vraie nature, Lestat devient un objet de culte pour la jeunesse, elle-même en rébellion et prête à s'abreuver de fantasme. De plus, le vampirisme, tel qu'il est conçu par l'auteure, possède des arguments de poids pour attirer des adeptes, comme par exemple les règles fondamentales plus permissives que pour le commun des mortels. Contrairement aux lois régissant la paix sociale humaine, celles du monde vampirique se réduisent à quelques restrictions, énumérées par Armand. Il faut que le vampire en devenir soit beau : « who would receive the Dark Gifts should be beautiful in person so that the insult to God might be greater when the Dark Trick is done. »[704] Puisque l'homme est fait à l'image de Dieu, l'insulte à Son nom consiste à transformer les plus belles de Ses créations en démons de la nuit. Tels des Victor Frankenstein, les vampires transformant des humains biologiquement infortunés ont l'obligation de détruire (« obligation to destroy »[705]), ceux qui présentent déjà des tares physiques : « Dark Gifts must never be given to the crippled, the maimed, or to children, or to those who cannot, even with the Dark Powers, survive on their own. »[706] C'est là une sélection naturelle vampirique qui permet à la fois de ne pas créer d'ennemis[707] et de mieux contrôler la population d'immortels qui ont tout intérêt à ne pas être plus nombreux que les mortels pour des raisons de statistiques.

Pour mieux se fondre parmi les humains, les vampires, créatures qui s'adaptent et se travestissent, doivent obéir à une politique de vie et de mort dont la seconde restriction est commune avec celle des humains. Ainsi la restriction « no vampire may ever destroy another vampire »[708] fait écho au commandement « You shall not kill », laissant penser que les vampires sont un genre faible en nombre qui, puisque supérieure aux humains, ne peuvent s'entre-tuer sans être eux-mêmes punis de mort. Les dernières des grandes règles sont la limitation des victimes (le péché de gourmandise est sévèrement puni) et la discrétion (ne jamais révéler sa nature aux humains). Ces politiques sont également un moyen de préservation et d'assurance de l'équilibre. Si l'humanité souffre de surpopulation, les vampires sont, eux, peu nombreux et dispersés et donc relativement plus protégés. Dans le premier roman des *Vampires Chronicles, Interview with the Vampire,* Lestat déroge à l'une des règles et vampirise une enfant, Claudia, qu'il adopte avec

703 *Ibid*, p. 121.
704 *Ibid*, p. 264.
705 *Ibid*, id.
706 *Ibid*, p. 263.
707 Comme ce fut le cas pour la petite Claudia dans *Interview with the Vampire.*
708 Anne Rice, *op. cit.*, p. 264.

Louis, un jeune planteur suicidaire. Condamnée à demeurer dans un corps d'enfant de sept ans, tandis que son esprit va devenir celui d'une femme, Claudia enfreindra elle aussi une règle capitale en tentant de tuer son « père », Lestat, sans toutefois réussir, et sera punie de mort (exposition au soleil) par la communauté d'Armand.

Le monde vampirique d'Anne Rice nous apparaît donc comme l'envers de la société des mortels, avec ses lois fondamentales et ses propres bêtes noires, dont Lestat s'impose comme figure de résistance face à la représentation obsolète du vampire. Le réel, la vie comme la mort, sont pour le narrateur de merveilleuses visualisations que ses sens magnifient. Eros et Thanatos s'unissent dans une forme d'extase. Lestat réécrit, à sa manière, le réel comme une œuvre d'art.

I.3.3.2. Âmes perdues ou nouvelles perspectives ?

S'il y a bien une chanson qui aurait parfaitement illustré *Lost Souls,* en dehors de « Bela Lugosi's Dead » des Bauhaus, c'est bien « Sex is Violent » du leader du groupe de rock indus Nine Inch Nails, Trent Reznor, des Jane's Addiction et de la sirène grecque Diamanda Galas, figurant sur la bande-originale du film *Natural Born Killers* d'Oliver Stone. Le vampire dans le roman de Poppy Z Brite, c'est le sexe et le sexe est le meurtre. En choisissant de placer le bébé Nothing dans une famille standard, Christian espère lui offrir une enfance normale, à laquelle l'intéressé échappera de plein gré vers ses quinze ans.

Contrairement à Lestat, Nothing n'est pas engagé dans la recherche d'une réponse ; il se sait différent des autres et préfère développer cette différence plutôt que de refouler ses désirs. Il est dans la négation des institutions et de la société, trouvant sa propre définition du bonheur dans le crime et dans les relations extrêmes. Il décide d'être l'auteur de son propre parcours, à l'encontre des ambitions sécurisées de la cellule familiale moyenne.

Sa rencontre avec Zillah, qui malgré son apparence juvénile est son père biologique, déterminera ses choix. Nouveau mentor, père et amant, Zillah apprend à Nothing à ne surtout se poser aucune question : « Too much faith in anything will suck you dry. In this way, all the world is a vampire. »[709] Puisque le monde est lui-même un vampire qui veut priver le sujet de ce qui fait sa singularité (et donc sa liberté), mieux vaut vivre en marge et vampiriser plutôt que d'être vampirisé. Nothing adhère aux principes de son mentor pour deux raisons. D4abord parce qu'il est un vampire, ensuite parce qu'il refuse d'être seul au monde : « *You've consigned yourself to a life of blood and murder, you can never rejoin the daytime world.* And he answered himself.

709 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 159.

Fine. As long as I don't have to be alone again.[710] En quittant son foyer, Nothing part à la recherche du groupe des Lost Souls qu'il considère comme ses parents spirituels. Il rencontre le trio Zillah-Molochai-Twig par hasard (ou bien parce que c'est écrit) sur la route et se laisse entraîner par ces « vampires » du monde moderne qui prônent la satisfaction absolue.

D'une manière perverse, l'auteur choisit de subvertir les valeurs familiales. Le protagoniste est l'antithèse du sujet socialement acceptable, or il s'évertue à appeler cette bande de meurtriers sa « family », un peu dans la même optique que la tristement célèbre « Famille Manson »[711]. Cette nouvelle famille comble le désir de Nothing de vivre selon des principes qu'il considère plus épanouissants : « He had this family now ; he had chosen them and their nighttime world. »[712] Le monde de la Nuit traduit cette permissivité absolue et dangereuse.

Julia Kristeva, dans son *Essai sur l'abjection* définit ce sentiment qui « sollicite, inquiète, fascine »[713] avant de devenir une condition vers l'acceptation de soi comme l'acceptation de l'horreur. Comme sa jeune et défunte mère, Nothing réussit à se convaincre d'être en présence de vrais vampires, le modèle absolu de la transgression à laquelle il aspire : « They were vampires. The cynical thought that they might be a bunch of blood-drinking psychopaths never crossed Nothing's mind. »[714] Cette conviction extrême illustre la notion de *queerness*, qui ne définit pas simplement une singularité érotique ou sexuelle. Eve Sedgwick en donne une définition plus précise : « queer" can refer to the open mesh of possibilites, gaps, overlaps, dissonances and resonances, lapses and excesses »[715]. Comme dans la vision édenique de Lestat, Nothing envisage cette fusion charnelle avec ses propres parents comme la genèse d'un paradis vampirique qui n'impose nulle règle.

La perfection est trouvée dans ce que le monde ordinaire rejette. Le pouvoir du choix réalise même l'impossible. Si jusqu'au milieu du roman, le lecteur doute de la concrétisation de la nature vampirique du personnage, il suffit à ce dernier de *choisir d'être* vampire pour que ce souhait soit vécu comme une réalité. Les relations incestueuses qu'il entretient avec Zillah (« his father, his lover »[716]) résout le rapport conflictuel qu'il avait avec la notion de parentalité. Zillah représente l'opposition à l'autorité tant décriée par l'adolescent qui n'éprouve nul remords et nul dégoût. Le trio Zillah-Molochai-Twig représente cette opposition extrême et dominatrice qu'il envisage comme la famille idéale. Ainsi, lorsque Christian lui apprend quelles sont ses origines

710 *Ibid*, p. 171.
711 Nom que le tueur Charles Manson donnait à la communauté qu'il avait rassemblée.
712 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 172.
713 Julia Kristeva, *op. cit.*, p. 9.
714 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 156.
715 Eve K. Sedgwick, *Tendencies, op. cit.*, p. 8.
716 *Ibid*, p. 226.

et que Zillah, son amant, est aussi son père biologique, le personnage, totalement étranger aux angoisses générées par des principes ou par des tabous, accepte les faits avec amusement et s'en délecte :

> But he [Nothing] could not disgust himself. He could not make himself ashamed. He knew these were things he was supposed to feel, things that the rationnal daylight world would expect him to feel. But he could not force himself to feel them. In a world of night, in a world of blood, what did such palid rules matter ? […] words like *wrong* or *bad.* He wondered if he had ever known what those words meant.[717]

Ce passage ne signifie pas que la déviance est inscrit dans les gènes du personnage. En vérité, le crime n'existe pas dans le propos du roman. Le but est la redéfinition complète des relations hors des restrictions ontologiques. La famille est érotisée, les règles n'ont nulle raison d'être, le désir est le seul guide et le vampire, marginal et heureux de l'être, n'a nulle raison de faire preuve de justice puisqu'il s'en sent exclu lui-même. Le bonheur est moins dans le crime que dans la satisfaction des pulsions et d'idéaux personnels, dans le déchaînement quasi animal auquel Nothing s'adonne, sous l'influence de sa nouvelle « famille ». La fiction offre cette absence de limites permettant au lecteur de relativiser « virtuellement » les questions sur le bien et sur le mal. Le vampirisme est, pour le personnage, le moyen de franchir la limite, de passer d'un monde réglé à un monde avec des règles à écrire. Le choix d'un vampirisme biologique ne légitime pas la violence, car nous sommes dans une fiction. Il rend acceptable le fait que le bien et le mal est en chacun, illustrant de manière outrancière le déchaînement de ces passions et leur conséquence.

Selon Hugues William, il s'agit d'une manière de redéfinir la relation familiale elle-même en dehors de la norme stéréotypée ; « making the family an erotic and recreational rather than an administrative and reproductive unit »[718]. Le texte fait de la naissance un carnage, ce qui implique également qu'il passe outre la naïveté de l'idéalisation niaise et la sacralisation de l'enfant. Brite ne craint pas de décrire un fœtus comme un bout de viande (« blob of meat »[719]). Vie et mort, sexe et naissance, se fondent dans une perception de la famille comme un Ouroboros qui s'auto-dévore naturellement et sensuellement. Apprenant l'histoire de sa naissance, de la bouche de Christian, second « père » et amant, Nothing prend plaisir à imaginer ces circonstances exceptionnelles qui le rendent lui-même, en conséquence, exceptionnel :

> His mother. That thin, dark-haired girl of sixteen. That girl who had died giving bloody birth to him. Nothing

717 *Ibid*, p. 228.
718 Hugues William, « The taste of blood meant the end of aloneness : Vampires and gay men in Poppy Z Brite 's *Lost Souls* », *Queering the Gothic,* op. cit., p. 149.
719 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 220.

tried to imagine that summer in the French Quarter. The endless sweltering days above the bar. Christian's long bony hands moving over Jessy's slick breasts, her distended belly. Her belly that cradled him, unborn. He wished he could be Christian's hands. He wished he could feel Jessy's weight above him, her skin slick as if with oil. He imagined Christian thrusting up into her, parting her womb, nudging up against the fetus there. Me he thought. In the womb, had he been bathed with Christian's semen ? Had it nourished him along with the blood of Jessy ? [720]

Le désir amplifié et libéré du vampire n'éprouve aucune gêne à subvertir les relations dans cette vision extrême. Ce qui peut bousculer le lecteur, même le moins sensible, est le ressenti de la facilité, de l'évidence avec laquelle le personnage conçoit et poursuit cet « entrelacement » orgiaque. S'exprime alors pleinement la définition si particulière que donne Poppy Z Brite au vampirisme et qui se résume dans la signification que le héros accord au goût du sang. Le sang, et la vie, remplissent, car le vide est intolérable. A l'image de l'acte sexuel au cours duquel les orifices sont comblés, le vampirisme dévore de manière gargantuesque et se nourrit de lui-même.

Le sang et la mort sont considérés comme des stimulants, participant au *topos* des ténèbres. Nothing en éprouve le frisson à plusieurs reprises, comme lorsqu'il trouve un os perdu sur la route : « But it might be raccoon, or cat or even – Nothing shuddered pleasurably – a *human* bone. »[721]. Comme Lestat, il éprouve une attirance pour ce qui attrait à la mort et en jouit très tôt. Nothing naît vampire et ne prend conscience de sa nature prédatrice que devant l'épreuve. Ayant embarqué dans la fourgonnette noire du trio Zillah-Molochai-Twig, il apprend à fumer de l'opium, la drogue des Décadents, et à tuer son ex petit-ami Laine, rencontré par hasard sur la route. Déchirer la jugulaire de son ancien amant Laine et en boire le sang provoque une épiphanie, retirant d'un trait la capacité à ressentir de la pitié et consacrant sa nature de vampire :

Then he felt the vein itself throbbing against his lips. *What am I doing ?* Said the last sane part of his mind screamed, *oh god what am I doing WHAT AM I DOING,* and it kept screaming as his teeth tore out Laine's jugular. […] The taste of blood meant the end of aloneness.[722]

Le sang, drogue ultime qui annihile la conscience, devient la réponse attendue, cette satisfaction qui ressemble au plaisir éprouvé par le nouveau-né nourri, une sorte de plénitude. L'enseignement de Zillah, figure décadente, se résume à : « Boredom is a sin. Boredom is unholy. »[723]. Il incite Nothing à consacrer son existence à l'expérience des sensations en toute

720 *Ibid*, p. 227.
721 *Ibid*, p. 118.
722 *Ibid*, p. 158.
723 *Ibid*, p. 36.

impunité et un tel projet n'est possible que dans l'excès. Le vampirisme devient donc un *by pass* pour le monde des possibilités. Là où le caractère prudent et contextualisé de *The Vampire Lestat* narre une longue ascension subversive, marquée d'hésitations romantiques, *Lost Souls* développe une poétique crue du rejet de la moindre restriction. Le roman dépeint un vampirisme sexuel dans lequel la moindre tentative de réflexion est ressentie comme indésirable et littéralement « vomie ». La vie se consomme et se rejette, comme un verre d'alcool, à la santé d'immortels dissipés et immatures pour lesquels l'écoulement du temps n'a pas plus de conséquences qu'une cigarette consumée et lancée sur le bitume. Cet excès devient d'autant plus pertinente dans la construction d'une identité qui n'est pas issue des standards masculins et féminins. La bisexualité et l'androgynie correspondent à un choix identitaire fondé non pas sur une mais sur deux perspectives. Selon Trevor M. Holmes, cette identité trouve sa singularité dans la littérature et la culture Goth : « Goth is a gender perversion, and indeed a pedagogy of gender transgression. »[724] L'épanouissement passe donc par l'abolition des restrictions, que celles-ci soient celles du genre (masculin/féminin) ou sociales. Les vampires dans *Lost Souls* mènent d'ailleurs une vie de bohème : « living as nomads, outlaws, murderers. Their madness made them happy. »[725] Cela signifie que cette vie de mouvement sans attaches est la seule acceptable pour eux qui recherchent un absolu de liberté. Là où Lestat éprouve de l'excitation dans la provocation et dans le rassemblement, Nothing, Zillah, Molochai et Twig vivent en marge dans l'ombre et apprécient de mener cette existence mobile, multipliant les relations sans éprouver de besoin de reconnaissance. Ils possèdent cette liberté que n'a pas le vampire classique de pouvoir vivre dans la communauté humaine sans risque (si ce n'est ce que peut entraîner l'excès de rapports non-protégés avec des humaines).

La réalité n'est que l'empire de l'ennui (« A temple of boredom »[726]). Alors, pour Zillah, la solution pour que cet ennui devienne pas mortel est de jouir, de laisser parler le plaisir seul. Avec ses acolytes, qu'il dit avoir rencontré pendant les années folles (« in the roaring twenties »[727]), Zillah sème la mort et la vie avec désinvolture et fait de cette désacralisation son enseignement pour les générations plus jeunes :

> Zillah had taught Molochai and Twig how to act nonchalant, how to wipe the blood off their faces and control their passionate breathing before they left the scene of a kill. Without his guidance, Zillah reflected,

724 Trevor M. Holmes, « Peri gothous : On the art of gothicizing gender », Lauren Goodlad, Michael Bibby (dir.), *Goth : Undead Subculture,* Durham : Duke University Press, 2007, p. 80.
725 *Ibid*, p. 231.
726 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 36.
727 *Ibid*, p. 37.

they would both have been dead several times over, probably with stakes driven through their punky little hearts. […] they were just teenagers by the standards of their race.[728]

Cependant, tous les personnages ne font dans l'excès. Certains vampires éprouvent un besoin de stabilité et possèdent même des remords ainsi qu'un sens de la justice. Le personnage qui fait exception est Christian. Ce dernier, âgé de trois siècles, est curieusement vulnérable à la lumière du soleil et aux substances alimentaires ordinaires que le trio de Zillah supporte au point d'engloutir des tonnes de sucreries et d'alcool. Curieusement, bien que plus âgé que Zillah, il semble plus vulnérable. Ce qui distingue Christian des plus « jeunes » vampires tient aussi en ce qu'il éprouve de la lassitude et de la culpabilité lorsqu'il tue. Ainsi, lors d'une soirée Goth où il entraîne un jeune garçon crédule sur la plage, au clair de lune, le vampire lutte douloureusement contre des sensations contradictoires. Bien qu'il éprouve les effets revigorants et plaisants du sang, il ne peut s'empêcher de regretter l'anéantissement de cette jeune vie :

The row yolky taste of life spilled into Christian's mouth […] And had the moon be able to look into Christian's eyes, it would have seen that Christian did not love what he had done, but now he was no longer hungry. The drinking of life left him a little less alone […] He could not turn into one of his kind anymore than the boy could have bitten him and turned him human.[729]

La tristesse qu'il éprouve, même temporaire, est suffisamment efficace pour définir son existence comme une répétition stérile. Christian est, contrairement à Zillah et à ses acolytes, un éternel endeuillé dont l'âme déchiquetée est encore vraisemblablement trop romantique pour une époque résolument nihiliste. Raisonnable, s'opposant au comportement extraverti et irresponsable des autres vampires, il serait le père de substitution idéal pour Nothing, là où Zillah est un satyre pour qui faire de son prochain rejeton un repas n'a rien d'aberrant[730]. Contemplatrice éternelle du monde de la nuit, c'est en la lune que se réfugie celui pour qui l'immortalité n'est plus qu'une routine qui a depuis longtemps vampirisé ses sentiments.

Pour Zillah, le goût du sang est comme celui du vin. Pour Nothing comme pour Christian, il est la vie qui remplit le néant d'une existence semblable à la mort. Il est intéressant d'observer que la vulnérabilité de Christian lui vient, fatalement, de son expérience, de son âge. C'est comme s'il était, à force d'humanité, devenu encore plus vampire, là où les autres, appartenant à une génération bruyante et avide, se heurtent sans difficulté au monde des vivants. C'est la même lutte intérieure pour le sujet qui se sent divisé entre ce qu'il est et ce qu'il aspire à l'être.

728 *Ibid*, p. 37.
729 *Ibid*, p. 67.
730 Il n'a d'ailleurs rien contre le fait de dévorer le bébé qu'il a aura avec Ann, comme il le suggère à la page 241.

Paradoxalement, la maladie de Christian est que lui ne peut être guéri par les sens, ni par la satisfaction de sa soif de sang. Wallace l'accuse d'être une âme déchue. Or Christian aurait souhaité que le vieillard ait raison sur un certain point : « Christian wished he had the power that the legend ascribed with him. He wished he his victims could rise again »[731]. C'est en songeant aux pouvoirs surnaturels de Dracula que le personnage exprime son humanité, dans ce renversement si particulier où le vampire trop humain désire se délester de son humanité au nom du caractère sacré de la vie, cette vie qu'il est contraint d'absorber. Le discours de ce personnage s'oppose formellement au *credo* de la seconde génération incarnée par Zillah, Twig et Molochai, qui n'accorde aucun prix à la vie d'autrui.

La vie n'a pas la même importance pour chacun. Zillah et ses acolytes vivent en décadents, préférant guérir le pessimisme ambiant de la fin du millénaire par le cynisme d'une vie basée sur l'excès. Ainsi que Christian en fait le triste constat : « *To them the blood is just another path to drunken gratification. You are old, and for you, the blood is the life itself.* »[732] S'adressant à lui-même, le vampire que l'âge a rendu amer se compare à cette jeunesse perdue dans laquelle il ne peut plus se reconnaître. Cette certitude selon laquelle rien n'a de réelle importance justifie l'inconséquence des personnages engagés dans une dépossession quasi obligatoire de tout scrupule. Le *credo* « not caring »[733] pourrait résumer l'ensemble du propos. Nothing ne craint ni les conséquences de ses actes, ni sa propre mort. Ce qu'il craint, c'est de souffrir de la solitude, or la fin de la solitude se solde dans la mise à mort d'autrui, parce que tel est l'enseignement de ce nouveau mentor qu'est Zillah. Néanmoins, la compagnie d'un vampire n'est pas la seule raison, comme l'explique Catherine Spooner dans *Fashioning Gothic Bodies* :

> For the teenage vampire Nothing, vampiric identity is the cause of his social alienation rather than an effect - in other words he is depressed because he is really a vampire, not simply interested in vampires because he is depressed.[734]

Comme sa mère Jessy, Nothing s'identifie aux vampires parce qu'il est, comme Lestat, un prédateur dans son âme et dans son corps. Sa soif de sang devient, symboliquement, le résultat d'une profonde méconnaissance de lui-même et de l'anéantissement qu'il ressent, incapable de s'accomplir dans la vie ordinaire que l'on a choisi pour lui. Même Christian, qui l'avait emmené dans le Maryland pour le placer chez ce couple dépassé et désireux de se séparer d'une progéniture irrécupérable, finit par réaliser que le sang appelle le sang : « That was the word for

731 *Ibid*, p. 90.
732 *Ibid*, p. 336.
733 *Ibid*, p. 137.
734 Catherine Spooner, *Fashioning Gothic Bodies, op. cit*, p. 180.

this child ; *hungry.* »[735] Le roman suggère, dans ces renversement outranciers des relations familiales, que les liens du sang peuvent être plus dangereux, puisque Zillah se comporte comme un dominateur, davantage que comme un père. Les liens ne sont bénéfiques que dans le mélange, la génétique n'est qu'une dictature arbitraire qui promet la douleur et la mort. *Lost Souls* pousse à l'extrême l'exploration des sens et signifie clairement un détachement de la sacralisation du corps, comme l'observe Dani Cavallaro dans son essai :

> Poppy Z. Brite presents violent desecrations of the body not in order to justify sexual violence but to expose the hypocrisy of whole cultures comitted to hiding the pervasiveness of both literal and metaphorical drives to rend, mutilate and dissect through exploitative power relations.[736]

En conséquence, le déchaînement des sens devient le seul moyen d'atteindre l'épanouissement dans l'excès, à défaut d'une guérison. La conséquence de cet excès touche directement les victimes, pas le vampire. Nothing sera, en effet, le nouveau meneur du trio, à la mort de Zillah et de Christian, tués par Steve et le vieux Wallace, le père de la jeune Jessy. En devenant un meilleur « mentor » que son propre père Zillah, Nothing rétablit l'équilibre, dans l'épilogue. Sa rencontre avec Christian et l'admiration qu'il éprouve pour ce père de substitution, de même que son affection pour l'étrange musicien et médium Ghost, auront permis au personnage d'envisager les risques de tels débordements. Pour Nina Auerbach, les vampires sont les véritables portes-paroles de cette dépression et de cette errance : « Nevertheless, the vampires of the 1980s were depressed creatures. Constricted in their potential, their aspirations, and their effect on mortals, they were closer to death than to undeath. »[737]

Le titre du roman ne désigne donc pas seulement le groupe de musique formé par Steve et Ghost ; tous les personnages sont des âmes perdues. Ghost, capable de lire les pensées et de voir les âmes, se demande : « *What will come of all this ? Where will all these lost souls go ?* »[738] Dérive et solitude forment ainsi les deux pôles entre lesquels errent les personnages. Pour Auerbach le vampire indique toujours : « a symptom of lost authority »[739]. Or, à la différence de Dracula, qui n'est qu'une force solitaire qu'il est aisé d'isoler en tant que bouc-émissaire, les vampires de la nouvelle génération incarnent une jeunesse désabusée qui ne cherche pas à se comporter en envahisseur. Les personnages de *The Vampire Lestat* et de *Lost Souls* n'ont pas pour projet de soulever la société ; ils en forment eux-mêmes une nouvelle, mobile et parallèle, qu'ils veulent inatteignable.

735 Poppy Z Brite, *op. cit*., p. 218.
736 Dani Cavallaro, *op. cit.*, p. 57.
737 Nina Auerbach, *op. cit.*, p. 165.
738 Poppy Z Brite, *op. cit.*, p. 231.
739 Nina Auerbach, *op. cit.*, p. 11.

Dans *Lost Souls,* cette marginalité vampirique devient égalementt la voie vers l'épanouissement personnel. Ce que veut nous faire comprendre le roman, c'est que pour atteindre l'accomplissement, il faut parfois prendre des routes que l'on ne nous indique pas dans notre éducation. Ce que nous fait comprendre *Lost Souls,* c'est qu'il n'existe ni endroit, ni famille idéale. Ce qui importe est d'assumer ses choix, fussent-ils dangereux.

Le roman n'a pourtant pas pour objectif essentiel de disqualifier le modèle social ; il se consacre à la difficulté de définir la liberté dans une société où dévier devient trop facile, où les valeurs s'effritent en même temps que la personnalité. Néanmoins, à la fin du roman, un frein est mis à cette déviance ; en étant libéré de Zillah, Nothing est libéré d'une relation qui aurait pu écraser sa volonté et le mener au néant. Loin de renoncer aux ténèbres, en lesquels il voit la promesse de nouvelles perspectives qui méritent d'être explorées, Nothing assure la continuité avec Twig et Zillah en devenant leur nouveau meneur. L'épilogue du roman, se déroulant cinquante ans plus tard, montre un Nothing qui a su survivre et rétablir un semblant d'équilibre :

> He [Nothing] looks perhaps twenty […] His face has taken on a cool ivory beauty ; the high sharp bones, the twin black arches of his eyebrows sweeping toward his temples, the flickering dark pools of his eyes as he dreams. His hair falls across his forehead in a straight, smooth sheaf, blue-black.[740]

L'apparence de Nothing a atteint cette stabilité que possédait Christian ; sa peau est toujours pâle, comme celle de tous les enfants de la Nuit, cependant sa pâleur d'ivoire est plus douce (« cool ivory ») et les eaux sombres de ses yeux possède désormais cette lueur (« flickering ») qui le guidera dans les ténèbres. L'épilogue marque donc un accomplissement dans les ténèbres. Les mots de la conclusion (« Then black »[741]) montrent que le personnage a choisi de poursuivre dans la voie des ténèbres, toujours pleine de perspectives, toujours plus attirante qu'une vie rangée en plein jour. Zillah incarne la décadence, Nothing la nouvelle génération. Son éducation ordinaire chez ses parents adoptifs, de même que son contact avec Christian pour lequel il exprime ses dernières pensées, permettent d'imaginer une meilleure maîtrise de ce temps éternel, pour mieux faire la part des choses. La seringue hypodermique remplie de sang que l'un de ses acolytes lui glisse entre les lèvres, friandise vitale, indique peut-être un renoncement à l'excès destructeur, puisque cette simple petite quantité suffit, ainsi que le montre la fin du texte :

> "We can *always* get more," says Nothing.
>
> […] "Because we have time", Nothing tells them. "Forever and ever." For the first time in years he thinks of Christian, his smooth impassive face, his coldly tragic eyes. He believes Christian would be proud of him.

740 Poppy Z Brite, *op. cit*., p. 354.
741 *Ibid*, p. 355.

[…] the sound of their boots on the cement echoes back along the graffitti-swarming corridor, up to the spiderwebs and the maze of burned-out girders, out into the night.
Night, and they are gone.
The footsteps, still echoing.
Then silent.
Then black. »[742]

Prendre le temps de découvrir et de vivre, telle est la finalité dans lequel le sujet tend à s'accomplir. Le monde de la nuit est un labyrinthe (« maze ») dans lequel le personnage ne craint pas de se perdre, excité par cette nouvelle liberté à laquelle invitent les ténèbres chaotiques, comme un immense terrain de jeu s'opposant à la lumière rédemptrice. Lestat, de même que Nothing, répondent à l'irrépressible « spasme »[743] qui leur permet d'accéder à une nouvelle authenticité et à une identité libérée des carcans sociaux, débridée et sans attaches. Comme le précise Kristeva dans ses propos sur l'horreur, les personnages dépassent le stade de la simple abjection. Contrairement à Jonathan et à Mina Harker, Lestat et Nothing en sont déjà au stade de l'acceptation. Même Lestat, enfant de l'âge des Lumières, découvre en lui cette fatale attraction pour la mort que l'altérité (le vampire) consacrera véritablement. Ainsi que le commente Kristeva à propos du sujet soumis à l'abjection : « Las de ses vaines tentatives de se reconnaître hors de soi, le sujet trouve l'impossible en lui-même : lorsqu'il trouve que l'impossible, c'est son être même, découvrant qu'il n'est autre qu'abject. »[744] Les personnages de *Lost Souls* sont, dans l'ensemble, improductifs et résistent à toute incitation à l'intégration sociale, envisageant une existence, même éternelle, dans les vapeurs de l'alcool et le dérèglement des sens permis par une sexualité avide. Christine Berthin explique cette tendance :

The reader is confronted with an anti-*bildungsroman* in which the upward trajectory towards maturity and social integration is replaced by a circular pattern of static repetition, and where progress is moked by the erratic moving changes and escape. The gothic hero does not grow up. Count Dracula stands as a model of the genre. He is the eternal child, eternally old and young at the same time.[745]

Lost Souls est un « anti-*bildungsroman* » ; le personnage n'a pas soif de réponses ou de connaissance, si ce n'est celle de la connaissance de soi à travers un épanouissement sexuel excessif. Ce n'est pas le cas de Lestat, pour qui l'origine du vampirisme constitue une curiosité nécessaire, probablement au nom d'une ambition personnelle de conquête, au même titre que

742 *Ibid, id.*
743 Julia Kristeva, *op. cit.*, p. 9
744 *Ibid*, p. 12.
745 Christine Berthin, *op. cit*, pp. 67-68.

Dracula. Les deux romans s'accordent dans le sens où ils érotisent et dévient des valeurs sacralisées telles que la famille, la communauté et l'autorité (transformant cette dernière en relation dominant-soumis consentie dans les deux sens), puis en ignorant les institutions telles que le travail ou la politique. Provocateurs nés, ces « fictionnal *flâneurs »*[746]*,* comme Linda Dryden les appellent parmi les autres personnages gothiques, sont les démiurges d'un monde basé sur le désir et le fantasme, au détriment de bases solides ou concrètes.

****

Il est vraisemblable que c'est sur le sens de la liberté que s'interrogent ces livres. Le problème se pose encore et toujours, et ce, quel que soit le pays, et plus singulièrement encore à travers le genre fantastique. Dans son essai *Monsters in America,* W. Scott Poole écrit :

> The vampire and the zombie are monstrous keys to American experience over the last three decades. These creatures, flesh eating or blood drinking, decomposing or forever young, appeared as pop culture phenomena at a historical moment when the body had become of central concern in American culture as the vehicle of pleasure, of theological meaning, or of personal happiness (or all three at once).[747]

La dimension charnelle par laquelle passe ce discours n'est pas exclusive à la littérature américaine. Selon les cultures et les mentalités, son sens est plus ou moins important. Corps fantastique, corps ténébreux, le vampire permet avec une efficacité qui lui est propre d'appréhender ces interrogations indispensables, dans le sens où, avec lui, l'on se confronte nécessairement à notre propre intimité. Le vampire nous pousse à d'aborder le rapport conflictuel au corps et à la sexualité, démocratisées grâce à cet abject « bordé de sublime »[748] qui le caractérise davantage qu'une autre créature imaginaire. Le fantastique étant par essence une littérature de l'intimité et du fantasme, le vampirisme devient une manière à la fois subtile et brutale d'entrer dans « a montrous intimacy with another being »[749], comme le décrit Lestat. La morsure est un viol à la fois charnel et spirituel dans lequel deux âmes entre en communion. Dans les romans d'Anne Rice, le vampirisme devient la métaphore de la prise de conscience par un sujet aspirant à une redéfinition des valeurs préconçues, cependant il n'apporte nulle réponse quand à la recherche d'un équilibre idéal.

Dans les deux cas, le vampirisme pose donc le problème de la liberté individuelle et des limites à la fois physiques et psychiques. Dans chacune des histoires, rien n'est explicable et tout

746 Linda Dryden, *op. cit.*, p. 56.
747 W. Scott Pool, *op. cit.*, p. 196.
748 Julia Kristeva, *op. cit.*, p. 19.
749 Anne Rice, *op. cit.*, p. 254.

est à ressentir. Les hésitations de Lestat sont celles de tout un chacun face aux choix imposés par l'existence. En plus de guérir le corps, le vampirisme exacerbe l'esprit, et la réponse finale de Lestat, de retour après un long repos sous terre, c'est la musique, le rock, l'art, l'expression contre le silence. Les héros de Poppy Z Brite ne vont pas dans ce sens. Ce sont des nihilistes convaincus. Ils sont des démiurges, les créateurs d'un monde nouveau fondé sur l'absence de restrictions. Dans *Lost Souls,* on est absolument libre ou on ne l'est pas. Le discours des romans est, dans l'encadrement fictif, un discours sur la liberté individuelle dans l'exagération, probablement parce que ce à quoi ils incitent réellement, c'est à ne pas tomber dans cette mort qu'est le silence.

Cette survivance dont parlait Eve Sedgwick s'explique aussi par cette capacité des auteurs à faire de leurs protagonistes l'expression des angoisses de leurs époques, et du vampirisme une manière de célébrer l'existence, de bannir les restrictions stériles pour mieux survivre dans un monde asphyxiant où la liberté d'expression est toujours sur des charbons ardents. En ce sens, le vampire est, plus que jamais, une personnification de la vie, peut-être même la plus éloquente, comme argumente Linda Badley : « Vampirism became the dominant metaphor for ways we live now : the ambivalence of intimate relations and dangerous sex, gender and power politics, the compulsion to consume, the struggle to survive, X-generation, angst and alimentation. »[750] Le personnage du vampire pose ouvertement les questions les plus fascinantes et les plus complexes.

La littérature foisonnante qui en découle à l'aube du XXIe siècle contribue au renouvellement du « filon des ténèbres », dont la *Goth subculture* continue d'être la manifestation, aussi disparate qu'elle puisse être à notre propre époque. Le passionné, le sensible qui ressent l'œuvre littéraire comme l'œuvre d'art est comme Lestat, il n'a que faire de la chronologie. Comme le vampire, le passionné s'éprend et dévore une culture qui tend, à l'heure où le règne de l'impersonnel menace l'intimité, à devenir plus sélective et plus propice à la connaissance et à l'exploration de soi par le biais de la fiction, ce à quoi la littérature vampirique nous convie.

La figure du vampire reflète une réalité de mutations et pose la question des limites et du franchissement de ces limites. Marginaux, les personnages jouent avec le réel et les conventions, manifestant ainsi leur capacité à s'adapter à l'actualité tout en préservant une autonomie. Cette question nous permet d'aborder le chapitre suivant, dans lequel nous nous intéresserons à la figure double du créateur et de sa créature. Le monstre de *Frankenstein* est, de toute évidence, l'autre figure populaire et marginale qui domine surtout le monde du cinéma. Le cinéma a animé

750 Linda Badley, *op. cit.*, p. 112.

la créature et lui a permis de hanter les esprits au point que la créature est devenue un défi quasi incontournable, car elle ne pose pas simplement le problème de l'adaptation de l'œuvre. Dans notre troisième chapitre, nous étudierons un film répondant d'une manière inégalée au mythe de *Frankenstein*, réalisé par Tim Burton, un cinéaste que le succès retentissant n'a guère empêché de miser sur la créativité, voire sur l'expérience frankensteinienne, au sein du système des *mass media.*

***

CHAPITRE II

« ENFANTS DE LA SOLITUDE » : FRANKENSTEIN ET EDWARD[751]

II.1. Monstres et merveilles sur grand écran : une question de frontières

Le cinéma « gothique » est difficilement définissable dans le sens où il désigne, selon les arguments développés par les critiques, plusieurs sous-genres fantastiques. A ce propos, Heidi Kaye nous rappelle que le cinéma fantastique du XXe siècle s'est, en très grande partie, basé sur des adaptations d'ouvrages appartenant au registre gothique :

> Gothic, as a genre born in darkness, has a natural affinity with the cinema. Drawing on the nineteenth-century tradition of stage melodrama adaptations, some of the earliest motion pictures were based on Gothic fiction. During the twentieth century, Gothic elements crept into filmic genres from science-fiction to film noir and from thriller to comedy, so that it can be difficult to come up with a definitive idea of what constitutes "Gothic films". Along the way, Gothic spawned a brood of side genres, merging into a wider definition of "horror film" including monster movies and slasher films, anything dealing with the supernatural or nightmarish fears.[752]

La transposition de l'œuvre au cinéma n'a pas seulement permis de développer un véritable mythe populaire autour de cette œuvre mais aussi de la dépasser, de la recréer et d'envisager l'établissement d'un type de cinéma particulier, qui a cette œuvre, ou du moins son personnage, pour fondement. C'est pourquoi l'on parle de cinéma gothique, vampirique ou « frankensteinien » pour désigner ce filon ténébreux qui distingue les films en rapport avec ces figures de ceux appartenant à d'autres registres codés comme la *fantasy* ou la science-fiction.

Le mythe de Frankenstein, comme le mythe de Dracula, s'est développé dans le cinéma. *Frankenstein or the Modern Prometheus* de Mary Shelley évoque, à ce jour, surtout l'image du monstre façonnée par le septième art. L'histoire des productions fantastiques sur grand-écran nous témoigne d'une hantise du monstre, figure sans nom qui défie toujours davantage la représentation et la définition, que ce dernier soit le vampire, le loup-garou, la sorcière, le mort-

751 Les captures d'écran comporteront la mention abrégée ES pour celles issues du film *Edward Scissorhands.*
752 Heidi Kaye, *op. cit.*, p. 239.

vivant ou le robot humanoïde. La créature du roman *Frankenstein* est pourtant devenue une tradition, un paradigme qui problématise tout un ensemble de sujets autour de la marginalité, de l'exclusion sociale et de la créativité.

La frontière n'est pas qu'une question culturelle, même si l'on est bien forcés d'admettre que le cinéma américain domine les chiffres des recettes. Elle est aussi une problématisation des transpositions d'une œuvre à une autre, d'un média à un autre. Le fantastique se définit par la frontière séparant symboliquement le monde connu du monde caché duquel surgit le monstre aux mille visages. Le paysage américain a fait de cette question des frontières une véritable gageure dans sa littérature comme dans son cinéma fantastique.

Le fantastique américain a ses propres « mythes gothiques », si l'on peut ainsi s'exprimer. Le concept de *wilderness,* traité par Charles Brockden Brown, le premier auteur américain de fiction gothique, traduit à la fois une transposition et une ré-imagination de l'imaginaire ténébreux européen, favorisé par l'expérience d'un paysage menaçant dans son immensité sauvage : les grandes plaines, les forêts de montagne hantées, les fermes habitées par des familles dégénérées, qui sont monnaie courante dans les *slasher.*

Le paysage gothique dans le cinéma américain est scindé en deux : d'un côté la société urbaine et ses valeurs rédemptrices, de l'autre, le monde sauvage hanté par la figure de l'Indien dépossédé, revenant tourmenter celui qui s'est établi. La mythologie propre aux nombreuses tribus amérindiennes regorge par ailleurs de créatures qui n'ont rien à envier aux vampires balkaniques ou aux spectres des vieux manoirs anglais. L'Amérique a, elle-aussi, ses monstres sauvages, familiaux ou urbains. Dans les montagnes, règne ces nouvelles bêtes que sont le *wendigo,* cette créature que peut devenir quiconque s'adonne au cannibalisme ; le *mothman* ou effroyable humanoïde ailé, ou encore l'oiseau gigantesque, le *thunderbird,* un autre phénomène qui relie le monde des vivants à celui des anciennes époques préhistoriques. La frontière entre ces deux mondes, de même que celle séparant le citoyen normé de la créature, constituent des leitmotiv dans la littérature fantastique américaine, celle-là même qui inspirera le cinéma.

Qui pense aux ténèbres gothiques, parlant de la culture littéraire américaine, aura en tête les amours sacrilèges qui condamneront Esther Prynne dans *The Scarlet Letter* de Nathaniel Hawthorne (1850) ; les expéditions dans l'antre de la démence nécrophile et dans les contrées lunaires des contes et nouvelles d'Edgar Allan Poe ; la lutte titanesque contre le fantôme des mers *Moby Dick* (Herman Melville, 1851), ou encore les Grands Anciens, terreurs insaisissables et aux dimensions proprement épouvantables des nouvelles d'Howard Phillip Lovecraft.

La *wilderness* s'épanouit également dans la dialectique des frontières qui, dans le fantastique, symbolise aussi bien la ligne entre le Nouveau Continent et le reste du monde que

celle qui sépare le monde prônant les valeurs d'un nouvel Eden d'un monde où se déchaîne la violence surnaturelle et le mystère archaïque. Elizabeth Durot-Boucé consacre une partie de son essai *Introduction à la fiction gothique : Identité et altérité, l'écriture des frontières,* à cette notion de *wilderness*. Elle définit clairement le gothique américain comme une « hybridation »[753] :

> Il peut sembler paradoxal, à première vue que le gothique s'implante en Amérique, dans un pays qui rejette le poids de l'histoire. […] en traversant l'Atlantique, le gothique est appelé à subir des transformations car le changement de terreau amène nécessairement des hybridations. […] En Amérique, dans les romans de Charles Brockden Brown, de Hawthorne ou autres Faulkner, est gothique ce qui relève de la *wilderness* et de la part primitive, inconsciente et ténébreuse de l'individu.[754]

Cette part « primitive, inconsciente et ténébreuse » nous intéresse particulièrement en ce qu'elle manifeste les failles à la fois de l'individu « neuf » et de la société « nouvelle » qui constitue les idéaux du Nouveau Monde. Cette part, c'est celle du monstre qui surgit, imprégné des ténèbres occultes du Vieux Continent européen aussi bien que de cette nouveauté, devenant, à partir de la seconde moitié du XXe siècle, l'horreur intériorisée, le monstre latent qui se perd dans l'immensité sauvage ou dans la nouvelle jungle urbaine. Durot-Boucé continue sur ce point :

> L'angoisse devant l'avenir projette son ombre sur le rêve américain. La nostalgie ressentie en Grande-Bretagne a des échos en Amérique où les Américains des générations suivantes, se sentant indignes de leurs pères, éprouvent culpabilité et désenchantement. Il est donc parfaitement logique que le mode gothique tout-puissant sur le vieux continent conquière l'Amérique. Certaines caractéristiques indigènes se sont révélées décisives aussi dans la production d'une variante américaine puissante et durable du gothique : la frontière, l'héritage puritain, ont développé la question de la race. Les exhortations des puritains ont développé un sentiment de culpabilité et de terreur[755]

Le conflit des générations va de pair avec une forme de nostalgie projetée dans le fantasme, comme nous l'avions déjà démontré avec le vampire. Le monstre, dans le cinéma américain, n'est pas simplement l'allégorie du spectre d'un monde colonisé. En réalité, le film que nous allons étudier nous amène à envisager l'inverse. Le monstre cinématographique, fabriqué de toutes pièces, devient un symbole d'une sorte de « nostalgie gothique » qui ne fait pas simplement référence à l'univers imaginaire du vieux continent. En réalité, le monstre devient à la fois le point de jonction et de séparation de deux mondes en conflit dans la même réalité

753 Elizabeth Durot-Boucé, *Introduction à la fiction gothique : Identité et altérité, l'écriture des frontières,* Saint-Denis : Publibook, 2013, p. 95.
754 *Ibid*, pp. 95-96.
755 *Ibid*, pp. 98-99.

sociale ; le monde matérialiste, commerçant et impersonnel, et celui de la singularité dans laquelle se développe la créativité et cette part « primitive » de l'être.

A cela, Robin Wood répond dans « Le retour du refoulé », que le fantastique est le premier genre capable de rassembler, de se démultiplier, dont la richesse est intarissable et dont les exigences font souvent preuve des ambitions bienveillantes et ouvertes de leurs réalisateurs. La figure du monstre exprime en ce sens les cheminements, les métamorphoses qui constituent le parcours d'une œuvre filmique :

> Malgré sa grande simplicité, la formule comporte trois variables : la normalité, le Monstre et le lien qui les unit. Dans les films fantastiques, la définition de la normalité est en général monolithique : le couple monogame hétérosexuel, la famille et les institutions sociales (police, Eglise, armée) qui les soutiennent et les défendent. Le Monstre est bien entendu beaucoup plus protéiforme, se transformant d'une époque à une autre, au fur et à mesure que les peurs fondamentales de la société revêtent des vêtements à la mode immédiatement accessibles.[756]

En signalant que « les peurs fondamentales de la société revêtent des outils à la mode », Robin Wood signifie le fantastique en tant que genre (en littérature comme au cinéma) devient un moyen d'expression pleinement assumé des interdits, comme la figure du monstre qui le représente dans sa globalité.

Cette dualité sociale qui fait du monstre la manifestation vivante du refoulé est directement liée à la problématique du monstre culturel aux Etats-Unis. Pour Dick Tomasovick, le fantastique et l'horreur dans le cinéma américain exprime « la hantise d'un pays construit sur l'anéantissement de l'autre »[757]. Cet autre est l'Indien. Beaucoup de films d'épouvante tels que *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982), *Pet Sematary* (Mary Lambert, 1989) ou *Creepshow 2* (Michael Gornick, 1987) évoquent des foyers construits sur des cimetières indiens, dont les esprits reviennent, sous différentes formes, déranger la stabilité du système fondé sur la trinité (famille-foyer-travail) ou bien des fantômes hanter et animer des statues pour venger un couple sauvagement assassiné.

Dans le même temps, cette donnée nous permet de comprendre que ce que nous appelons la littérature ou le cinéma gothique américain n'est pas une simple transposition de la tradition européenne, comme l'explique Robin Wood : « La puissance étasunienne, la forme démoniaque qui a paradoxalement accouché d'une littérature homogène et monstrueuse, en quête perpétuelle

---

756 *Ibid*, p. 18.

757 Dick Tomasovick, « *Mutatis mutandis* : Le spectacle du corps paranoïde. Renouveau des agents mutagènes à Hollywood. », Laurent Guido (dir.), *Les Peurs de Hollywood : Phobies sociales dans le cinéma fantastique américain,* Lausanne : Antipodes, 2006, p. 268

de sang neuf. »[758] L'imaginaire cinématographique gothique et fantastique a longtemps été dominé par les figures issus de la culture européenne qui les avait créées. Ce sont les personnages issus de la littérature gothique et fantastique qui définissent ce que nous appelons à ce jour le cinéma fantastique. Le fantôme ou la force maléfique et vengeresse est celle du cimetière indien sur lequel l'on a construit le pavillon clé en main avec tout le confort dont l'on peut rêver, ou encore cette force issue du monde sauvage ou des Grands Anciens, insaisissables, qui provoque la solidité apparente de la société nouvelle.

Le terme de « gothique », de même que celui de ténébreux, est trop imagé pour y considérer d'autres paysages que les sombres forêts européennes et les terribles donjons médiévaux d'antiques demeures anglaises ou styriennes imprégnées de ces légendes terrifiantes et de ces atmosphères alchimiques propres au romantisme noir. Pourtant, nous avons vu, avec le vampire, conquérant éternel, que le « Nouveau Monde » ne se réappropriait pas simplement une esthétique. Le gothique américain est une réinvention à part entière, troquant la froideur de la pierre ancienne et l'humidité du *fog* pour la moiteur d'un paysage urbain du Sud, dans lequel se rencontrent les monstres anciens et nouveaux, principalement dans la jungle urbaine, comme nous le fait remarquer A. Lloyd Smith dans sa critique sur la littérature fantastique classique :

> The urban landscape of the Gothic, however, are but one aspect of the complex adaptations made by American writers. Poe's stylized use of Gothic motifs points out also toward the intense and economical invocations of Gothic elements in the work of Melville, Nathaniel Hawthorne, and later Ambrose Bierce and Henry James.[759]

Même les histoires qui manifestent une quête métaphysique dans les grands espaces vides et effrayants, comme *Moby Dick,* marquent cette opposition entre ville et monde sauvage. Les ténèbres prennent alors un autre sens ; elles sont la force d'un univers indomptable qui s'insinue dans l'esprit comme dans le paysage urbain, parasitant la sécurité illusoire du foyer et sapant les valeurs sociales et morales.

Nous pouvons considérer le parangon du cinéma gothique contemporain, Tim Burton, comme le « Victor Frankenstein du cinéma ». Son nom ne renvoie plus simplement à un cabinet de curiosités ayant fait sensation tout en laissant perplexe les publics de la dernière décennie. L'intérêt critique pour ce cinéaste de réputation, au parcours bien paradoxal, voit en son art une fidélité à la singularité et un caractère artisanal qui a sur garder sa place dans le système de production de masse. Burton est un créateur de monstres entre tradition et modernité. Ses personnages et son univers poétique et carnavalesque évoquent une (hyper) sensibilité toute

758 *Ibid, id.*
759 Allan Lloyd Smith, « Nineteenth-Century American Gothic », *A New Companion to the Gothic, op. cit.*, p. 170.

romantique à travers laquelle le cinéaste joue avec les traditions et les techniques. Tous ses films, sans exceptions, se focalisent sur le personnage qui, perçu comme un monstre aussi bien au sens propre qu'au figuré, trouve dans son exclusion une forme de liberté et de maturité.

Dans l'univers fantastique, extrêmement vaste, il devient difficile de maintenir la balance entre singularité, production et apports. Il est encore plus rare qu'un cinéaste réussisse à rester fidèle à lui-même, c'est à dire à son univers personnel, tout en évitant de sombrer dans la répétition. Tim Burton fait pourtant partie de ces conteurs visuels des temps modernes qui ont su cultiver, en bons résistants, un esprit antithétique du système dans lequel ils ont débuté et opéré tout au long de leur carrière. Burton est celui que l'on surnomme le « rebelle d'Hollywood », celui qui a été formée à l'école Disney et en a subvertit l'innocence dans des films qui s'imposent toujours dans le cinéma *fast-food,* les grosses productions qui se résument de plus en plus à quatre dominantes dans les salles obscures grand-public : action et effets spéciaux, drames sur l'actualité (conflits, écologie, familial), comédies indigestes et pauvres, puis le rayon enfants largement dominé par l'animation par images de synthèses.

Les films de Tim Burton racontent tous une histoire différente, pourtant, chacune de ces histoires met en scène un protagoniste qui fait de sa marginalité le seul moyen de survivre dans un système qui menace la créativité. Mais les monstres burtoniens constituent également un aboutissement particulier dans l'histoire du monstre cinématographique. Afin de justifier ce postulat, ils nous faut revenir sur un point essentiel, qui, s'il n'implique pas un résumé de l'histoire du cinéma gothique, nous permettra de comprendre le monstre comme un genre filmique à part entière.

II.1.1 Le monstre filmé et le film-monstre

De tout temps, les monstres ont été des spectacles et des exutoires, et notre époque de *shows* télévisés ne fait que vernir de gloss le même caractère monstrueux avec des émissions assurant promouvoir l'image d'êtres « exceptionnels », comme *Extraordinary People* (Tom Peppiatt, Matt Richards, 2003 - …). Les écrans nous ont appris à vivre avec les monstres, et même à les apprécier, parce que l'écran est, tel le miroir magique, un filtre capable de générer une acceptation inconsciente d'une image comme une réalité.

Le monstre, dont l'étymologie *mostrare* signifie « montrer », est une créature qui se définit majoritairement par sa nature spectaculaire. Nous connaissons les traditionnelles

performances des *freakshows* ou des entre-sorts dans lesquels les monstres humains, personnes présentant des anomalies physiques impressionnantes, étaient montrés au public. Dans son livre *Framing Monsters,* Joshua D. Bellin établit un lien intéressant entre le monstre de foire et le cinéma : « The history of the freak is a history of visual exploitation. »[760] L'auteur pense sans doute à ces exhibitions à la mode.

Le cinéma fantastique en général est d'autant plus attaché à la notion de monstrueux dans le sens où il repose sur une sorte de tératologie technique visant à créer les effets spéciaux qui rendent le monstre créé de toutes pièces, puisque l'acteur passe de l'homme normal au monstre complexe, assez convainquant. Comme le précise Bellin : « works of fantasy achieve the illusion that "seeing is believing »[761]. Le monstre fictif de cinéma, joué par un acteur dont le rôle est précisément de s'extraire de sa normalité pour devenir créature à l'écran semble, à priori, n'être lié que vaguement au *freak* dans l'Europe et l'Amérique du XIXe et du début du XXe siècles.

Dans l'introduction à l'ouvrage collectif intitulé *Monstres et imaginaire social,* Anna Caiozzo et A. E. Demartini attirent pourtant l'attention sur cette « expérience de la monstruosité » qui, précédent le cinéma, a joué un rôle dans la consommation populaire du spectacle choc, dont le monstre filmique a pu s'inspirer :

> Tandis que les années 1880 voient l'apogée de l'exhibition des monstres, installés au cœur de la culture visuelle de masse dans l'espace public, européen et nord-américain, la montée progressive de la compassion et la baisse du seuil de tolérance au spectacle des difformités physiques conduisent à un délitement de la culture populaire de la monstruosité à compter des années 1930. […] L'expérience directe, spectaculaire, du corps monstrueux disparaît, tandis que déréalisés et pris en charge par la fiction, les monstres prolifèrent sur de nouveaux théâtres où ils envahissent l'imaginaire de nos contemporains. La plus inventive de ces nouvelles scènes est probablement le cinéma, où le film à monstres est genre à part entière...[762]

La « visibilité » du monstre nous ramène légitimement au lien étroit entre le spectacle et le cinéma. Les monstres que l'on exhibait étaient des humains dont le corps comportait une particularité qui impressionnait certes, mais qui racontait aussi l'impensable, le hors-normes. Comme le monstre de Frankenstein a été ainsi nommé d'après son créateur dans la mémoire collective, les noms acteurs de ce type de divertissement ayant connu un âge d'or au XIXe siècle sont au moins aussi connus que leurs noms de scène : Joseph Merrick ou Elephant Man, que David Lynch fera revivre dans son film de 1980, homme mal formé ayant atteint un stade quasi

760 Joshua David Bellin, *Framing Monsters : Fantasy Film and Social Alienation,* Carbondale : SIU Press, 2005, p. 169.
761 *Ibid*, p. 170.
762 Anna Caiozza, A. E. Demartini (dir.), *Monstres et imaginaire social : Approches historiques,* Paris : Creaphis, 2008, p. 18.

exceptionnel[763] d'*elephantiasis* ; Ella Harper ou la « femme-chameau » dont une maladie appelée *genu recurvatum* amenait les genoux à se plier à l'envers et à marcher à quatre pattes ; les célèbres siamoises Daisy et Violet Hilton ; Prince Randian la chenille humaine (ou homme-tronc) ; Koo-Koo la fille-coucou et les autres « monstres » jouant leurs propres rôles dans le film controversé *Freaks* de Tod Browing (1932).

Le monstre continue de se montrer au début du XXe siècle sur grand-écran et n'aura de cesse de remettre la norme en question. Le long-métrage de Tod Browning constitue un véritable point de départ, notamment dans la scène où Cléopâtre, la belle trapéziste qui épouse le nain Hans pour projeter de l'assassiner avec son amant et toucher son héritage, révèle sa vraie nature dans ce dîner où chacun des membres du cirque crie « She's one of us ! ». Cléopâtre, horrifiée par ces propos, finira pourtant par devenir un monstre, les autres la transformant en une sorte de volatile humain enfermé dans une cage pour le reste de sa vie. Ce film, qui avait tant choqué à sa sortie dans les salles obscures, reposait sur deux constantes qui perdureront dans le cinéma fantastique américain : l'anomalie contre la norme. Dès-lors, le monstre, c'est à dire « ce qui se révèle » domine le cinéma fantastique et donne lieu à la reconnaissance d'un genre à part entière, le film de monstre fantastique, au même titre que le film de vampire.

Procéder à une analyse exhaustive du monstre dans l'ensemble du cinéma fantastique risque de nous amener hors du propos sur lequel se concentre ce second chapitre, à savoir le monstre burtonien, à la lumière de celui de *Frankenstein.* Le cinéma fantastique et ses nombreux sous-catégories regorgent de monstres, cependant tous les films fantastiques ne font pas du monstrueux le propos principal ou sous-jacent. Par exemple, un film d'*heroic fantasy* comme *Lord of the Rings* de Peter Jackson appartient à un genre dérivé du merveilleux dans lequel la dimension fictive dans laquelle se déroule l'action est peuplée de créatures qui font partie d'un système basé sur le surnaturel « accepté » (d'après les analyses de Todorov). A l'inverse, dans un *slasher movie* comme *The Hills Have Eyes* (Wes Craven, 1977), les monstres sont des humains défigurés par des armes chimiques qui violent, dans tous les sens du terme, les représentants de la norme physique et sociale qui composent la famille Carter. Puis il y a le monstre moral et mental, le déviant qui se cache dans l'homme d'apparence intègre, le plus souvent protagoniste de *thriller,* dont Norman Bates dans *Psycho* de Hitchcook demeure l'un des grands représentants.

Le *Frankenstein* de Mary Shelley a donné lieu à une tendance qui s'est perpétuée jusqu'à nos jours, rassemblant un certain nombre de films, qu'il s'agisse ou non d'adaptations, qui font de la question du monstre, être marginalisé malgré lui, créé artificiellement et mettant en question la

763 Rappelons que c'est justement le fait de montrer cette maladie et de la rendre populaire qui en fait une exception.

norme biologique, sociale, culturelle. C'est pourquoi nous souhaitons ne mentionner que les quelques œuvres cinématographiques célèbres qui nous permettront de distinguer les adaptations du texte écrit par Mary Shelley du film dit « frankensteinien », c'est à dire que nous inscrivons dans ce que nous appelons la tradition de Frankenstein, définissant la dualité créateur-créature et faisant ouvertement ou implicitement référence à cette œuvre.

Les versions filmiques de *Frankenstein* témoigne du même succès légendaire de cette figure dans le septième art que celui de *Dracula.* Si, de nos jours, beaucoup entretiennent la confusion voulant que Frankenstein soit le nom de la créature, c'est parce que le cinéma a développé la figure du monstre. *Bride of Frankenstein*, la suite de la première adaptation de James Whale de 1933 associe le nom au monstre, puisqu'il s'agit de sa fiancée. C'est bien la créature qui est mise en avant, symboliquement vengée par l'attribution de ce patronyme.

Le personnage tératologique demeure dans les mémoires car il est une image, une légende rendue vivante, quasi palpable, et il est surtout le résultat de la main de l'homme. En 1928, Paul Leni adaptait *L'Homme qui rit* dans *The Man who Laughs*[764] ; Gwynplaine, que l'on suppose avoir inspiré la figure du Joker dans la série des *Batman,* est un monstre fabriqué par la mutilation qui combine le *freak* et le monstre créé. Ce film expressionniste semble bien réconcilier monstre et humain, ou plus exactement, faire entrevoir l'humain dans le monstre.

Le cinéma en compte beaucoup d'autres : le « rival » de Frankenstein, Dracula, a conquis le septième art, mais il s'agit d'un monstre qui s'assume en tant que tel, hypnotique et séducteur, tandis que la créature inventée par Mary Shelley est une figure victime de sa condition, dont la violence est une conséquence. Lorsque Boris Karloff (pseudonyme de William Henry Pratt) incarne le monstre en 1931, il n'est pas le premier[765] à endosser ce rôle, responsable de sa carrière exemplaire d'acteur de films gothiques. Comme Dracula, la créature de Frankenstein contribue à la reconnaissance d'un cinéma gothique, d'un fantastique tourné vers les ténèbres, rassemblant les monstres issus de la littérature.

Les deux volets, *Frankenstein* et *Bride of Frankenstein* ont établi l'image du couple monstrueux. Karloff n'est pas, contrairement à Gwynplaine, un monstre hugolien tragique. Nous sommes plus dans l'horreur génétique, scientifique. La figure du savant fou s'est, étrangement, établie avec ce film. Que Victor Frankenstein soit ou non interprété comme un aliéné, le cliché du scientifique dément hurlant un « Eurêka » lorsque sa créature montre des signes de vie n'est

764 En 2012, la version de Jean-Pierre Améris semble bien avoir hérité du style néo-gothique. Marc-André Gondin donne au personnage de Gwynplaine davantage de profondeur et incarne un monstre romantique et sombre.

765 Un premier film date de 1910, réalisé par J. Searle Dawley, montre une créature (Charles Ogles) théâtralement monstrueuse, couverte de boursouflures et qui est pourtant convaincante.

qu'une dérivation parodique prenant cette version pour point de départ. Le Henry[766] Frankenstein de Whale a d'ailleurs un assistant, Fritz, figure de bossu angoissant, monstre de registre médiéval subalterne rappelant le premier monstre hugolien dans *Notre Dame de Paris,* Quasimodo. Dans ce film, c'est cet assistant au nom germanique[767] qui choisit de donner un cerveau criminel à la créature. Le crime est donc dans les gènes, dans la biologie du monstre. Karloff est sinistrement théâtral, avec sa tête carrée de « boîte de conserve », ses yeux vitreux et les boulons conducteurs enfoncés dans son cou. De l'idiot du village, il tombe dans une violence proprement frankensteinienne, bien que la créature ne s'exprime pas par les mots et reste une brute sensible jusqu'à la fin où les villageois vengent le meurtre inconscient d'une petite fille qui voulait jouer avec lui en brûlant le monstre dans un moulin à vent. Le film est une création originale, renouant avec l'horreur médiévale puis le romantisme noir dans son décor. Karloff est devenu le visage officiel de la créature, de même que sa compagne, Valerie Hobson, incarnant la fiancée transformée en monstresse avec sa célèbre coiffure électrique aux deux mèches blanches, qui deviendra une référence dans la mode[768].

Dès-lors, les cinéastes rivalisent d'ingéniosité pour créer leurs propres monstres. Avec James Whale naît un genre à part entière ; de même que le film de vampires s'est établi avec Max Schreck et Bela Lugosi des années plus tard, le film frankensteinien donnera lieu à une longue série de versions et de suites fictives plus ou moins répétitives. Lugosi finira par troquer sa cape de vampire dans *Frankesntein meets the Wolfman* (R. William Neill, 1943), malgré les réticences qu'il aurait émises, pour reprendre la figure carrée instaurée par Karloff, aux côtés de Lon Chaney Junior, le fils de Lon Chaney, acteur ayant multiplié les rôles de monstres dans le cinéma muet, avec sa légendaire fausse plasticité faciale[769].

En 1957, c'est au tour de Christopher Lee, le Dracula grinçant de Terence Fisher, qui jouera les monstres tragiques. Bien que Lee, comme la plupart de ses prédécesseurs, reprend cette lourdeur caractéristique du monstre tel que l'avait fait Karloff, son apparence et sa performance sont ce que l'on pourrait qualifier de « maladivement romantique ». A nouveau, c'est

766 Les noms sont rarement les mêmes que dans les livres. Dans les versions de *Dracula,* les réalisateurs inversaient prénoms et patronymes.

767 Les consonances germaniques des noms vient de l'association entre le nom du personnage éponyme et le romantisme allemand. Le cinéma rend ces figures encore plus sinistres, rappelant ainsi l'origine du romantisme noir et de la tradition faustienne, puisque Faust est bien le personnage qui sacrifie son âme au pouvoir de la connaissance. Quand à l'assistant difforme et bossu, il est devenu une référence, constituant avec le savant le couple scientifique dans le registre fantastique.

768 Gavin Baddeley nous dit que cette coiffure s'inspire de la couronne de Nefertiti dans *Gothic* (p. 62). La mèche blanche sur les cheveux noirs est souvent employée dans des films sombres. Le diabolique barbier incarné par Johny Depp par exemple, donne à ce contraste toute sa dimension gothique *old school.*

769 Sa patience et son implication étaient le vrai secret pour supporter ces maquillages impressionnants, et non une quelconque anomalie physique comme on l'avait cru à l'époque.

la créature qui captive le spectateur. Le personnage du créateur Victor von Frankenstein (Peter Cushing), de même que Henry Frankenstein dans la version de Whale (interprété par Collin Clive) ne sont pas secondaires, mais ils semblent s'effacer par rapport au monstre. De plus, leur apparence (ainsi que celles des autres personnages) varie selon les idées des réalisateurs. Barker était assez dans le style des années 1930 tandis que Cushing renoue avec le style byronien dans cette version de Fisher.

Le monstre, lui, est hors du temps et des époques. Il s'implante un peu partout dans le monde, et certaines versions peuvent faire sourire. Lorsqu'il n'est pas ressuscité par les Japonais pendant la Seconde Guerre Mondiale, pour affronter le reptile Baragon dans *Frankenstein vs. Baragon* (*Furankenshutain tai chitei kaijuu Baragon,* Honda Ishirō, 1965), il est envoyé dans le *far west* lutter contre Jesse James (*Jesse James meets Frankenstein's Daughter,* William Beaudine, 1966). Le monstre s'arrache et devient un produit de masse qui semble s'essouffler jusqu'aux années 1980-1990. Sa descendance imaginaire est grande, il a bien réussi à occulter son créateur.

En 1984, la créature semble chercher un nouveau souffle de vie. Tim Burton est, à cette période, encore un jeune talent qui abandonne les studios Disney, pour lesquels il travaillait depuis ses débuts[770], laissant ces derniers plutôt perplexe quand à l'univers bizarre et inquiétant de ce mauvais élève de l'animation. Après avoir réalisé *Vincent,* son petit conte de fée pour enfants malades en 1982, le mince budget qui lui est à nouveau accordé pour une œuvre plus personnelle servira à réinventer le mythe de Frankenstein dans *Frankenweenie* (1984). Dans ce court métrage, le petit Victor Frankenstein est interprété par Barret Oliver, âgé alors d'une dizaine d'années[771]. Le court métrage de Burton peut paraître quelque peu enfantin. C'est mal connaître le côté provocateur du cinéaste. Un enfant de la banlieue californienne qui ramène son chien écrasé à la vie est peut-être, aujourd'hui, inoffensif et peu reluisant. Seulement la carrière d'animateur de Burton chez Disney, une entreprise du divertissement familial, de même que l'implication d'un personnage mineur qui joue les réanimateurs de cadavres font peut-être un peu trop penser à du Stephen King qui se serait glissé au pays des enfants. Le film n'a rien de terrifiant, et est presque expérimental. Néanmoins, c'est peut-être à partir de ce film que Burton entreprend d'insuffler de l'originalité au mythe de Frankenstein, avec *Edward Scissorhands*.

770 Dans son interview recueillie par Salisbury, il avoue avoir vécu son travail pour *Rox et Rouky* comme une gentille torture, trop mignon pour son goût.

771 Le jeune acteur avait déjà joué le rôle d'un lecteur plongeant dans un livre enchanté dans le film de *fantasy* germano-américain *The Neverending Story* de Wolfgang Petersen. Or c'est son rôle de cyborg miniature, donc de créature de science-fiction, dans *D.A.R.Y.L.* (Simon Vincer, 1985) qui le fait vraiment connaître. Avant d'être le robot de laboratoire, il donne au créateur de monstres des traits juvéniles qui peuvent surprendre.

L'on peut dès lors voir cette tradition autrement que l'histoire du sempiternel couple de monstres rejetés qui ne font plus peur à personne. Burton lui a donné la sensibilité et le sens de l'amitié qui toucheront peu certains, bouleverseront les autres.

La seule « solution » pour continuer aurait été, pour la créature, de tomber définitivement dans la comédie ou la parodie (comme dans *Frankenstein 90* de Alain Jessua, 1984) ou de simplement basculer peu à peu dans l'oubli. L'ensemble des films prétendant reprendre le mythe ont perdu de l'intérêt, c'est sans compter sur *Mary Shelley's Frankenstein* de Kenneth Branagh, sorti en 1994. Avant d'en parler brièvement, il faut savoir que ce sont ces dix dernières années qui insufflent un courant d'énergie nouvelle au film frankensteinien. Beaucoup de scénarios se focalisent sur la créature artificielle, qu'il s'agisse du cyborg, du robot ou bien des humains génétiquement modifiés. Enumérer tous ces films de science-fiction nous ferait sortir du contexte proprement « frankensteinien ». Certains longs-métrages, qui sont ou ne sont pas des adaptations du roman, réussissent pourtant à re-créer l'œuvre ou à traiter de manière originale les problématiques liées à la création, renouant avec un romantisme hypersensible et gothique, que l'on ne retrouvait pas forcément dans les films d'horreur précédents.

Le film de Branagh poursuit les mêmes objectifs que le *Bram Stoker's Dracula* de Coppola avant lui. Le titre manifeste une volonté de fidélité à l'œuvre, or c'est un leurre. Il s'agit davantage de retrouver le sublime, le romantisme sombre et effréné. Et le film de Branagh est gothique, puissant et magnifique. Il peut sembler surenchérir sur le côté romantique de Victor, comme pour le monstre, néanmoins il réussit à faire revivre cette sensibilité gothique, cette tempête qui habite l'œuvre tout en la surpassant. Victor Frankenstein (Branagh lui-même), réussit à transmettre sa passion destructrice, ce feu prométhéen qui rend sa chute finale si touchante. La créature (Robert de Niro) réunit la force hypersensible du monstre à Whale et les ténèbres démoniaques d'un ange déchu, digne de représenter le Satan miltonien auquel il est attaché. Quand à Elizabeth (Helena Bonham Carter) elle est parfaite dans son rôle de passionnée shelleyenne transformée en créature aussi bouleversante que sinistre lorsqu'elle s'immole par le feu.

Si Branagh a produit un excellent film gothique, d'autres longs métrages savent en appeler aux forces obscures ou à la démence pure d"un personnage de créateur, des films que la critique n'a que très peu retenu, voire méprisé, et ce sont ces rares films que nous pourrions qualifier de « frankensteiniens ». Parmi eux, *Hideaway* de Brett Leonard (1995) ne raconte pas un simple combat manichéen entre les forces du mal et celles du bien. Jeremy Sisto, qui à l'époque joue les beaux ténébreux en cuir et lunettes de soleils (portées de nuit), est ramené à la

vie par son père le Dr. Jonas Nyeben (Alfred Molina) après avoir tué sa mère et sa sœur et s'être suicidé pendant un rituel vouant allégeance à Satan. Psychopathe en pleine récidive, Jeremy est transporté en Enfer avec joie, car il veut être damné, désirant ardemment sa chute. Il revient à la vie en tant que démon nommé Vassago, et poursuit son œuvre destructrice, arpentant les boîtes Goth pour capturer des adolescentes. Le scientifique et père irresponsable rejoint ici un monstre qui s'assume et qui crée un immense autel d'os et de ferraille voué au mal.

Dans d'autres contextes plus intimistes, Victor Frankenstein se retrouve sous les traits d'une jeune femme impulsive et dérangée dans le conte fétichiste de Lucky McKee, *May* (2002). L'on y retrouve Jeremy Sisto, convoité par May (Angela Bettis), une vétérinaire solitaire et timide, qui n'échange ses impressions qu'avec ses poupées, dans une maison où son expérience de chirurgienne valse avec le fantasme de recomposition corporelle invraisemblable. Incapable de se faire aimer, et ne trouvant nulle beauté dans l'unité des autres mais bien dans leurs parties indépendantes, May décidera de se fabriquer un partenaire à partir des membres qu'elles appréciera le plus chez ses partenaires : des mains d'Adam (celui qu'incarne Jeremy, dont le nom est tout à fait évocateur), la nuque de sa collègue de cabinet Polly (Anna Faris) et les jambes sexy de sa copine lesbienne Ambrosia (Nichole Hilz). Le dernier morceau qu'offre cette couturière hors pair est son propre œil arraché au ciseau. Le monstre n'est entier qu'à la fin, et il ressemble à une sculpture hybride d'un artiste dérangé.

L'esprit Frankenstein repousse les limites, et le créateur et sa créature se mêlent de plus en plus. La génération digitale voit apparaître de plus en plus de films fantastiques, donnant chacun des traits inattendus à la créature et à son inventeur et s'éloignant de l'univers connu pour étendre la problématique de la création artificielle à celui de l'intelligence artificielle.

Ces dernières années, il semble néanmoins que l'on reparle de nouveau de *Frankenstein* pour le meilleur. *I Frankenstein* de Stuart Beattle, sorti en 2014, est peut être un *blockbuster* qui offre son lot de spectaculaire et d'action, néanmoins la vieille bataille entre les forces qui s'opposent et l'esprit miltonien de l'œuvre de Shelley y sont originalement traités. La passionnante série de John Logan commencée en 2014, *Penny Dreadful,* qui a donné lieu à de belles rééditions des trois plus célèbres monstres de tous les temps[772] chez Titan Books, fait se rencontrer les vampires, la créature et son créateur, les sorcières et même Dorian Gray, dans un scénario captivant et très mature. Victor Frankenstein y est l'étudiant héroïnomane que l'on ne soupçonnait guère, victime de son monstrueux succès, et Adam, nom donné à sa créature, est un

772 *Frankenstein, The Picture of Dorian Gray* et *Dracula.* Nous avons choisi d'utiliser ces éditions de *Frankenstein* et *Dracula.*

orphelin sentimental et déterminé, qui côtoie les monstres invisibles et visibles d'une Londres plongée dans les ténèbres et l'épaisseur du *fog.* Paul McGuigan réalisera également sa version, *Victor Frankenstein* en 2015, film qui concentre l'action sur la relation fraternelle entre le scientifique et son assistant Igor (qui n'a rien d'un monstre), brillamment interprétés James McAvoy et l'ex-Harry Potter Daniel Radcliffe. Le dernier en date, *Frankenstein* de Bernard Rose (2015) est probablement le plus réussi sur le plan de la transposition dans notre époque. C'est la voix de la créature rejetée qui s'exprime. Xavier Samuel joue le rôle de cet Adam raté d'un laboratoire, à cause d'une intolérance cellulaire, rongé par une étrange éruption cancéreuse qui le rapproche physiquement d'un certain Elephantman. Le ratage esthétique qui pousse le couple de scientifiques Victor et Elizabeth Frankenstein (Danny Huston et Carrie-Anne Moss) à se débarrasser de leur création est le même qui modifie violemment les sentiments du personnage de Shelley vis à vis de son œuvre malmenée. Le monstre est pourtant physiquement puissant et immortel ; incapable de parler, il se retrouve à mener une vie de sans-abri aux côtés d'un jazzman aveugle (originale réincarnation du vieux DeLacey) et tue accidentellement ses amis, puis une prostituée, avant de venir quérir vengeance chez ses « parents » vêtus de leurs blouses blanches. Profondément attaché à sa « mère » Elizabeth, il mourra avec elle sur un bûcher de fortune. Dans le film, une vision secrète de la créature retient particulièrement l'attention : celle d'un paradis impossible où la créature, sans défaut, dort allongée dans la nature, sa créatrice à ses côtés, ainsi qu'un chien sans maître avec lequel il s'est lié d'amitié. C'est une relecture fascinante, dont la luminosité est bien sombre, dans ce milieu urbain où se croisent sans se comprendre les laissés pour compte.

Ainsi, le monstre a su se frayer un chemin digne de sa grandeur, car il est aussi grand que la passion destructrice qui l'a engendré. Toujours capable d'étonner, comme le livre fondamental dont il est issu, le monstre a engendré non pas un genre mais une manière de créer l'image et de l'animer, car chacun des films dont le sujet interrogent le corps, l'individu et son pouvoir de détachement des normes. Les cinéastes sont eux mêmes des créateurs qui dirigent et font vivre ces réalisations dans lesquels nous pénétrons, opérations qui ressemblent parfois à un vrai travail de scientifique, au service de l'imaginaire, de l'esthétique et de la culture.

Nous distinguons ainsi deux sortes de cinéastes : les illusionnistes et les artisans. Ces deux qualités sont complémentaires et peuvent s'appliquer à l'ensemble des personnes – acteurs, producteurs, metteurs en scènes, machinistes, maquilleurs et costumiers – travaillant à produire l'œuvre filmique. Les illusionnistes, comme leur nom l'indique, sont ceux qui nous font croire à ce que nous voyons, qui mettent l'essentiel de leur talent dans l'effet produit et surtout dans une

volonté de rendu réaliste.

Les monstres réalistes sont, semble-t-il, déterminés par leur époque. Le monstre visible n'effraie plus, tandis que le monstre intérieur continue d'inquiéter. Dans les deux cas, pour convaincre, le spectateur doit être immergé dans l'illusion permise par l'effet spécial, par la révélation progressive, le *twist ending* ou l'inattendu, voire le tordu.

Tim Burton n'est pas un illusionniste, il rentre dans la catégorie des artisans magiciens qui privilégient l'exploration des potentialités artistiques du cinéma. Avec Burton, le cinéma devient le monstre et le monstre une manière de percevoir la réalité. Il peut paraître inutile de le présenter, néanmoins son parcours nous permettra de mettre en avant le paradoxe « frankensteinien » de ce cinéaste qui, contre toute attente à ses débuts, a réussi à introduire les ténèbres dans la lumière pailletée du monde hollywoodien grâce à sa créature la plus réussie, Edward.

II.1.2. Tim Burton le conteur rebelle

La première chose dont l'acteur Johnny Depp se souvient lors de sa rencontre avec le jeune réalisateur Tim Burton, c'est son look atypique, ses cheveux hirsutes comme au réveil, et sa personnalité sincère, trop sincère à Hollywood. Dans la préface des entretiens, *Tim Burton : Entretiens avec Mark Salisbury,* celui qui deviendra l'acteur fétiche de Burton, en incarnant le rôle principal du film le plus personnel du réalisateur, *Edward Scissorhands,* explique avoir trouvé son alter ego et le rôle de sa vie : « [le rôle d'Edward] signifiait la liberté (...) j'avais été sauvé du monde de la production de masse, extirpé d'une mort télévisuelle assurée par ce jeune homme brillant et singulier. »[773]

Depp, partageant avec cet ovni du cinéma une sensibilité et un goût pour les personnages solitaires, paranoïaques et créatifs, décrit avec amusement l'univers singulier de Burton comme une « maison pleine de pièges, certes, mais de pièges confortables. Très confortables. »[774] Mark Salisbury constatera, à son tour, que : « le terme "burtonien" s'applique désormais à tout réalisateur dont l'univers est soi sombre, soi tranché, soi bizarroïde, soi les trois à la fois. »[775] Tim Burton est effectivement le nom d'un univers dans lequel, avec une sincérité et une maîtrise rares dans un mode strictement codifié et commercial, s'exprime un étrange petit garçon qui n'a jamais

773 Tim Burton, Johnny Depp, Mark Salisbury, *Tim Burton : Entretien avec Mark Salisbury,* Paris : Points, 2012, p. 12.
774 *Ibid*, p. 21.
775 *Ibid*, p. 23.

quitté l'homme. Cet univers est étrange, fait de spirales, de damiers, de monstrueux et extravagants démons et de héros hypersensibles au teint blafard et aux grands yeux expressifs. Les grands yeux qui fixent le spectateur, qui sondent l'âme ou le néant, Burton en a créé avec ses petits personnages animés, comme dans son dernier film, *Big Eyes,* sorti en 2014 et évoquant l'affaire des peintures Keane[776]. Ce sont aussi les yeux de la « Fille qui fixait, fixait... » (« The Staring Girl »), un des étranges et délicieux petits contes en vers de son recueil *The Melancholy Deaht of Oyster Boy and Other Stories* écrit en 1997.

Le regard est important dans ses films car il constitue l'élément principal de ses protagonistes. Le regard dit tout ce que la parole ne peut exprimer, et pour cause, les héros masculins des films de Tim Burton sont plutôt avares de paroles ; ils contemplent, acquiescent ou agissent, et lorsqu'ils parlent, ce n'est que pour dire ce que personne ne dit, pour mettre fin à la futilité d'un univers de commérages et de badineries frivoles.

Dans les trois films que nous allons étudier, les personnages ont tous un regard lourd de sens : les grands yeux blancs, avec un minuscule point noir au centre (une marque de fabrique de Burton qui est aussi dessinateur et animateur), ahuris et parfois déments comme ceux de Vincent Molloy, héros éponyme du court métrage des débuts, *Vincent* (1982) ; le sentimental *Edward Scissorhands* (1990) qui n'a ses grands yeux noirs comme la nuit que pour la fille qui lui rendra cet amour impossible ; enfin, les yeux égarés, tantôt nimbés de la lumière humide de l'échec, tantôt du feu vengeur et cruel de *Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street* (2007). Ce sont les yeux précieux du réalisateur lui-même, conteur né, dont l'univers visuel est un merveilleux puits sans fond de création passionnée, qui a su s'imposer dans le milieu contraignant de l'industrie cinématographique grand-public.

Contes gothiques et perturbés, ses histoires mettent en scène des *outsiders*, des incompris, qui reflètent l'hypocrisie du monde dans leurs yeux si particuliers. Poétique, dérangeant et esthétique, le sentiment qui s'en dégage est un constat mélancolique devant une absence de solution. Car les contes burtoniens ne finissent ni bien, ni mal, ils n'expliquent pas mais font ressentir et demeurent ouverts.

En lisant les *Entretiens,* l'on apprend à connaître la personnalité excentrique de celui qui se dissimule derrière ses créations sordides et féeriques. Né dans la banlieue de Burbank en 1958, près des studios Hollywoodiens (tout sauf prédestinés à accueillir celui qu'on qualifie de « rebelle d'Hollywood »), il confie avoir passé une enfance à l'ombre du soleil brûlant de la

776 Du nom du peintre Walter Keane qui a revendiqué comme siennes les tableaux de son épouse Margaret, représentant des enfants aux yeux énormes.

Californie : « Burton fuiyait la lumière et le soleil du monde en se réfugiant dans l'obscurité des salles de cinéma. »[777]. Ce caractère solitaire s'est établit naturellement, dans cette banlieue qui inspirera la « ville pastel » dans *Edward Scissorhands,* où l'enfant ténébreux que ses parents destinaient à la médecine préféra la compagnie des monstres de cinéma et les activités artistiques comme le dessin. Ce lieu de l'enfance est important pour comprendre l'univers hybride qu'il élabore dans ses films. Burbank est un carrefour où se croisent trois mondes distincts : le monde ordinaire de l'*american way of life* et ses terrains proprets où les voisins éblouissants se rencontrent pour évoquer l'avenir *safe & clean* de leurs progénitures ; le cimetière d'à côté, un lieu que Burton s'est très vite mis à fréquenter et à apprécier ; puis les entrepôts appartenant aux studios Hollywoodiens qui étaient à portée (spatialement parlant).

C'est son talent pour le dessin qui lui a valu une formation au California Institute of Arts puis un poste chez Disney où il a fait partie de l'équipe d'animation des films *The Black Cauldron* en 1985 (un échec artistique et commercial du au manque de passion que les supérieurs avaient réussi à transmettre aux jeunes talents) puis *The Fox and the Hound,* qui lui a paradoxalement permis de mieux cerner son propre univers, très éloigné de ces mignons petits animaux. L'expérience chez Disney a été mémorable dans le sens où les studios lui ont, à la suite, permis de réaliser ses premiers courts-métrages, parmi lesquels *Vincent* en 1982 et *Frankeweenie* en 1984. Le premier laisse transparaître l'enfant dans l'adulte Burton, un conte en vers, narré par l'idole de Burton, Vincent Price, sur l'enfermement consenti d'un petit garçon qui peuple le néant de sa vie de visions de cauchemar. Le second revisite *Frankenstein* de Mary Shelley dans *Frankenweenie*.

Malgré la reconnaissance de ses dons de mise en scène, d'animation et d'écriture, les studios n'encadrent pas ce que propose le jeune cinéaste. Ce dernier rend son pinceau et sa caméra après *Frankeweenie* pour rejoindre le géant Warner Bros. La réputation de Burton, l'excentrique désavoué des studios Disney, s'accentue avec son premier long métrage, *Pee-Wee's Big Adventure,* une aventure délirante entreprise par un personnage truculent et immature pour retrouver son bijou, sa bicyclette aux roues en spirale rouge et blanche. C'est sur ce projet que Burton rencontre le compositeur avec lequel il collaborera pour la majeure partie de ses films à venir, Danny Elfman. Mais c'est avec *Beetlejuice,* en 1988, que se met en place cet univers de « pièges confortables », carnavalesque et surtout gothique. C'est dans ce film que s'élabore véritablement ce qui caractérise l'ensemble de ses productions : l'empathie quasi instantanée pour les ténèbres.

777 Mark Salisbury, Johnny Depp, Tim Burton, *op. cit.*, p. 24.

Les fantômes y sont d'ailleurs très sympathiques, on les voit vivre heureux dans leur maison puis mourir sans s'en rendre compte et devenir des fantômes qui doivent apprendre, en faisant la queue dans le bureau d'enregistrement de l'au-delà, à effrayer les nouveaux propriétaires. Se liant de complicité avec Lydia (Wynona Ryder), l'adolescente gothique, ils s'efforcent de faire fuir les parents, en vain. Le dernier recours : en appeler à un « bio-exorciste »[778], le dénommé Beetlejuice[779], un joyeux et sarcastique pervers d'outre-tombe, incarné par un autre acteur apprécié de Burton, le futur Bruce Wayne Michael Keaton.

En 1990, *Edward Scissorhands* consacre le cinéaste, désormais revendiqué comme l'un des réalisateurs les plus originaux dans le monde de la production de masse. Ce film est à moitié autobiographique et a permis au cinéaste de développer le personnage de l'*outsider,* qu'il ne cessera de faire évoluer à travers ses autres films. Avec ses *Batman* (*Batman* en 1989 et *Batman Returns* en 1992), le super-héros devient un vengeur de l'ombre qui n'a rien de « super », Batman étant un artisan équipé de gadgets, mais tout d'un schizophrène confronté à des déviants revenus de la fosse à purin de la société : le Joker, un clown infernal au sourire ironique, comme Gwynplaine, *L'Homme qui rit*[780] ; le Pingouin est un terroriste acerbe et Michelle Pfeiffer incarne une Catwoman fétichiste, toute en latex. Les *Batman* de Burton sont les films les plus gothiques sur ce héros dessiné par DC Comics et accentuent à outrance les figures des *villains.* Le justicier est lui-même hanté et interroge sur la notion même de la justice pour laquelle il combat.

Le marginal est central dans chacun des films de la prodigieuse carrière du cinéaste, ils peuvent être aussi bien imaginaires que réels. Avant d'avoir adapté la biographie d'*Ed Wood* en 1994, en son temps perçu comme un mauvais réalisateur, il conçoit le conte de fées gothique le plus célèbre du cinéma, *The Nightmare Before Christmas* en 1993, suivant la technique qu'il affectionne, le *stop-motion,* pour Disney, ce qui est plutôt surprenant pour un film quelque peu subversif. Ecrit par Burton, il évoque l'histoire de Jack Skellington, « The Pumpkin King », qui, en manque d'inspiration pour le prochain Halloween, découvre les merveilles de Noël et décide de kidnapper le Père-Noël pour faire du rêve de fin d'année un cauchemar carnavalesque. Cette tendance à la parodie explose avec le parodique *Mars Attacks* en 1996. En 2001, il renoue avec le gothique à la Hammer dans *Sleepy Hollow,* adapté de l'œuvre de Washington Irving (1920), et avec la figure d'un explorateur gauche et nerveux, Ichabod Crane, mémorablement interprété par Depp. Avec *Corpse Bride,* en 2005, Burton revient sur l'animation en *stop-motion* dont il s'est

778 Qui exorcise les vivants, une inversion qui place le film sous le signe de la parodie.
779 Littéralement « jus de cafard ».
780 Roman de Victor Hugo écrit en 1869, considéré comme « frénétique ». Deux adaptations intéressantes : le film expressionniste de Paul Leni en 1928 et l'adaptation récente et gothique de Jean-Pierre Améris en 2012. Le Joker a probablement été inspiré par Gwynplaine.

fait un maître avec *Nightmare Before Christmas* et réinvente une vieille légende russe d'union involontaire entre le frêle Victor et Emily, une morte abandonnée par un pique-assiette sans scrupules.

Le royaume des vivants, démuni et grippé, s'oppose aux couleurs chatoyantes du royaume des morts festif où chacun semble bien plus heureux que dans la vraie vie. Burton est, pour Antoine de Baecque, l'un des « vecteurs majeurs de *revival* »[781] gothique. En effet, le cinéaste teinte toujours d'une touche ténébreuse les féeries qu'il produit, comme dans sa version d'*Alice in Wonderland* sortie en 2010. Réalisé pour les studios Disney, le film fait preuve d'une légèreté visible par rapport à d'autres de ses films comme *Sweeney Todd* par exemple, or même si l'on sent, à force de connaître son parcours, lorsque le cinéaste est quelque peu « muselé » par des contraintes de production, son *Alice* demeure un carnaval de couleurs claires-obscures, au cœur des disproportions carrolliennes.

Burton « offre aux studios leurs blockbusters estivaux et leur aspirateur à dollar, certes, mais il le fait à sa façon. »[782]. Excentrique, conteur et poète, il est le cinéaste qui a permis aux ténèbres de s'infiltrer dans le monde de la production de masse. Si (étymologiquement) le mot « excentrique » distancie des habitudes et devient donc synonyme de singularité, cet adjectif conjugué avec la locution « culture » semble faire l'objet de représentations croisées avec les termes « décalé », « fantasque », « audacieux », « excessif », « extravagant », « extraverti », « extraordinaire », « bizarre », voir « grotesque » au sens hugolien. Tous ces substantifs définissent le cinéma de Burton, savant-fou malicieux qui manipuler les outils servant trop souvent à la quantité pour offrir des films de qualité appréciés par les rêveurs qui ne se prennent pas trop au sérieux. Burton fait de l'artifice son plus bel atout et c'est justement ce qui nous encourage à qualifier son art d'art frankensteinien.

L'histoire du cinéma ne nous évoque pas une évolution proprement linéaire dans les choix esthétiques. Comme l'explique Joshua D. Bellin : « the audience potentially becomes aware of cinema's artifice, or of the cinema itself as artificial : a frame, a way of seeing. »[783] Antoine de Baecque va jusqu'à y voir une volonté de « désacraliser la mise en scène » et décrit Burton davantage comme un « fabricant » qu'un « metteur en scène » dont la réalisation se démarque par un certain « primitivisme »[784]. Il qualifie Burton comme : « le chantre du gothique, l'apôtre du macabre, le zélote du bizarre, le père-fouettard des enfants gâtés, et l'une des révélations

781 Antoine de Baecque, *Tim Burton,* Paris : Cahiers du Cinéma, 2005,p. 186.
782 Mark Salisbury, Johnny Depp, Tim Burton, *op. cit.*, p. 25.
783 Joshua D. Bellin, *op. cit.,* p. 166.
784 Antoine de Baecque, *op. cit.*, p. 7.

majeures du cinéma contemporain. »[785] Comme la créature morte et vivante de Victor Frankenstein, les films de Tim Burton sont des opérations visant à créer des monstres de pièces détachées, toujours hypersensibles, qui s'expriment par leurs « yeux énormes » et leur silence éloquant. Le film que nous avons choisi d'étudier, *Edward Scissorhands*, est un conte cruel où le personnage se forge dans la solitude et devient le créateur de sa propre réalité. Tueur sentimental, Edward est le résultat de ce que nous appellerons « le syndrome de Frankenstein ». Ecrit en 1816, *Frankenstein or The Modern Prometheus* est un roman qui interroge sur la solitude, cette solitude qui permet au créateur d'inventer des choses puissantes mais aussi monstrueuses. Le syndrome décrit cet isolement imaginaire, rapprochant le sujet de la folie, mais aussi le retour d'expérience du sujet à l'identité façonnée dans la rupture dans la société qui lui est désormais étrangère.

Le monstre est le noyau autour duquel gravite les possibilités : subversif par essence, il est le miroir déformant mais cruellement véridique d'une société reposant sur le mensonge, la clé oubliée d'un autre monde qui découvre l'extérieur avec l'innocence pour ne récolter que le mépris. Nous consacrerons donc à une brève analyse du syndrome de Frankenstein avant notre étude. Edward est un monstre, créé de toute pièces par l'altérité à laquelle il se heurte. Seuls quelques uns des êtres qu'il rencontre sont sensibles aux promesses d'au-delà que cet étrange étranger transporte, parfois pour sa propre perte.

II.2. Le syndrome de Frankenstein : « 1816 was a year without a summer... »[786]

Frankenstein or the Modern Prometheus, écrit par Mary Shelley en 1816, raconte la dérive d'un homme obsédé par la création d'un surhomme à partir de membres prélevés sur plusieurs cadavres. Victor Frankenstein, aristocrate genevois, enfant précoce qui se prédestine à la science, grandit dans une famille modèle et recomposée, auprès de sa sœur adoptive Elizabeth, pour laquelle il nourrit un amour que seul la soif de connaissance ébranlera. Devenu étudiant en sciences naturelles à l'université d'Ingolstadt, c'est en combinant sa passion pour les recherches alchimiques et les effets des expérimentations modernes sur les conducteurs électriques, qu'il façonne, dans l'ombre et la discrétion absolue, une créature humanoïde que l'aspect repoussant incite à l'abandon. Epuisé par ce travail abominable qu'il renie, Victor renoue avec les siens après

785 *Ibid, id.*

786 Titre d'une chanson du groupe américain Rasputina, dont l'une des paroles du second couplet est : « So Mary Shelley had to stay inside and she wrote Frankenstein / Oh 1816 was the year without a summer. ».

la disparition, telle un cauchemar, de sa création. Ce n'est qu'en apprenant l'assassinat de son jeune frère William, que Victor réalise ce qu'il a lâché sur le monde. Victime du rejet, du désamour de son créateur et de toute l'humanité, le monstre se venge en massacrant tous les Frankenstein, y compris la jeune épouse de Victor, sa dernière raison de vivre.

Frankenstein n'évoque pas un combat épique entre l'homme et les forces terrifiantes de la nature, un thème cher au romantisme qui isole le sujet, seul contre tout, dans l'immensité d'une nature splendide, incitant son âme la contemplation et à la rébellion. Le roman se situe à la croisée de plusieurs traditions dont la fusion entraîne l'œuvre vers la voie de l'anticipation. Le texte porte en lui la marque du romantisme, dans la mesure où Victor, de même que son double ténébreux, le monstre, sont des sujets déchirés pour lesquels la solitude devient un refuge. Romantique, *Frankenstein* l'est, mais d'un romantisme assombri par la période suivant, avec l'apparition du *gothic novel,* la fin d'une ère, avec la sanglante Révolution française, puis cet élan rationaliste déclenché par le siècle des Lumières. Le gothique est, comme le décrit Louis Vax, le temps des monstres et des ténèbres : « Les hommes se laissent envahir par la nuit, ils utilisent la matière nocturne pour composer leur tableau vivant »[787]. Antoine Durafour définit même l'esprit Goth comme une continuité de ce rapport extrême à la solitude et à la créativité : « Les Romantiques se réfugiaient dans le passé et la contemplation de leur être, en quête d'une harmonie avec la Nature, dans laquelle ils espèrent trouver le refuge de leur âme, en proie à de douloureuses contradiction. »[788] Cette « douloureuse contradiction » est la créature, marquant ainsi la dissolution du sujet.

Pour Jacques Noiray, le sentiment d'hostilité, au XIXe siècle, vis à vis de la créature artificielle, de l'automate ou du fétiche, serait « une des résurgences périodiques de l'idéalisme romantique, naturellement hostile à la technique et au progrès. »[789] Cette « fascination inquiète »[790] se mue en sentiment d'horreur lorsque la créature devient, comme le monstre dans le texte de Mary Shelley, une profanation de l'homme fait à l'image de dieu, composé de chairs de cadavre et, sur le même plan que le vampire, revenant d'entre les morts. La fonction mimétique de la créature inscrit inévitablement l'œuvre dans la tradition romantique et gothique du double artificiel, comme Alain Montandon l'analyse : « avec les poupées, les marionnettes, les figures de cire, les Schattenrisse (silhouettes, littéralement "captures d'ombres") prennent leur place dans ce manège étourdissant du Moi face à ses doubles, face aux multilples reflets dans les miroirs. »[791] La fin du XVIIIe siècle et le XIXe siècle en particuliers constituent ainsi des périodes où

787 Louis Vax, *op. cit.*, p. 12.
788 Antoine Durafour, *op. cit.*, p. 29.
789 Jacques Noiray, *Le Romancier et la machine : Jules Vernes, Villiers de L'Isle-Adam,* Paris : José Corti, 1989, p. 247.
790 *Ibid*, p. 263.
791 Alain Montandon, *Les Yeux de la nuit : Essai sur le romantisme allemand, op. cit.*, p. 10.

foisonnent les ouvrages fantastique sur les simulacres et les doubles surnaturels qui prédisent l'être mécanisé du XXe siècle et préconise l'ère robotique. Le double est terrifiant, car il remet en question le caractère unique du sujet. D'autre part, c'est l'humanité entière qui est menacée par la créature artificielle. Dans leur essai sur la thématique du double, Paolo Tortonese et Pierre Jourde attribuent à « l'âme de la matière »[792] :

> Dans tous les récits, la terreur ne vient pas de la vie qui meurt, mais, tout au contraire, de l'inanimé qui s'anime (...) C'est la main du vampire qui jaillit du cercueil, la statue qui bouge, la momie millénaire qui poursuit de sa vengeance les violeurs de sépulcre, c'est aussi le Golem, le monstre de Frankenstein, tous ces êtres fabriqués par les hommes et que les hommes ne peuvent pas tuer parce qu'ils sont déjà morts.[793]

Telle la maison hantée, le simulacre devient le réceptacle d'un esprit, et de cette hantise, l'animation de la matière, naît la peur. Des Doppelgängers légendaires, les poupées et les automates tissent un lien fascinant et dangereux entre le vivant et l'Outre-monde, matérialisant le non-dit et donnant un visage à la mort, qui, du fait d'être une reproduction du créateur, n'en devient que plus sinistre. Roger Bozetto, dans *Territoires des fantastiques : Des romans gothiques aux récits d'horreur modernes,* définit quant à lui le romantisme comme étant : « à la fois le signe d'une modernité, des bouleversements des rapports de l'homme au monde naturel, et des rapports de l'homme à soi-même et aux autres, aussi bien sur le plan de sa pensée que de la sensibilité. »[794] Ces définitions s'appliquent à *Frankenstein* puisque le roman évoque bien un être seul contre tous qui se dédouble, convoquant la figure du monstre médiéval et de l'aliéné, des figures qui sont centrales dans tout un ensemble de manifestations artistiques telles que le roman frénétique, le cinéma expressionniste et le cinéma fantastique en général. Le roman est le chef d'œuvre à l'origine de la notoriété de Mary Shelley, née Godwin. La vie de cette jeune auteure est, dès son entrée dans la vie, prédestinée aux deuils successifs.

Sa mère, la pionnière du féminisme Mary Wollstonecraft, meurt après lui avoir donné naissance, ses propres enfants succombent les uns après les autres (son fils Percy-Florence sera l'unique survivant) et son époux, le sulfureux poète chantant la nécessité de l'athéisme, auteur de nombreux ouvrages polémiques et poétiques, mourra, victime de sa fougue, sur un paquebot nommé l'*Ariel.* Fille d'un ultra-rationaliste, William Godwin, auteur de *Caleb Williams*[795]*,* c'est après un « détachement idéologique »[796], comme le précise Alain Morvan, que Mary Shelley décide d'écrire une histoire dont l'objectif premier était de provoquer un frisson inédit. En effet,

792 Pierre Jourde, Paolo Tortonese, *Visages du double : Un thème littéraire,* Paris : Nathan, 1996, p. 145.
793 *Ibid*, p. 146.
794 Roger Bozzetto, *op. cit.*, p. 18.
795 Auquel elle dédiera *Frankenstein.* L'intrigue politisée de *Caleb Williams* permet à son auteur de débattre sur les sujets délicats relatifs au droit, à la justice et à la domination.
796 Alain Morvan, *Mary Shelley et Frankenstein : Itinéraires romanesques,* Paris : PUF, 2005, p. 20.

c'est en participant à un défi littéraire, lancé par Lord Byron, lors de la soirée qu'il a partagée avec son médecin et confident, le Dr. Polidori, qui écrira à la suite son *Vampyre*[797], la compagne de Byron Claire Clairmont, et enfin l'époux de Mary, le poète Percy Bysshe Shelley. Cette célèbre soirée de juin 1816, à la villa Diodati, sur les bords du lac Léman en Suisse, l'orage sévissait et la lecture de *Fantasmagoriana,* un recueil allemand d'histoires de revenants, avait incité Byron à proposer un concours ; que chacun se mette à écrire sa propre histoire de fantômes. Autant dire que ce défi a porté ses fruits, bien que tardivement, Mary ayant trouvé peu d'inspiration avant l'arrivée du sommeil. A la suite d'un étrange cauchemar, Mary donnera naissance à son « fantasme hideux » (« hideous phantasm »[798]) après avoir subi les angoisses de la page blanche et un cauchemar où, ainsi qu'elle le confie dans une seconde préface de 1831 : « Invention, it must be humbly admitted, does not consist in creating out of void, but out of chaos [...] it can give form to dark, shapeless substances. »[799] Ce chaos informe ne désigne pas seulement le monstre mais l'essence chaotique de l'œuvre et de sa création. Son personnage principal, Victor Frankenstein, veut créer la vie à partir du chaos, c'est à dire à partir de morceaux de chair humaine prélevée sur des cadavres. Avant que sa créature monstrueuse ne devienne un mythe, notamment grâce à ses apparitions spectaculaires au cinéma, Victor est déjà un personnage complexe qui concentre en lui la figure de l'alchimiste et du scientifique, l'ancien monde et le monde progressiste. En effet, ce personnage a de bien étranges modèles. En effet, il lit Paracelse, Cornélius Agrippa et Albert Magnus, indifférent aux découvertes scientifiques de son temps : « Under the guidance of my new preceptors I entered with the greatest diligence into the search of the philosopher’s stone and the elixir of life; but the latter soon obtained my undivided attention. »[800]

William Schlabel fait un lien évident entre le mythe de la pierre philosophale et la « pierre » (*stein* en allemand) de la seconde partie du nom Frankenstein[801]. Or ce n'est guère de la terre glaise que choisit Victor pour matière première ; son homonccule est de chair humaine morte, un butin de profanateur qui joint au caractère alchimique de son projet une aura d'occultisme, de magie noire. Le monstre est composite, conforme au caractère chimérique de son concepteur qui outrepasse les limites d'une science qu'il cherche à plier au fantasme. Sophie Didier dans « Vertige de l'hybride et attraction du gouffre », compare la perfection androgyne idéalisée par Platon dans *Le Banquet* à l'hybridité monstrueuse de la fin du XIXe siècle : « un idéal de bric et de broc, d'un être composite et totalement hétéroclite, bref, à l'avènement d'un

797 Inspiré par la figure de Byron, Lord Ruthven est le terrible protagoniste de *The Vampyre.*
798 Source internet [consultée le 17.05.2013] : www.rc.umd.edu/editions/frankenstein/1831v1/intro
799 *Ibid, id.*
800 Mary Shelley, *Frankenstein or the Modern Prometheus,* Londres : Titan Books, 2015, p. 39.
801 William Schlabel, « Frankestein et le mythe de la fragmentation », *L'Hybride,*, *op. cit.*, p. 228.

monstre. »[802]

La créature incarne une ère prisonnière de sérieux doutes sur les conséquences du savoir technologique. La science est au cœur des préoccupations est constitue une matière tout à fait propice à l'émergence de l'horreur. Nous ne sommes plus au temps des histoires de fantômes. Comme le vampire, qui s'apprêtre à régner sur le genre fantastique au XIXe siècle, le monstre de *Frankenstein* est corps et chair et horrifie le créateur qui ne reconnaît pas en lui l'humain. C'est l'humanité elle même que la créature semble remettre en jeu. Elizabeth R. Napier, dans son livre *Falling into Matter : Problems of Embodiment in English Fiction from Defoe to Shelley,* détecte le regard de l'artiste dans le sentiment d'échec de Victor face à sa créature : « The result is a piece that demonstrates the disjointedness of the creative process and the profound scepticism about enobling possibilities of art. »[803] Cette obsession esthétique, qui fait que Victor repousse sa propre création, est aussi une forme de résistance à l'interprétation du monde et du réel selon le regard scientifique.

Max Dupperray insiste sur le fait que le roman gothique « refuse d'entériner le mode réaliste fondé sur la science newtonienne. Il postule plutôt une rébellion concomitante »[804]. Le monstre de Frankenstein manifeste cette essence fantastique sans pour autant réfuter le discours scientifique, et son potentiel apocalyptique. Bien au contraire, le texte nourrit un sentiment d'angoisse encouragé par les possibilités du progrès et anticipe bel et bien les nombreuses problématiques générées par la manipulation génétique de notre époque. Il ne s'agit pas de savoir si l'homme sera capable de créer la vie à partir de la chair artificielle, mais quand il le sera. Cette question que pose le texte en a fait, aux yeux de nombreux lecteurs et critiques, le premier roman de science-fiction.

Pourtant, le fantastique l'emporte sur toute volonté de précision scientifique. La preuve en est que nous n'arrivons pas à apprendre, à la lecture, quelle méthode utilise Victor : tout n'est que suggéré et mêle les disciplines aux confins de l'imaginaire et du réalisme, de l'alchimie aux sciences biologiques, du galvanisme à la « modern chemistry »[805]. Richardholmes compile les grands exemples de cette Fusion dans *The Age of Wonder : How the romantic generation discovered the beauty and terror of science*, illustrant ainsi : « a new vision that has rightly been called Romantic science »[806].

802 Sophie Didier, « Vertige de l'hybride et attraction du gouffre », *ibid*, p. 32.
803 Elizabeth R. Napier, *Falling into Matter : Problems of Embodiment in English Fiction from Defoe to Shelley,* Toronto : University of Toronto Press, 2013, pp. 166-167.
804 Max Dupperray, *op. cit.*, p. 19.
805 Mary Shelley, *op. cit.,* p. 47.
806 Richard Holmes, *The Age of Wonder : How the romantic generation discovered the beauty and terror of science,* New-York : Harper Press, 2008, XV.

La science, qui était à la mode dans cette période (« medecine was fashionable »[807]), semble avoir perduré dans la fiction gothique de la seconde moitié du XIXe siècle. Polidori, l'auteur du *Vampyre,* ami de Byron et du couple Shelley, était lui-même médecin de formation. Percy B. Shelley était, quand à lui, soigné par un médecin formé par des adeptes des théories de Humphry Davy sur les effets de l'électrochoc, capable de provoquer des spasmes résultant de reconductions temporaires, sur de la chair inerte. Holmes ajoute également que l'époque de Mary Shelley fut aussi celle de l'essor des opérations galvanistes sur les corps d'animaux, et que l'auteure a elle-même assisté à des conférences et des cours publics donnés par Davy par exemple. Dans *The Age of Wonder,* Richard Holmes opte pour un certain Johann William Ritter qui aurait pu servir de modèle à Victor Frankenstein. Ritter était un savant réputé pour sa vie retirée et pour sa fin ; il souffrait de démence et serait mort très tôt (33 ans). Ce qui importe, c'est que Holmes met en lumière un trait caractéristique du savant fou. Victor incarne vraiment le premier type de « solitary scientific, "genious" thirsting and reckless for knowledge »[808]. Cette soif profane de savoir scientifique est ce qui crée le monstre.

Un créateur hanté par son œuvre, haïssable, horrible et qui devient incontrôlable et ce monstre indésiré qui sème la mort sur son passage. Nous avons là une intrigue en apparence typiquement gothique, ce qui vaut à *Frankenstein* d'être parfois catégorisé comme un roman gothique. Exorcisant ses propres démons (la mort de sa fille, le suicide de l'épouse de Percy et la difficulté que cet événement entraîna sur l'officialisation de leur liaison), son esprit conçoit une thérapie par la littérature, imaginant alors l'histoire d'un créateur que sa propre création terrifie : « His success would terrify him »[809]. Le monstre que Victor Frankenstein imagine avant de réaliser cristallise les peurs avec lesquelles l'on accueille un siècle déterminé à repousser les limites. Le roman porte en lui le même sentiment d'anti-positivisme évoqué par Sophie Didier, à propos du roman gothique, dans un article consacré aux thématiques de l'hybride :

> Ebloui par le progrès, le XIXe siècle croit au matérialisme et rejette d'instinct toutes les sources de doute ainsi que l'anormalité. Dans un tel contexte, un courant profond d'anti-positivisme traverse et secoue le siècle, courant qui se nourrit aux sources du fantastique, de l'imaginaire, de l'insolite qui fait le pari des songes, du rêve et des chimères contre celui de la raison et de la vie.[810]

Le gothique instaure le cauchemar comme un moyen d'évasion dans la fiction. Celui qu'aurait fait Mary Shelley cette fameuse soirée n'est pas celui d'une confrontation faustienne

807 *Ibid*, p. 306.
808 *Ibid*, XVII.
809 Mary Shelley, *op. cit.*, p. 195.
810 Sophie Didier, « Vertige de l'hybride et attraction du gouffre », *L'Hybride* [mars 2000], Groupe d'études et de recherche sur le fantastique, Grenoble : Université Stendhal-Grenoble, p. 32.

entre un héros et des forces occultes, diaboliques. Le sujet du roman, Victor comme sa créature, qui n'est autre que son double ténébreux, est inspirée par le symbolisme de résistance des figures comme le Satan de Milton, œuvre qui a son importance dans le texte. Mario Praz explique que :

> Avec Milton, le Malin prend définitivement un aspect de beauté déchue, de splendeur voilée de tristesse et de mort ; il est « majestueux dans sa chute ». L'Adversaire devient étrangement beau […] La beauté maudite est un attribut permanent de Satan ; le tonnerre et la puanteur de l'Etna, vestiges de la sombre figure du démon médiéval, ont disparu.[811]

Cette figure était déjà présente dans les héros gothiques traditionnels et tourmentés comme Ambrosio, le *Moine, Vathek* de Beckford ou le Lord Ruthven de Polidori, et dans l'ensemble de la littérature décadente et vampirique des deux moitiés du XIXe siècle. Le tourmenteur devient le tourmenté, doté de cette étrange beauté que Praz attribue à la vision sublime et romantique de l'horreur. La laideur du monstre, comme nous allons le démontrer, suscite de nombreuses interprétations qui doivent tenir compte du fait qu'il s'adit d'une créature absolument innommable, sans statut et sans espèce, douée de parole, de raison et dont le discours remet en question les fondements de l'être, de la perception et de la tolérance, des questions qui demeurent dans l'actualité et à propos desquelles les dimension fictives et cinématographiques ont su se montrer inventives. Le roman lui-même est hybride, constitué de morceaux appartenant à des genres différents emboîtés les uns dans les autres, comme une figure gigogne : la correspondance d'un jeune marin, Walton, dans laquelle il intègre le récit de Victor Frankenstein, rencontré sur la banquise, lequel intègre celui du monstre, avant que l'épistolier ne reprenne la parole pour la conclusion. Cette hybridité est décrite par Laurie Guillot comme l'essence du fantastique, genre de la métamorphose : « Si l'hybridité comme moteur de l'angoisse est souvent au cœur de la littérature fantastique, il existe une autre hybridité qui concerne le statut et l'évolution de la littérature de l'imaginaire, un genre ou un sous-genre pouvant se greffer sur un autre genre pour produire une nouvelle variation générique. »[812]

Frankenstein combine de manière cohérente le récit de formation et l'aventure scientifique. C'est aussi un roman du frisson portant en lui la veine gothique. Nous pourrions dire qu'il est le premier à établir la figure du savant et de sa créature artificielle. Pourtant l'œuvre n'entre véritablement dans aucune catégorie. Comme le monstre sans nom, elle est une création composite inépuisable pour le cinéma fantastique qui l'a faite entrer dans la culture populaire. Beaucoup le voient comme un ouvrage « proto SF ». Julien Mazet définit la science-fiction

811 Mario Praz, *op. cit.*, p. 73.

812 Laurie Guillot, « La dynamique de l'hybridité des genres : De quelques chimères littéraires dans la littérature fantastique », *L'Hybride, op. cit.*, pp. 61-71.

comme « une extension imaginaire de nos possibilités »[813], une définition tout à fait conforme à l'histoire puise que Victor réaliser l'impossible rêve de créer de la vie à partir de la mort. Pour Brian Stableford, *Frankenstein* est bien un roman annonçant la science-fiction : « *avant la lettre* and science fiction produced in Europe tended to have a somewhat darker edge than the swashbuckling futuristic costume drama that quickly became the staple diet of the pulp SF magazines. »[814] Il va jusqu'à parler de « catastrophist fiction »[815], basant principalement son propos sur le point de vue négatif percevant toute avancée, toute utilisation ambitieuse du savoir comme une porte ouverte à l'enfer sur terre.

Dans un essai intitulé *Frankenstein, Icon of Modern Culture,* Audrey A. Fisch soutient que Mary Shelley est celle qui a véritablement instauré les stéréotypes du savant fou et de sa créature[816]. Fisch qualifie l'œuvre de « scientific horror »[817], rejoignant ainsi William Schlabel lorsqu'il parle du sentiment de terreur luttant avec un esprit incorrigiblement romantique, faisant de *Frankenstein* une œuvre hybride entre deux perspectives. Dans un chapitre nommé « Other Victorian Frankensteins », Fisch démontre que bon nombre d'œuvres de la postérité, telles que *L'Eve future, R.U.R.* et bien d'autres, manifestent chacune une vision nouvelle dans la « Frankenstein tradition »[818]. Cette horreur scientifique a généré, pendant les deux décennies qui ont vu foisonner les versions filmiques adaptant le texte, un défi de représentations. Audrey Fisch souligne que : « No one can imagine the Creature today without thinking of the physicall embodiment created by Boris Karloff. »[819] Notre regard distant trouverait le personnage incarné par Karloff bien ridicule, caricatural. Cette créature est pourtant monstrueuse et transmet un sentiment de malaise dû à son expression figée, zombifiée et maladive qui est renforcée lorsque, dans cette version de James Whale, le monstre éclate d'un de ces rires violents d'être qui ne raisonne pas, en noyant une petite fille pour s'amuser. La figure de Karloff a donné ses premiers traits mémorable au monstre de Frankenstein, comme Lugosi avait donné les siens à Dracula, avant que cette image soit traitée de manière plus réaliste par des cinéastes comme Kenneth Branagh.

William Schnabel s'oppose à cette association : « *Frankenstein* n'est pas un roman « gothique », bien que les ténèbres y abondent. Mais ce sont des ténèbres psychologiques contrairement à celles que l'ont trouve dans les châteaux médiévaux. »[820] Il préfère parler

813 Julien Mazet, *op. cit.*, p. 16.
814 Brian Stableford, *Gothic Grotesques : Essays on Fantastic Literature,* Maryland : Borgo Press, 2009, p. 12.
815 *Ibid*, p. 14.
816 Audrey A. Fisch, *Frankenstein, Icon of Modern Culture,* Westfield : Helm Information Ldt, 2009, p. 231.
817 *Ibid*, p. 233.
818 *Ibid*, p. 142.
819 *Ibid*, p. 260.
820 William Schlabel*, op. cit*., p. 218.

« d'horreur scientifique »[821], car même si le genre du *gothic novel* n'est plus d'actualité au moment où Mary Shelley compose son œuvre majeure, l'on pourrait y voir une continuité dans les ouvrages de la seconde moitié du XIXe siècle qui multiplient les personnages en conflit avec leur propre part d'obscurité. La vérité est que *Frankenstein,* comme plus tard le fera *Dracula,* se situe entre deux visions, l'une médiévale avec la figure du magicien, de l'alchimiste, l'autre, moderne et clinique avec celle du scientifique. Le personnage de Victor évolue de l'une à l'autre, une métamorphose catastrophique dont les conséquences est cette créature qui à la fois est l'ombre ancestrale et terrifiante, ce démon aux mille visages qui a eu autant d'apparences que de noms, et anticipe le sujet né de la science, menaçant de supplanter l'humanité. Le roman de Mary Shelley appartient à cette période que Max Dupperray surnomme la « maturation du gothique »[822] et qui précède le courant dit « gothique décadent » :

> A mesure que le temps passe les conventions du roman gothique tendent à se dissoudre sous l'effet d'un contexte historique évolutif. La littérature fantasmatique est à l'écoute d'une société en mouvement. Au XIXe siècle, la révolution industrielle a donné naissance à une classe moyenne coupée de ses racines rurales mais aussi de la grande tradition aristocratique des temps anciens. L'individualisme qui se cherche continue à nourrir des fictions où le créateur se retrouve seul face à la problématique de sa création. […] Les fictions s'articulent autour des savoirs mis en cause, savoirs des origines, l'usurpation du pouvoir divin de la création dont se rend coupable le savant de Mary Shelley, coincé entre la science de son laboratoire et les livres tabous de Paracelse, entre galvanisme et magie. Ces fictions plus mûres, vivent de ces contradictions et engendrent des textes « schizoïdes ».[823]

Ces textes « schizoïdes » dont il parle, ce sont les textes fantastiques de la décadence. Le roman de Mary Shelley semble bien être celui qui annonce ces monstres humains dont nous avons déjà parlé en introduisant *Dracula.* Car ces monstres subissent, comme nous l'avions expliqué, une « scientifisation ». Horreur scientifique ou horreur « gothique », une association envisagée très justement par Kelly Hurley dans *The Gothic Body,* démontrant que le fantastique ténébreux et la science sont loin d'être incompatibles : « sciences gothicized, and gothicity is rendered scientifically plausible »[824]. Shelley passe par la fiction pour raconter la revanche de la matière (« The revenge of matter »[825]), ou la « gothicisation » de la matière (« ghoticity of matter »[826]). Cependant cette matière n'est pas similaire à celle qui contient l'âme en peine ou le revenant. Le fantôme hante les maisons ou les objets et peut posséder un corps. L'âme que Victor

821 *Ibid*, p. 228.
822 Max Dupperray, *op. cit*., p. 44.
823 *Ibid, id.*
824 Kelly Hurley, *op. cit.*, p. 20.
825 *Ibid*, p. 23.
826 *Ibid*, p. 33.

confère au monstre est inexpliquée et inexplicable et pose de toute évidence la question de l'identité. Hurley aborde ainsi le concept de « thingness »[827], difficilement traduisible en français, l'équivalent le plus approximatif étant « état de chose ». C'est en ce sens que *Frankenstein* apparaît comme un roman gothique de la seconde génération, car il donne les traits d'un monstre à cette impossibilité de se redéfinir, car la science a, comme le fait remarquer Hurley, démoli les certitudes : « Not only did the new sciences demolish a comfortable anthropocentrism, but they also problematized the relation between external appearances and the internal reality »[828].

Ainsi, le caractère gothique de *Frankenstein* s'explique d'abord par sa relecture du mythe de Prométhée. Victor serait donc puni pour avoir défié Dieu ou la Nature en voulant relever l'incroyable défi que représente la réalisation d'un organisme immortel et quasi invincible. Néanmoins la figure prométhéenne est modernisée en vue de traiter des questions sur le futur, ce présent en devenir qui fut le passé, et non pas un passé mythique qui, il est utile de le rappeler, apparaît comme un vieux rêve romantique aux âges en pleine expansion technique qui suivent le siècle de raison et des Lumières. Ainsi que le résume Christine Berthin : « The Gothic haunts modernity with the ghosts of the past, of a darker age from which the light of the modern age emerged »[829]. Shelley ne s'est pas résolue à la facilité : le chaos qu'elle évoque comme la *materia prima* dans sa préface de réédition représente cette dualité entre les fantômes du passé et le sens que ces spectres prennent, ou risquent de prendre, avec les temps à venir. A ceux qui seraient surpris de constater que Mary, fille d'un rationaliste convaincu et d'une féministe pragmatique, se soit lancé dans le fantastique, le magique, avec ce premier roman, Christine Berthin répondrait que c'est là une forme de résistance tout à fait cohérente dans l'esprit de sa génération. Comme le rappelle Sophie Didier, c'est dans ce même esprit de révolte tranquille, par la création littéraire, qu'est né le roman gothique au XVIIIe siècle :

> Dans un tel contexte [celui du progrès et du positivisme], un courant profond d'anti-positivisme traverse et secoue le siècle, courant qui se nourrit aux sources du fantastique, de l'imaginaire, de l'insolite qui fait le pari du songe, du rêve et des chimères contre celui de la raison et de la vie. Davantage encore qu'une esthétique, l'hybride devient une exigence, une nécessité, la promesse « d'autre chose ».[830]

Nous aurons-nous retenu avec autant d'attention des traités comme ceux des parents de Shelley ? Les plus jeunes, représentés par les esprits exacerbés de Byron, de Percy Shelley, et de Mary, adoptent une vision romantique pour traiter leur présent, comme les sous-cultures

827 *Ibid*, p. 28.
828 *Ibid*, p. 56.
829 Christine Berthin, *op. cit*., p. 62.
830 Sophie Didier, *op. cit.*, p. 32.

préfèrent employer le rêve et le fantasme pour autrement percevoir la réalité sociale. Berthin parle de « hantise transgénérationnelle », car *Frankenstein* est gothique, même s'il ne peut historiquement être un *gothic novel* :

> transgenerational haunting (the revisiting of the inequities of the fathers on younger generations), intertextual haunting (the reaching of each Gothic text beyond its predecessors) but also the Gothic of the symbolic order by what it excludes and rejects are inextricably linked to the Gothic.[831]

Nous pourrions aller plus loin et dire que l'œuvre a ouvert la voie vers de nouveaux genre, exploités par la littérature fantastique et le cinéma au siècle suivant. Le monstre ne donne pas seulement lieu à une tendance ; c'est toute une culture qui doit à *Frankenstein* sa genèse. Dans son article paru dans le recueil *Les Imaginaires du corps en mutation : Du corps enchanté au corps en chantier,* Jean Marigny rappelle que la littérature fantastique est « par essence une littérature tératologique »[832]. Marigny attribue essentiellement le monstrueux à la métamorphose et considère le monstre de Frankenstein comme un « paradigme du monstre moderne »[833]. Le monstre n'est donc plus la terreur superstitieuse, tapie dans cette obscurité que le siècle des Lumières, et le XIXe siècle avec ses diverses avancées techniques et ses travaux de recherche sur la biologie comme, plus tard, sur la psychologie, auront dissout. Le pessimisme de *Frankenstein* démontre, avant l'heure, que « l'homme de sciences est désormais voué au fragment, à la fragmentation, et que la quête de l'unité est finalement condamnée à l'échec. »[834] L'enthousiasme de Victor pour réaliser un être capable de transcender la frontière entre vie et mort se solde par le sentiment dévorateur du criminel. Les aspirations et les conséquences se contredisent et cette lutte désespérée créé le monstre. Les films de science-fiction et ses sous-genres n'ont de cesse de reprendre cette dialectique. Ainsi que le précise Annie Amartin-Serin : « le désir de la machine libératrice coexiste avec le désir de la catastrophe qui libérera précisément l'homme de la servitude de la machine. »[835]

La science, cet « auxiliaire de l'idéal »[836] apparaît sous les traits d'un être que le créateur, déçu, repris par la peur primitive, s'acharne à déshumaniser, malgré les évidentes preuves que le monstre, par son intelligence, présente en désespoir de cause. Alain Morvan interprète d'ailleurs l'histoire comme : « mythe progressiste virtuel qui tourne mal »[837]. La virtualité ne définit que

831 Christine Berthin, *op. cit.*, p. 62.
832 Jean Marigny, « Les métamorphoses du corps dans la littérature fantastique », *Les Imaginaires du corps en mutation : Du corps enchanté au corps en chantier,* Claude Fintz (dir.), Paris : L'Harmattan, 2008, p. 149.
833 *Ibid, id.*
834 Alain Montandon, *op. cit.*, p. 15.
835 Annie Amartin-Serin, *La Création défiée : L'Homme fabriqué dans la littérature,* Paris : PUF, 1996, p. 127.
836 *Ibid*, p. 186.
837 Alain Morvan, *op. cit.*, p. 174.

précisément le réseau, cette illusion irréelle et pourtant réaliste qui fait partie de notre quotidien actuel. Le virtuel est, basiquement, ce qui est imaginaire. Le monstre, difficile à définir, est une entité qui n'est pas créée à la bonne époque, car la bonne époque, c'est celle du XXe siècle et, par extension, la nôtre. Le monstrueux devient spectaculaire, grâce au cinéma, cet art d'exposer en mouvement ce que le cinéaste imagine ou ré-imagine. Il nous semble important d'insister sur ce terme de ré-imagination, car il définit à la perfection le cinéma fantastique en général, et en particulier les films produits par le Frankenstein du cinéma gothique contemporain, Tim Burton lui-même. *Frankenstein* est, avec *Dracula,* l'une des œuvres qui a réellement donné ses lettres de noblesse au cinéma fantastique, comme le justifie Jean-Louis Schefer :

> The two great fantastic novels that have proved to be most fertile in supplying scenarios for the cinema […] *Frankenstein* and *Dracula* appeared to have arisen without any form of influence from history (dogma or ideology) ; but at the same time, they disclosed a profound engagement with various kinds of (sacred) ordinance that directly affected the body and the way in which it was organized. They treated the body in terms of the mark left there by the sacred, and, in the same process, they achieved a new level of freedom in historical terms, considering human goals and aspiration from a fresh perspective.[838]

Frankenstein soulève une problématique importante à laquelle le fantastique continue de répondre : celle de la marginalité. C'est, comme l'indique Schefer, une problématisation du corps et de l'esprit par rapport à une société et à sa définition de l'humanité. La singularité est dangereuse, quelque soit l'époque et la société, et le roman semble bien anticiper le sujet décadent, ainsi que l'explique Kelly Hurley :

> The fin-de-siècle Gothic might appear as purely reactive, emerging from late victorian culture as a symptom of a general malaise occasionned by the scientists […] throw into relief and negotiate crisis epistemology of human identity. For the Gothic served not only to manage anxieties about the shifting nature of « the human » but also to agravate them.[839]

Nous avons vu, dans notre chapitre sur le vampirisme, comment l'idéalisation de la monstruosité permettait d'aborder la question de l'individualisation et de l'expression personnelle. Le monstre créé par Victor est prisonnier de son aspect dans une société qui censure et, par conséquent, n'est pas capable d'accepter ce qu'il implique réellement, c'est à dire une redéfinition du sujet. Le sujet ne peut se définir en dehors de ce qu'il est à l'extérieur, c'est pourquoi la figure du monstre, telle que Mary Shelley a su la redéfinir[840], pose la problématique du regard, de la

838 Jean-Louis Schefer, « The bread and the blood », Stephen Bann (dir.), *Frankenstein, Creation and Monstrosity,* Londres : Reaktion Books, 1994, p. 177.
839 Kelly Hurley, *op. cit*., pp. 5-6.
840 Surtout en s'éloignant de l'imagerie médiévale dans laquelle le monstre appartenait au registre religieux, grossièrement représenté.

perception et de la création. Il apparaît comme évident, compte-tenu du parcours du cinéma fantastique et gothique, que ces interrogations se rejoignent dans l'expression par rapport à la culture *mainstream.*

Comme le spécifie Annie Amartin-Serin : « De ce balancement [entre désir créateur et destructeur] naissent les conditions de l'exploitation littéraire. »[841] Cette dualité s'exprime dans le protagoniste, Victor Frankenstein. C'est son nom, et non pas celui du monstre qu'il a créé. La confusion a été alimentée par le cinéma, en particulier par le mémorable long-métrage de James Whale, *Bride of Frankenstein.* L'histoire écrite par Shelley est un combat entre le créateur et sa création, de la séparation à l'unification. C'est un roman sombre et intense qui soulève des interrogations sur la nature humaine, sur l'individu face aux autres, face à lui-même. Christine Dupuit, dans « Frankenstein, un rêve politique » en déduit justement que : « Cette histoire de monstre donne lieu, métaphoriquement, au monstre de l'HISTOIRE ; Frankenstein et sa créature sans nom, disent l'ambivalence affective, les espoirs en la Révolution et l'avortement du mythe d'un homme nouveau. »[842]

La créature et le savant fou sont des figures popularisées par le cinéma, dont l'origine est bel et bien cette œuvre majeure qu'est *Frankenstein.* Le roman ne met pas simplement en jeu les conflits générés par le contexte de son écriture, en une période qui faisait face à des nouvelles angoisses beaucoup plus effrayantes encore que la boucherie post-révolutionnaire et la perte de confiance en la nature « positive » de l'homme. Cette peur nouvelle, nous la connaissons toujours, elle a simplement muté, s'est multipliée et a changé de formes : c'est celle de la désintégration de l'être, à l'heure où l'information, les technologies et la précarité relative de l'autonomie et des libertés nous amène à sérieusement considérer la fragilité de notre propre définition. Car *Frankenstein* ne narre pas la menace culturelle ; il s'agit du massacre de l'homme par ce que l'homme a créé. Le monstre inventé de toutes pièces par Victor est à la fois le robot de l'Apocalypse que la science-fiction continue de réinventer, le démon dément qui menace la lucidité intérieure, de même que la voix du sujet qui se sent assailli, dépassé par son temps, et qui aspire au retrait total ou, dans le cas le plus désespéré, à la tentation du terrorisme. Le monstre est l'expression la plus marquante, il nous semble, de cette haine de vivre, de cette insatisfaction née de se sentir indésiré et indésirable. Les films de tous les genres exploitent cette problématique.

Pour Gilles Menegaldo : « Dans les adaptations les plus récentes [de *Frankenstein*], une

841 Annie Amartin-Serin, *op. cit.*, p. 127.

842 Christine Dupuit, « Frankenstein, un rêve politique », Centre des paralittératures et du cinéma, *Actes de colloques sur Frankenstein littérature / cinéma* [1er janvier], Liège : Éditions du CEFAL, 1997, p. 29.

réhabilitation « romantique » du monstre tend à s'opérer. »[843] Il pense surtout à la version de Kenneth Branagh. Or ce serait oublier que les adaptations du livre ne sont pas les seuls films à intégrer le mythe. Parler de tradition de Frankenstein implique de s'intéresser aux films qui, indépendamment de toute volonté d'adapter, savent ré-imaginer une œuvre et en créer, comme Shelley elle-même, un monstre nouveau, né du chaos des représentations.

Les films de Tim Burton figurent parmi les plus exemplaires de ce « syndrome » de Frankenstein. Peu de critiques se sont lancés dans une étude en relation avec ce texte qui pourtant est à la base de l'essence « tératologique » de la littérature et du cinéma fantastiques. La figure combinant celles du créateur et de l'incompris se retrouve dans l'ensemble de ces tueurs sentimentaux qui habitent un univers dont l'esprit et l'esthétisme sont, à l'image de la créature, hybrides. Néanmoins, cet esprit est largement plus exploité dans les films comme *Edward Scissorhands* qui semblent s'inscrire dans une tradition frankensteinienne en posant la problématique de la marginalité non-plus comme subie mais nécessaire et assumée par le personnage artiste.

Nous commencerons par justifier ce postulat en analysant le parcours du héros éponyme de *Edward Scissorhands,* qui est lui-même une créature artificielle à la destinée particulière, dans le prochain sous-chapitre.

II.3. *Edward Scissorhands* : des ciseaux qui sculptent

L'histoire d'*Edward Scissorhands,* superbement traduite en français par *Edward aux mains d'argent,* ressemble, à la fois dans son titre, dans son propos ainsi que dans l'univers qu'il offre au spectateur, à un conte de fée gothique diffusé à Noël. Le film est doté de la même magie subversive que *Nightmare before Christmas* dans lequel Jack Skellington, le Roi des Citrouilles, transforme la fête sacrée du 25 décembre en horrible farce d'Halloween.

Au début de *Edward Scissorhands,* il ne neige pas. En fait, il n'a jamais neigé sur cette petite banlieue au maisons couleur pastel, avant que l'homme aux ciseaux ne fasse tomber sur elle les flocons éphémères, clôturant en beauté l'année et apaisant les âmes. Le film est un conte de fée, c'est à dire qu'il conjugue féerie et violence, car oui, les contes de fées sont sombres et violents. Ils rendent acceptable la triste réalité et préparent à l'affronter plus sereinement. Les films de Burton ne sont pas de stupides allusions aux arc-en-ciels desquels sont sensés descendre

843 Gilles Menegaldo, « Eclairages cinématographiques de *Frankenstein* », *ibid*, p. 99.

les bébés à leur naissance sur terre, ils ne racontent donc pas comment est tombée la première neige. Le mariage entre féerie et sordide constitue la marque de fabrique de Tim Burton pour des raisons qui ne touchent pas essentiellement à son esthétique singulière. En effet, le cinéaste s'adresse directement à l'enfant dans l'adulte, et n'hésite pas à teindre ses contes visuels de cruauté, d'ironie et parfois même de cynisme. Au-delà du caractère purement héroïque, Burton choisit de rendre sympathiques ceux qui sont traditionnellement jugés pour leurs apparences.

Edward Scissorhands narre les mésaventures d'un humanoïde maladroit, qui quitte la solitude de son château abandonné pour découvrir les joies et les peines de l'*american way of life,* dans une banlieue à la fois proche et lointaine. D'apparence, le personnage est pour le moins atypique. Johnny Depp incarne l'un des premiers croquis du jeune Burton (qu'il prévoyait d'ailleurs d'envoyer aux oubliettes avant d'oser en faire son film le plus personnel), représentant un garçon maigre, vêtu d'une combinaison noire qui lui recouvre l'ensemble du corps, une mine maladive, des cheveux en bataille et, sa grande particularité, plusieurs paires de ciseaux soudées les unes aux autres à la place de chaque main.

Edward est un être singulier qui échoue à s'adapter à une société de standards pour laquelle il passe indubitablement pour une bête de foire. Il y connaît néanmoins l'affection d'une mère adoptive et l'amour d'une adolescente issue de cette société consommatrice et modelée par les idéaux ménagers et familiaux. Le film est une bizarrerie typiquement burtonienne et sa réalisation traduit l'originalité de son esthétisme, de même qu'une sensibilité à fleur de peau qui habite l'ensemble des héros des films de Burton.

Une autre particularité de ce petit chef-d'œuvre est sa manière de ré-imaginer la figure de *Frankenstein*. Bien que Edward ressemble davantage au garnement échevelé du recueil de contes *Der Struwwelpeter*[844] (Heinrich Hoffmann, 1858) qu'à la créature de Frankenstein, tel qu'elle a été façonnée par le cinéma. Il est néanmoins un monstre des temps modernes, le reflet déformé d'une société avide de spectacle, qui parvient à changer la tendance. Il est paradoxalement le représentant d'un monde ignoré, comme s'il transcrivait l'attachement au monde occulté et personnel, contre la sécheresse du monde moderne. Edward est pourtant un homme artificiel ; son âme bien humaine se terre dans sa carcasse de robot mécanique.

C'est précisément cette hybridité qui permet au cinéaste de traiter la problématique que pose son film : le matérialisme. L'implication de Burton dans ses films, son amour pour la

844 Connu en France sous le titre *Pierre l'Ebouriffé*, le personnage du recueil du même nom. François Fièvre y perçoit une évidente ressemblance dans « Dans l'ombre échevelée de la forêt des contes absurdes : Tim Burton et la tradition du livre illustré pour la jeunesse », M. Boissonneau, B. Bonhomme, AA. Boutang (dir.), *Tim Burton : Horreurs Enfantines,* Paris : L'Harmattan, 2016, p. 25.

singularité et l'esthétique *old school* des vieux films d'horreur et même des long-métrages impressionnistes, se reflète dans le personnage d'Edward et dans son environnement. En effet, Edward n'est pas une machine utilitaire, ni un jouet sexuel (ce que certains personnages vont essayer de faire de lui). C'est une création faite avec amour par un rêveur, décédé trop tôt pour lui apprendre à se protéger de l'ogre médiatique et des préjugés des autres. Il est artiste, créé par un artiste, et pour de tels êtres, les temps sont toujours aussi durs, comme ils l'ont été pour Burton lui-même qui a réussi son pari en imposant un univers étrange et merveilleux dont l'industrie hollywoodienne ne voulait pas.

Nous commencerons par étudier la collision entre deux univers mis en scène, physiquement proches et pourtant si éloignés ; l'un représenté par cet être issu des espoirs et de l'imagination d'un créateur qui semble réhabiliter la figure de Victor Frankenstein, l'autre par les habitants de la banlieue dans laquelle il pénètre, bousculant les perceptions et les sentiments. Puis nous nous interrogerons sur ce qui distingue véritablement l'histoire du film du propos de l'œuvre de Mary Shelley, à savoir si *Edward Scissorhands* traduit une fausse ou une vraie revanche de la créature, ou plutôt, du marginalisé sur le monde normé.

II.3.1. La rencontre entre deux univers

Edward Scissorhands est un conte aussi paradoxal que *Alice in Wonderland* ; il n'a, en effet, ni résolution, ni morale. Ce film, qui a véritablement consacré Tim Burton, raconte avec mélancolie combien la survivance de toute féerie, de toute bizarrerie innocente est menacée dans un monde formaté. Plus précisément, ce qu'un tel monde menace le plus, ce sont les sentiments, ceux qui naissent de la spontanéité. Le film est une histoire d'amour impossible entre une étrange créature, sorte de poupée mécanique inachevée, et une jolie lycéenne issue d'une famille conformiste, à deux exceptions près. Ce film évoque avec une mélancolique tendresse la rencontre de deux mondes différents qui s'appellent en secret, entre un solitaire château gothique perché, depuis des temps immémoriaux, en haut d'une montagne escarpée, et la ville « pastel » avec ses carrés de pelouse et ses maisonnettes identiques, abritant des personnages caricaturant la vie quotidienne de l'Américain moyen.

Le générique du début du film survole l'intérieur du château de carton-pâte, volontairement monté selon les méthodes des vieux films fantastiques, ressemblant à une demeure de parc d'attraction ou à l'intérieur d'une maison de poupées sombre, poussiéreuse. Une

douce et mélancolique musique, composée par le collaborateur de longue date de Burton, Danny Elfman, fait voyager le spectateur, passant de la vue du château enneigé à l'intérieur d'une chaleureuse chambre, dans ce « prolongement du merveilleux mais aussi de la dissonance du merveilleux »[845] que définit Cécile Carayol étudiant l'effet « boîte à musique » dans les films du réalisateur. Le film commence ainsi comme un conte de fée. Une vieille grand-mère chétive et adorable (Winona Ryder), semblable à celles qui aident tous les petits-enfants à voyager au pays des rêves, borde sa petite-fille après avoir jeté un coup d'œil nostalgique à un lointain et étrange château enneigé à travers la fenêtre.



ES. chap. 02. La grand-mère borde la petite-fille avide d'histoires tandis qu'au dehors, la neige tombe sur la ville. C'est alors que le conte résonne comme le souvenir, que la réalité « fictive » du passé de Kim rejoint la féerie.

L'enfant, confortablement allongée dans le grand lit à côté de la cheminée, demande à cette figure de sagesse d'où provient cette neige si magnifique : « Why is it snowing grandma ? Where does it come from ? »[846]. Après s'être assise dans le fauteuil, la vieille femme s'apprête à raconter « a long story », et cette longue histoire est particulière : « It [the story] would start with

845 Cécile Carayol, « Danny Elfman : L'effet boîte à musique dans les films de Tim Burton », *Tim Burton : Horreurs enfantines, op. cit*., p. 57.
846 La petite fille, *Edward Scissorhands,* Tim Burton, 1990.

scissors »[847]. Elle précise à la suite : « There are all kind of scissors »[848].

En effet, es ciseaux sont des éléments évocateurs : le monde féerique regorge d'objets et d'instruments coupants. Il existe plusieurs types d'éléments matériels d'importance symbolique qui participent de l'objectif de formation aux problèmes de l'existence[849] dans les contes. Nous en distinguons trois principaux : utilitaires, offensifs et magiques. Les offensifs désignent les armes (épées, poignards, flèches etc...) grâce auxquelles le héros masculin du conte sort habituellement vainqueur des épreuves ; les magiques sont des « clés » ou des objets surnaturels (miroirs, serrures, potions, objets ensorcelés...) sensés guider le héros ou l'héroïne, ou bien servir d'obstacle à leur parcours. Les ciseaux font partie des utilitaires, traduisant les objets ordinaires qui peuvent acquérir des pouvoirs magiques dans certains cas. Dans les contes, ce sont principalement les héroïnes qui en sont les manipulatrices, ces objets appartenant essentiellement au répertoire domestique, à l'opposé des armes des chevaliers ou des princes ou de la magie essentiellement manipulée par la figure de la sorcière. Nous avons presque tous en mémoire la quenouille qui file la laine et dont la pointe plonge la Belle au Bois Dormant dans un sommeil éternel, ou encore la lame dont se sert le bûcheron pour ouvrir le ventre du Loup et libérer le Petit Chaperon rouge et sa mère-grand dans la version des frères Grimm[850]. Les objets coupants, blessants, sont aussi indispensables pour sceller la destinée des héros. Si la grand-mère tient à nous informer qu'il existe tous types de ciseaux, c'est précisément pour nous rappeler toute la charge symbolique de cet instrument qui entaille mais qui permet aussi d'*ouvrir* une nouvelle perspective.

Le film débute donc comme un conte de fée et changera de registre jusqu'à la fin. L'histoire que s'apprête à raconter la grand-mère semble d'ailleurs brouiller les différences entre les différents genres. Ainsi, elle poursuit : « There was even a man with scissors for hands. »[851] L'image serait inquiétante, dérangeante, si le ton n'était pas donné et s'il n'était pas calme et nostalgique dans cette voix tremblotante. Un homme avec des ciseaux greffés à la place des mains, voilà une image qui n'a rien de rassurant pour l'esprit d'une enfant comme celui de n'importe quel adulte. Pour autant, grand-mère Kim précise qu'il s'agit d'un homme et non pas d'un monstre. Le passé évoqué fait partie de la réalité « fictive » de la conteuse, qui se révélera

847 Kim [âgée], *ibid*.
848 *Ibid, id.*
849 Bruno Bettelheim propose une étude du symbolisme des contes célèbres dans sa *Psychanalyse des contes de fées.* Son approche utilise avec intérêt la psychanalyse et se concentre sur l'essence allégorique des éléments et des personnages féeriques, nous faisant ainsi comprendre que l'idée reçue selon laquelle « la vie n'est pas un conte de fée » est erronée.
850 Dans la version de Charles Perrault, la fillette se fait dévorer, ce qui illustre une volonté de morale brutale mais percutante.
851 Kim, *Edward Scissorhands, op. cit.*

être une héroïne importante de l'histoire. Le conte rejoint donc la réalité ou, plus justement, va permettre une lecture du réel. La petite-fille elle-même dit que le château que personne n'ose approcher est « haunted », or ce lieu intemporel est victime de la même réputation sinistre que la demeure isolée de la Bête, derrière laquelle se cache le prince charmant que la Belle délivrera de son amour. Néanmoins, tandis que l'on croit avoir affaire au conte dans sa plus pure tradition, nous tombons dans la fable frankensteinienne :

> **Kim :** Well, a long time ago, an inventor lived that mansion. He made many things, I suppose. He also created a man. He gave him inside, a heart, a brain, everything[852]. Well, almost everything. You see, the inventor was very old. He died before he got to finish the man he invented. So man was left by himself, incomplete and all alone.
>
> **La petite fille :** He didn't have a name ?
>
> **Kim :** Of course, he had a name. His name was Edward.

La petite fille pose une très bonne question. La créature de Frankenstein n'a pas de nom, parce qu'elle n'est pas aimée. La description que fait Kim du vieil inventeur (qui lui n'est pas nommé dans le film), semble être l'antithèse de Victor Frankenstein. Le père d'Edward (et nous verrons qu'il a parfaitement rempli son rôle de père), lui a donné un cœur, une âme. Il n'a cessé son travail que rattrapé par la mort. C'est dans le château solitaire que s'est déroulée l'incroyable rencontre dont la grand-mère va faire le récit. Pour rétablir la vérité, la conteuse nous projette dans son passé, reprenant la célèbre formule (« Once upon a time ») en : « a long time ago ». Le spectateur regardant le film pour la première fois croit que la vieille femme est la vendeuse de cosmétiques qui s'efforce de faire circuler son petit commerce de porte à porte. En réalité, il s'agit de la mère de Kim, Peg Boggs. Elle nous apparaît comme une femme souriante de laquelle émane un sentiment de bonté, bien qu'elle soit aussi colorée que le reste des habitants de la banlieue au découpage monstrueusement égalitaire.

C'est aussi une femme moderne qui cherche à vendre des crèmes, des rouges à lèvres, du mascara... en bref, des produits qui améliorent l'apparence. Chaque cliente qu'elle visite, ses propres voisines, correspond à un type social bien définit, de la *housewive* qui raffole des ragots sur ses voisins à la mangeuse d'hommes célibataire qui renvoie Peg lui signalant qu'elle tient un plombier dévoué dans sa cuisine. Les maisons visitées se ressemblent ; leur seule différence tient dans leurs couleurs pastel variant, et dans leurs motifs (Burton a volontairement glissé une maison dont l'extérieur reprend le motif à rayures des chapiteaux de cirque pour marquer la

852 Probablement un clin d'œil aux personnages accompagnant Dorothy dans *The Magician of Oz.*

présence d'un peu de vraie folie dans la régularité). Chacune de ces demeures a son carré de pelouse entretenue, son barbecue pour les dimanches après-midi entre voisins, et chacune diffuse le bruit des programmes habituels à la télé : le match de base-ball et le feuilleton pour la ménagère moyenne. Après une journée infructueuse, Peg remarque, dans le rétroviseur de sa voiture, qu'il reste un endroit à visiter, le château perché qui domine la ville, au sommet d'une curieuse montagne.

Etrange carte postale dans laquelle s'opposent, en miroir, deux univers radicalement différents, comme on peut l'admirer sur l'image de la page suivante. Le château pourrait nous faire penser à celui de *Dracula.* Il paraît difficile d'accès, et pourtant l'on y entre très facilement, comme le prouve le personnage qui choisit, à ses risques et périls d'y pénétrer. La proximité et l'accessibilité de l'endroit renforce le contraste bizarre entre les deux décors. Or les deux font penser à des miniatures, des décors de maquettes, comme si nous étions plongés dans une réalité fantasmée, construite comme un jeu[853]. C'est là une invitation pour le spectateur à regarder le film avec ses yeux d'enfant d'une part, de l'autre, nous y retrouvons la traduction d'un rapport ludique à la création et au montage, n'en déplaise à un Victor Frankenstein blasé par son propre travail. Pour Gilles Menegaldo, c'est précisément dans ce rapprochement spatial entre deux mondes radicalement différents qui sert de base à la philosophie subversive du film :

> La proximité spatiale avec l'autre espace, celui de la communauté urbaine normative, est une autre manière de subvertir la convention gothique. Le contraste est marqué entre deux mondes. Le premier est régi par la routine et la répétition, ponctué par les rituels triviaux du départ au travail et du retour, des *garden parties* etc. […] La dichotomie s'exprime par une opposition entre la verticalité du château (sa position, ses lignes et structures) et l'horizontalité, la platitude (à tous les sens du terme) du village et de ses habitants. Elle s'exprime aussi par de violents contrastes chromatiques, opposant la monochromie sombre du château, du costume d'Edward et les tonalités pastel des maisons...[854]

Nous pourrions toutefois suggérer que la « gothisation » de l'univers touche également le décor qui semble opposé à la conception traditionnel. Dans la plupart des films de Burton, l'on distingue une réelle contamination de l'univers normatif par une bizarrerie, une étrangeté latente qui rend la peinture de ces mondes si particulière, tantôt comme une parodie grotesque et angoissante, tantôt comme un monde vu en miniature, fabriqué (« crafted ») par les mains géantes d'un enfant titanesque.

La banlieue fait penser à la maquette de *Beetlejuice* comme le château d'Edward rappelle

853 Burton utilise la même technique dans *Beetlejuice* ; le démon farceur et grossier est emprisonné dans une maquette reproduisant la ville extérieure à la maison.

854 Gilles Menegaldo, « Aspects de la poétique fantastique de Tim Burton », *Tim Burton : Horreurs enfantines, op. cit*., p. 153.

la demeure gothique de Bruce Wayne dans la version burtonienne de *Batman.* Or c'est là un effet de contamination d'un univers gothique ré-imaginée, marié presque de force à l'univers féerique ou disneyique d'une part, à l'univers social ordinaire d'autre part. Obéissant à son élan de curiosité, Peg n'hésite pas à s'y aventurer. Lorsqu'elle pénètre les jardins de la cour principale, loin d'être effrayée par l'étrangeté des sculptures végétales (mains, dinosaures, oiseaux gigantesques), des gargouilles et de la solitude qui entoure cette ruine de carton-pâte d'une exceptionnelle réalisation, elle éprouve de l'émerveillement. Le jardin est un petit Eden de rêveries sculptées, dont les couleurs chatoyantes s'accordent à la perfection avec les murs de briques grises et d'ardoises noirâtres du domaine.

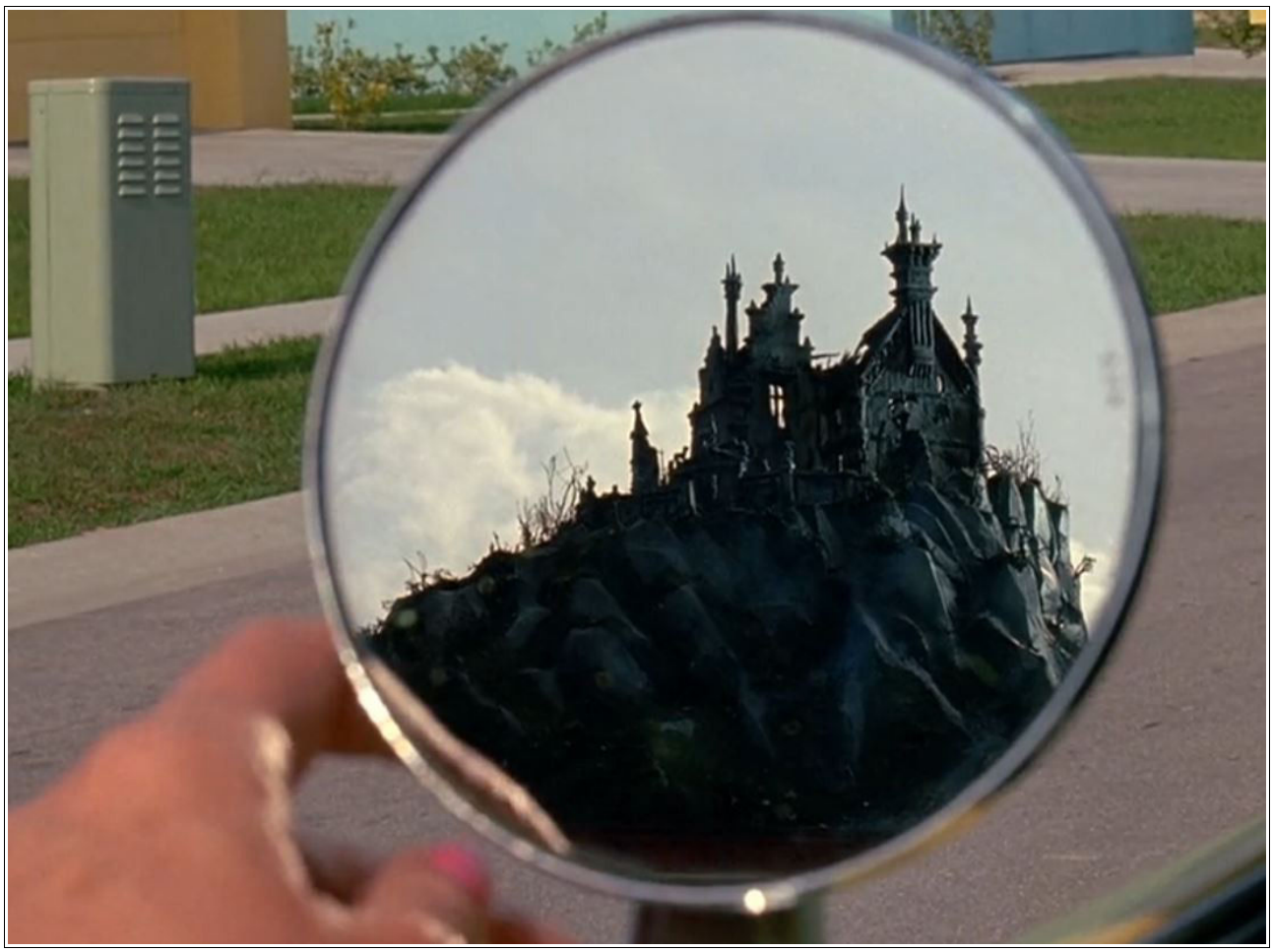
Antoine de Baecque précise que le conte burtonien ressemble à une opération de greffe frankensteinienne sur le paysage (grotesquement typique) américain :

> L'utilisation du conte fantastique chez Burton est assez différente. Ce temps et cet espace primitif extra-américain, ce récit de l'autre, de tradition essentiellement gothique, vient chez lui se greffer directement sur la ville américaine d'aujourd'hui. C'est le manoir fantastique d'Edward Scissorhands surplombant directement la petite ville tupperware.[855]

Mélange réussi de couleurs et de contrastes, le lieu ressemble à une version féerique d'un repaire gothique d'un méchant ou *villain* emprunté aux studios de la Hammer qui, comme nous le savons, ont produit de nombreuses adaptations d'œuvres gothiques qui ont inspiré Tim Burton. Le cinéaste ne craint pas de donner à ce château un aspect artificiel, fabriqué comme une miniature sculptée de clichés gothiques, comme ses gargouilles et ses dragons trop cartoonesques ou « halloweenesques ». L'impression suggérée par une telle mise en perspective est que cette construction est plus récente qu'authentique. Elle constitue un hommage théâtral au gothique européen dans le continent appelé « Nouveau Monde ». Ainsi que le précise Antoine de Baecque : « L'Europe est le vrai pays d'où "reviennent" ces fantômes devenus monstrueux aux yeux des habitants d'une ville américaine. »[856]

Page suivante : ES. chap.03. Une régularité aussi caricaturale qu'inquiétante ; la banlieue géométrique et ses couleurs pastel.

855 Antoine de Baecque, *op. cit*., p. 71.
856 *Ibid*, p. 84.



ES. chap. 03. Un rêve oublié, vu à travers le rétroviseur (en guise de miroir magique), perché au-dessus de la ville. L'endroit ne ressemble guère à un château de contes de fées. Il est *terriblement* gothique, ce qui n'est pas un obstacle à la curiosité de la vendeuse.





ES. chap. 03. Trop cliché ? Trop gothique ? Probablement, et c'est ce qui fait le charme de cette demeure qui ferait le bonheur de n'importe quel amoureux de cinéma et de culture Goth.



ES. chap. 03. Comme Alice au pays des merveilles, nous pourrions penser qu'elle retrouve son âme d'enfant curieuse, en explorant ce paradis de curiosités végétales.



ES. chap. 03. L'émerveillement se lit dans son regard lorsqu'elle pénètre ce lieu de quiétude où la vie naturelle est luxuriante. Chacune des sculptures fait référence à un personnage de film, principalement des monstres et créatures fantastiques *vintage.*

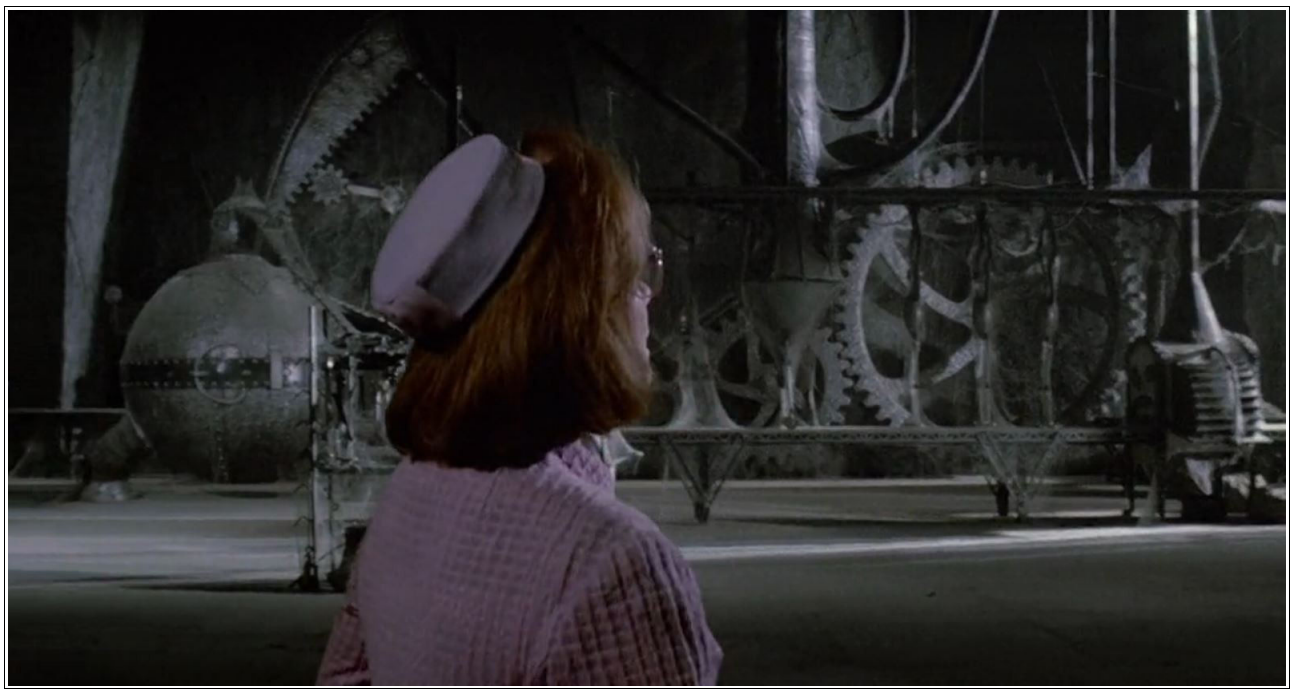


Elle est également une fantaisie du passé dans le monde contemporain. Il est même possible qu'elle ait été construite il n'y a pas si longtemps, exprimant les transports imaginaires nourris par la littérature et, plus tard, le cinéma. Curieusement, Peg pénètre en terre gothique en pleine vallée californienne, comme si, passant de l'autre-côté du miroir, elle entrait dans les

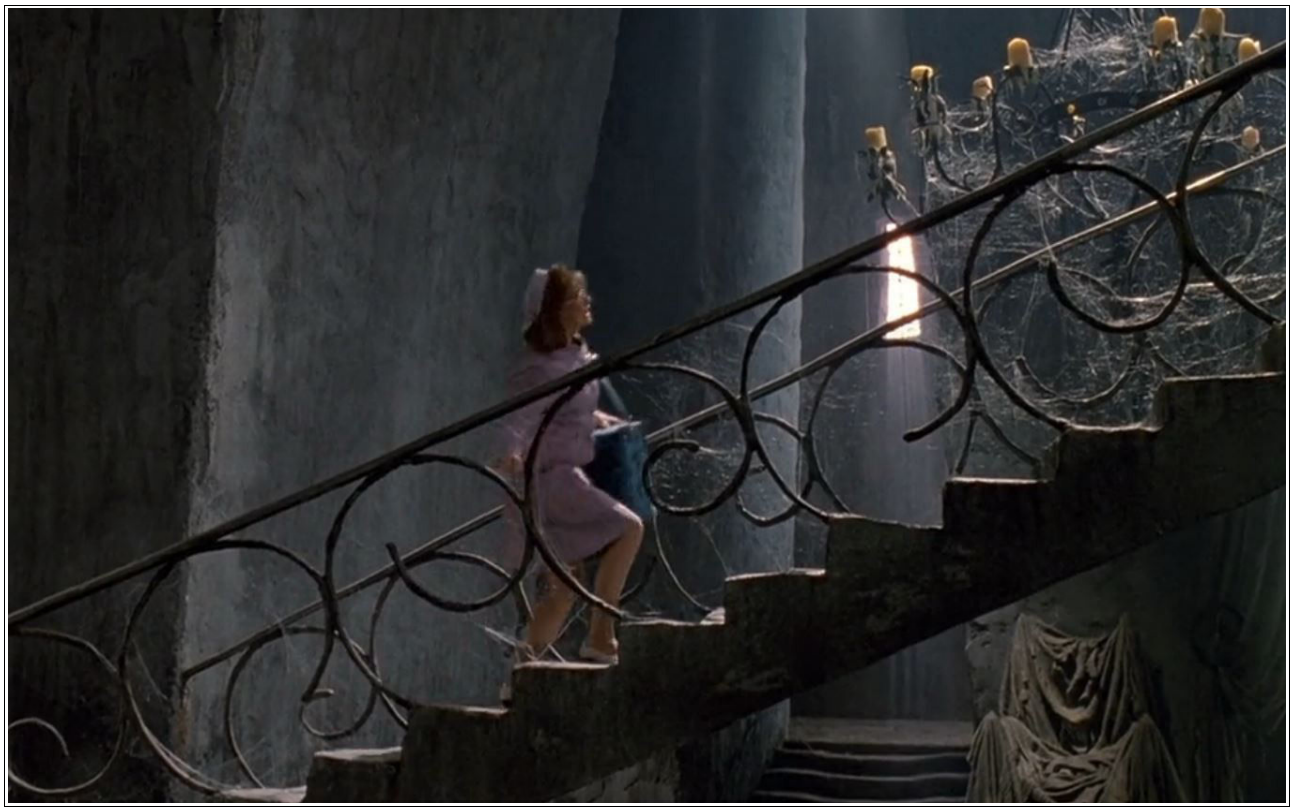
vestiges d'un passé fantastique, oublié. Tout l'ensemble transmet une impression de paix et de beauté singulière, parsemée de références filmiques. Les sculptures végétales sont des créatures lacustres du Loch Ness, des reptiles qui ressemblent à des figurines géantes de Godzilla, des dragons qui évoquent surtout de grosses peluches vertes de dessin-animé. Ce sont là des répliques de souvenirs d'enfance, des films qui ont marqué le réalisateur et dont il cite quelques titres dans ses entretiens avec Mark Salisbury dont *Jason et les Argonautes* (Don Chaffey, 1963) ou *Godzilla* (*Gojira,* Honda Ishorō, 1954), ainsi que les monstres de la Hammer qui ont bercé le grand fan de Vincent Price[857]. C'est à travers l'étrange enfant vivant seul dans l'immense domaine que le réalisateur exprime la nostalgie de la magie du vieux cinéma et de son côté ludique. Ces scènes montrent ainsi l'intrusion d'un personnage d'apparence conformiste, elle même peu prise au sérieux par la communauté, dans un univers étrangement exotique, dont elle ramènera le dernier représentant vivant sur terre.

Cet exotisme, c'est l'imaginaire, le fantastique, et non pas l'histoire ni la réalité. Victor Frankenstein, à ses heures perdues, laisse se dissoudre son chagrin dans des paysages pittoresques et évocateurs qui portent en eux les légendes d'autre fois : « tales of ancient days, or imaginary evil »[858]. Ces contes d'autres fois sont bien pourvus de la cruauté d'une « imagination diabolique », car telle est leur cruauté. Ce château, dans le film de Burton, correspond à la vision de Victor des vieux manoirs en ruines : « Ruined castles hanging on the precipices of piny mountains »[859]. Quand à l'émerveillement ressenti par Peg, il est tout à fait similaire à l'impression du jeune scientifique devant ces constructions romantiques entourées de forêts : « a scene of singular beauty […] belonging to another earth, the habitations of another race of beings. »[860] Il suffit d'additionner singularité et beauté pour obtenir le sublime. Le sublime est un sentiment, une expérience qu'un élément extérieur exerce sur notre sensibilité intérieure, ainsi que le définit Edmund Burke dans son célèbre essai *A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful,* analysant cette expérience à travers toutes les manifestations d'admiration ou de plaisir ressenti face à un spectacle naturel dangereux ou face au sordide.

857 Mark Salisbury, Tim Burton, Johny Depp, *op. cit.*, pp. 12-20.
858 Mary Shelley, *op. cit*., p. 97
859 *Ibid*, p. 99.
860 *Ibid*, id.



ES. chap. 03. Le laboratoire à l'abandon : les références *vintage* au monde de la production de masse sont un clin d'œil implicite à l'industrie cinématographique grand public.



ES. chap. 03. C'en est fini des imposants escaliers à la *Dracula*. L'aspect artificiel rend cet intérieur beaucoup moins oppressant que dans un film d'horreur.

En entrant dans le château assombri, dont les murs font penser à de la résine, Peg passe

par le laboratoire tombé en poussière de l'inventeur. Les machines complexes, qui n'ont bien entendu aucune fonction *réellement* définissable, sont tout ce qu'il reste de la fabrication inachevée d'Edward. On y voit toutes sortes de curiosités mécaniques et électriques, engrenages géants qui rappellent *Modern Times* de Charlie Chaplin, ainsi qu'un long tapis roulant intentionnellement semblable à celui qui sert à faire passer les produits dans les usines à la chaîne.

Burton symbolise, à travers cette mise en scène, l'industrie du cinéma à gros budget et subvertit le sens des machines de production qui, dans l'histoire, ont servi à créer un individu d'exception. Il y a réussi au-delà de ses propres espérances, puisque *Edward Scissorhands,* insolite dans le monde du cinéma *mainstream,* lui a assuré la renommée internationale. La visite se poursuit, Peg captant un bruit à l'étage du dessus. Elle monte alors les grands escaliers gothiques qui s'éloignent, dans leur design, de ce à quoi nous étions habitués dans les versions des œuvres telles que *The Fall of the House of Usher* ou *Dracula* (Tod Browning), dans lesquelles les scènes des escaliers sont parmi les plus importantes. En effet, l'escalier est l'élément du décor qui garantit un mouvement ascendant vers un point essentiel pour faire avancer l'intrigue. Symboliquement, il représente la montée vers les cieux (et donc le rapprochement vers le divin). Or ce n'est pas exactement un dieu que s'apprête à rencontrer le personnage.

Le château solitaire témoigne d'un univers clair-obscur, communément appelé *chiaroscuro,* comme son seul habitant, Edward, qui affiche cette même dualité de tons dans son apparence comme dans sa personnalité. L'univers de *Edward Scissorhands* illustre ce que Dani Cavallaro définit comme un « intrinsic spirit of Gothicity »[861], qui a réussi à perpétrer à travers différents médias et genres visuels : « to perpetuate and express itself through different visual and architectural forms. »[862] L'ensemble du décor est une version théâtrale de manoir de savant-fou. La distance avec laquelle nous regardons les décors des films fantastiques moins récents favorise cette impression ; nous faisons l'expérience d'un vrai détachement esthétique par rapport à ces décors et trucages peu réalistes. Pourtant, Tim Burton a maintenu ce style et réussit à le renouveler et à en faire ressortir toute la poésie : fenêtres biscornues, cages d'escalier joliment incurvées et machineries qui ressemblent, de loin, à des jouets pour enfant. L'originalité de sa mise en scène consiste à nous faire adopter un regard de géant sur un univers miniaturisé. Edward lui-même n'est pas, même à l'époque où est tourné le film (c'est à dire six ans après des blockbusters comme *Terminator*), un androïde, un robot. Il ressemble davantage à un Pinocchio

861 Dani Cavallaro, *op. cit.*, p. 27.
862 *Ibid, id.*

punk arborant la coupe de Robert Smith[863].

La rencontre avec le maître solitaire des lieux est un moment crucial, car c'est là que les représentants complémentaires de deux univers distincts s'approchent et communiquent pour la première fois. Une fois sur le point culminant, Pegg découvre une large pièce vide, un grenier vide éclairé par la lumière ayant pénétré le toit effondré. Comme on peut le voir sur l'image, de nombreuses zones d'ombres et de recoins renforce l'insécurité apparente du lieu. Peg semble perdue dans une immensité intérieure, faite d'ombre et de lumière. Il semble bien que cette pièce, où vit la créature, est à l'image de son âme. Edward est sombre à l'extérieur, et lumineux à l'intérieur. Peg appelle, d'abord en vain, se présentant à haute voix dans ce curieux silence comme la représentante de « Avon cosmetics ». Le spectateur suit son exploration à travers la caméra objective, puis découvre avec elle un lit tordu encastré dans le foyer d'une cheminée hors d'usage. Etrange endroit pour dormir. C'est pourtant l'unique lieu meublé, où s'entassent toutes sortes d'éléments indiquant que cette pièce est habitée.

Cette immensité boisée transmet un évident sentiment de solitude ; c'est le néant de l'existence du propriétaire des lieux qui s'illustre dans l'environnement. Le lit concentre la seule manifestation de la vie personnelle. La voilà face au seul recoin où s'entassent le lit, les volumes éparpillés et une multitude de coupures de presse relatant des cas de naissances extraordinaires comme « Baby born without eyes reads with his hands », des pages découpées dans des magazines sur les bizarreries du monde relevées par les médias, qu'une bizarrerie encore ignorée a soigneusement piqué sur le mur, comme pour se construire une cellule rassurante composée de témoignages rappelant que, dehors, rien n'est uniforme.

Ce collage, à l'image d'Edward lui-même, fait de lui le spectateur à distance des exceptions extérieures. Comme lire est l'unique accès à la culture qu'il connaît, transmis par son créateur et père, Edward consomme cette actualité rare qu'il ne peut qu'imaginer à travers le médium journalistique. Un sursaut, provoqué par un bruit derrière elle, pousse Peg a brusquement se retourner. Une silhouette mince se tapit dans une zone d'ombre. Entre les paroles frénétiques (« Hello, Hello ? Why are you hiding back there ? ») d'une Peg hésitant entre se rassurer de la confirmation d'une présence et l'inquiétude quand à cette présence, l'on perçoit des cliquetis, un frottement métallique, des lames. La silhouette qui provoque ce bruit n'a rien de rassurant, et elle demeure accroupie dans l'ombre.

863 Chanteur du groupe *The Cure,* dont le mémorable look faisait penser à un éternel rêveur ensommeillé, vêtu d'une chemise de nuit et au maquillage peu probable. Leurs ballades essoufflées et mélancoliques font d'eux des représentants de l'esprit Goth pour de nombreux auteurs comme Gavin Baddeley. Burton a, lui-aussi, adopté une chevelure peu conforme aux modèles standards.

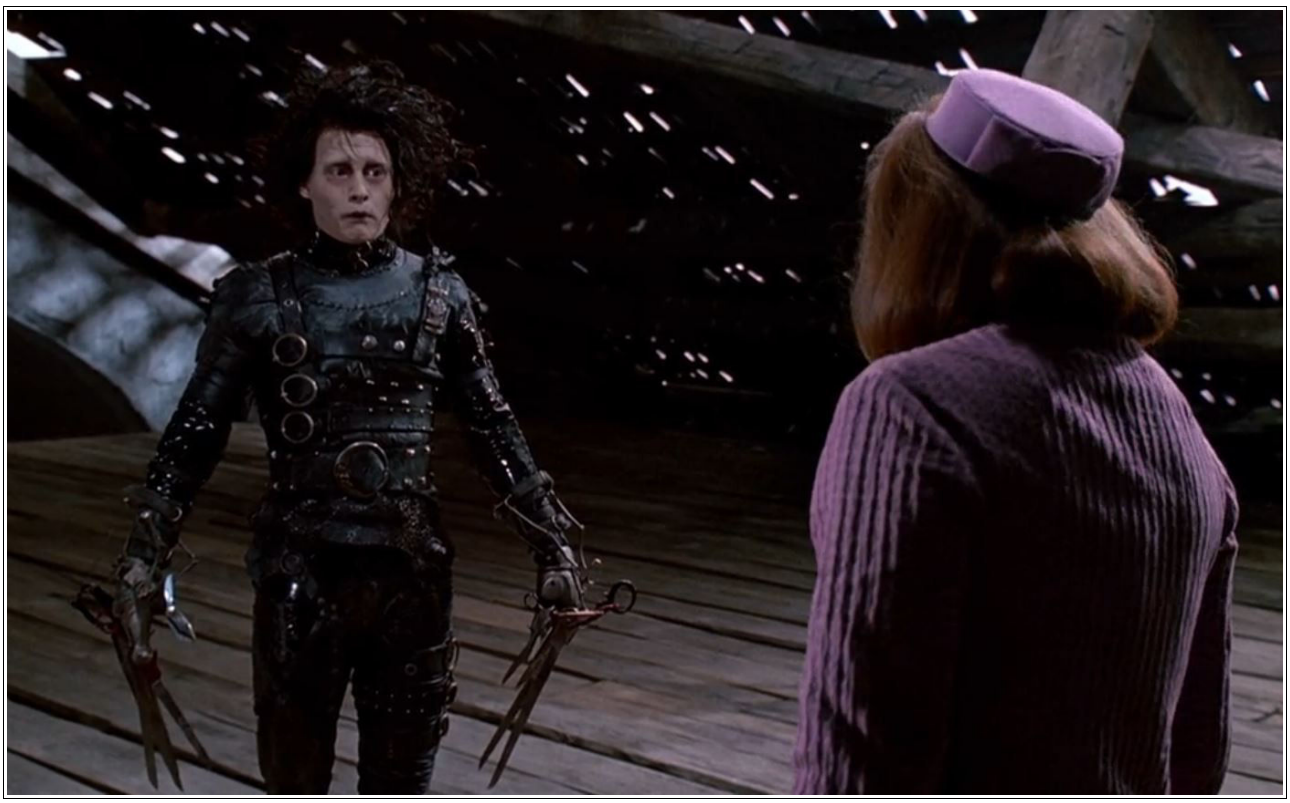
Page précédente : ES. chap. 03. Peg monte dans le grenier ; l'espace vide et faiblement éclairé traduit la vie solitaire du seul habitant du château, privé de tout contact extérieur. Un décor de film expressionniste qui rappelle la chambre où Victor Frankenstein se terre pour mener à bien son expérience.



Page précédente : ES. chap. 04. Peg découvre le lit d'Edward. Une bien originale réplique du désordre d'une chambre d'adolescent torturé, à ceci près que ce ne sont pas des posters mais des coupures de journaux et des magazines découpés de faits divers et de publicités qui ornent le foyer et que les livres constituent la principale distraction.



ES. chap. 04. Ami ou ennemi ? Difficile à dire au premier abord. Voilà une bien étrange créature aux yeux caves et aux mains tranchantes. Pour la première fois, le spectateur fait la connaissance d'Edward.



ES. chap. 04. Avec un air et une voix suppliants, Edward saisit l'occasion de mettre fin à la solitude qui le dévore. Le sentiment de menace disparaît aussitôt cet atypique monstre sorti de l'ombre. Mais ce qui est encore plus surprenant est la réaction bienveillante de Peg.

Puis on la voit se relever et se mettre à bouger en notre direction. La silhouette avance d'une drôle de manière, machinale, et ses mains anormalement longues et pourvues de longs doigts aiguisés. A ce moment là, le spectateur peut goûter tout l'art de *trickster* de Tim Burton ; le cinéaste brouille volontairement les pistes en jouant avec les clichés tirés du *slasher movie.* On pourrait croire à un sadique avançant, les bras armés de ciseaux, vers sa prochaine victime. La silhouette prenant du relief en émergeant des ténèbres, nous constatons que son aspect est des plus angoissants, surtout si l'on observe son mouvement robotique. Peg traduit immédiatement ce sentiment : « Oh my ! I can see that I've disturbed you. How stupid of me ! I'll just be going now...» tremble-t-elle en se retournant.

Aussitôt, la créature prononce, d'une voix douce et claire : « Don't go. » Edward apparaît en plein lumière, et c'est son visage qui trahit tout de suite sa nature profonde. Sa révélation progressive permet au spectateur de vivre l'effet provoqué par le jugement sur l'apparence. Que voyons-nous ? Un humanoïde au teint cireux, aux grands yeux noirs inquiets, comme ceux d'un animal qui a plus peur que le chasseur, avec une coiffure anarchique.

Il est vêtu d'une combinaison de cuir percée de clous et suturée de part et d'autre, et

surtout des paires de ciseaux soudées à la place des mains. Une telle apparence est déconcertante, et le comportement de l'intéressé l'est encore plus. Il n'attaque pas, il a l'air totalement inoffensif. Le comportement de Peg est également surprenant : point de fuite en hurlant ni d'insulte, ni de questions entre deux sanglots de terreur. Au lieu de cela, cette mère de famille sensible et tolérante s'avance et engage la conversation avec une voix calme pour éviter de l'effrayer. Ces deux représentant des deux mondes se parlent, et le spectateur est doublement surpris par la bienveillance que chacun manifeste envers l'autre.

Peg : Oh my ! What happened to you ?

Edward : I'm not finished.

Peg [en baissant gentiment les ciseaux qu'il s'obstine à garder relever comme un « haut les mains »] : Oh, put those down. Don't come any closer. Just please... Those are your hands ? What happened to you ? Where are your parents ? Hum... Your mother ? Your father ?

Edward [baissant tristement le regard] : He didn't wake up...

Peg : Are you alone ? Do you live up here all by yourself ? What happened to your face ? Hum... You know, I won't hurt you. **[S'approche en posant son doigt sur une des cicatrices faciales d'Edward]** But at the very least let me give you a good astringent and this will help to prevent infection. What's your name ?

Edward : Edward.

Peg [soignant les plaies avec un coton démaquillant imbibé d'alcool tout en souriant] : Edward ? I think you should just come home with me.

Peg ne laisse pas le choix au spectateur, si nous pouvons ainsi nous exprimer, elle ne se pose pas davantage de question et n'a aucun préjugé. Même si les ciseaux d'Edward l'on d'abord rendue méfiante, elle réalise tout de suite que, même doté d'une taille adulte, elle se trouve en présence d'un enfant orphelin et désocialisé. Les plaies sur ses joues, mutilations probablement involontaires[864], incitent Peg à faire appel à ses connaissances esthétiques pour le soigner et éviter les infections. L'apparence d'Edward ne permet pas, au premier abord, de déterminer ce qu'il est. Ce sont ses propres mots qui le définissent comme un être incomplet, « pas fini ». Il est un hybride, mi-être artificiel, mi-homme, vraisemblablement doté d'une âme d'enfant, trop tôt livré à lui-même. Son père, le seul être qu'il ait connu, ne s'est jamais relevé. Edward utilise un langage infantile pour exprimer la mort de son concepteur.

Sa réclusion dans le grand vide du château rappelle cette solitude à laquelle aspire le

864 Songer qu'Edward ait pu exprimer sa souffrance en s'auto-mutilant consciemment n'est pas à exclure ; mais sa rencontre avec les Boggs et sa nouvelle vie lui apprendra à s'exprimer dans l'art plutôt que de se faire du mal.

monstre dans *Frankenstein*, demandeur d'une compagne avec laquelle il irait vivre au Pôle Nord, loin des hommes et de leur violence : « … cut off from all the world »[865]. Edward, lui, souffre de cette solitude forcée, cependant il n'en veut à personne. Il est totalement étranger à la rancune, car son père lui a légué un amour qui se lit dans la tristesse de son regard, lorsqu'il y fait allusion. Dans le roman de Shelley, le monstre est d'abord aperçu, de loin, par Walton, le marin, avant que celui-ci ne tombe sur Victor Frankenstein, perdu sur la banquise. Il décrit : « the shape of a man, but apparently of gigantic stature »[866].

La créature n'est, ici comme dans le film, qu'une silhouette. A la différence d'un être chétif comme Edward, le monstre est très imposant (deux mètres) ce qui le rapproche de la race des géants écraseurs d'hommes, ou plus précisément, des titans prométhéens. L'œil d'un personnage extérieur à l'intrigue que s'apprête à conter Victor permet d'expérimenter cette distance, cette confusion sur le sujet, avant que le mot, la parole, ne rétablisse la vérité. Edward paraît progressivement, et il a la chance de tomber sur une personne qui, bien qu'issue d'un monde fondé sur un système normatif, est ouverte d'esprit et désireuse de lui venir en aide. Peg est la mère manquante qui prend Edward sous sa responsabilité et choisit de lui offrir ce dont la fatalité l'a privé : un foyer et une famille. Cela commence par un soin du visage ; au moins, ces produits invendus serviront à refermer des blessures.

Dans cette scène clé, un membre de la cellule familiale standard, rencontre un personnage singulier qui aurait fait fuir n'importe qui d'autre, dans un lieu hors du temps. Nous sentons là se glisser, discrètement, le propos sur la famille idéale. Peg est la mère compréhensive que rêvent d'avoir tous les êtres qui se sentent à part. Edward est un pantin gothique, sorti de l'imaginaire d'un homme ayant choisi la réclusion d'un romantique, d'un créateur amoureux des contes de l'Europe sombre et fantastique. L'aspect d'Edward est d'ailleurs un savant mélange entre la créature frankensteinienne, cousue et hybride et le look punk et gothique contemporain, presque une parodie des tenues des Cénobytes, ces génies de la mutilation créés par Clive Barker dans le film et le roman *Hellraiser.* Il illlustre ainsi un mélange des genres et des époques qui permet de faire de lui le représentant d'un carrefour des imaginaires. C'est une grande poupée gothique de contes burtoniens, fait de bric et de broc, à l'image de l'art de l'assemblage, si cher à ce cinéaste qui a gardé un goût prononcé pour l'animation à l'ancienne de figurines en *stop-motion* aux yeux si expressifs. Edward est également doté d'un prénom raffiné, très différent de ceux des Boggs par exemple (Kim, Peg, Bill, Kevin), qui, en une syllabe ou deux traduisent la société de l'absence de recherche, un système qui est proche de la rapidité et de la pauvreté nutritionnelle

865 Mary Shelley, *op. cit.*, p. 154.
866 *Ibid*, p. 21.

du *fast food.* Son prénom à lui évoque davantage une sorte de noblesse ancienne et magique.

L'apparence de la créature de *Frankenstein* est ce qui a représenté l'un des plus grands défis pour le cinéma fantastique, et en particulier pour les adaptations de l'œuvre. Après des mois d'efforts acharnés, qui ont affaibli ses relations et qui lui ont coûté sa santé (physique et mentale) et sa passion, Victor Frankenstein constate le résultat désastreux. Nul mot n'est plus percutant que « catastrophe »[867]. La description complète du monstre facilitera notre argumentation :

> I saw the dull yellow eye of the creature open ; it breathed hard, and a convulsive motion agitated his limbs. How can I describe my emotions at this catastrophe, or how delineate the wretch whom with such infinite pains and care I have endeavoured to form ? His limbs were in proportion, and I had selected his features as beautiful. Beautiful ! Great God ! His yellow skin scarcely covered the work of muscles and arteries beneath ; his hair was so lustrous black, and flowing ; his teeth of a pearly whiteness, but these luxuriances only formed a more horrid contrast with his watery eyes, that seemed almost of the same colour as the dun white sockets in which they were set, his shrivelled complexion, and straight black lips.[868]

Victor l'admet lui-même, c'est la combinaison des éléments qui gâche l'ensemble, bien que les morceaux aient été choisis avec soin. Malgré l'évidente compatibilité biologique (puisque la créature est vivante et se tient debout), les membres et les détails forment une unité tout à fait repoussante. Chris Baldick confirme cette hypothèse dans son essai *In Frankenstein's Shadow* : « Victor Frankenstein's error is to have confused the beauty of the dead limbs he has collected with the beauty of a whole organism. »[869] La peau jaune qui semble transparente, dévoilant les organes, rappelle les représentations des damnés écorchés dans le septième cercle dans *Inferno* de Dante Alighieri, comparaison confirmée par Victor lui-même : « a thing such as even Dante could not have conceived... »[870] Pour quelle raison cette intériorité organique, à peine voilée par le film épidermique, déplaît-elle autant au scientifique accoutumé à la vivisection, à ce grand violeur de l'intimité anatomique comme des sépulcres ? Nous pensons qu'à ce moment précis, Victor n'est plus, justement, un scientifique. Il redevient l'esthète confronté à la grande désillusion, à la laideur infâme, réintégrant une conception manichéenne du démon. La créature est une réussite, puisqu'elle vit, or l'artiste Victor la désavoue en abandonnant soudainement l'esprit pratique et pragmatique du scientifique pour redécouvrir, en lui, l'esthète muselé par des années d'effort mécanique. Le monstre est bien un problème esthétique dans le texte.

De plus, le corps est mort et vivant à la fois, et cette contradiction est terrible à

867 *Ibid*, p. 59
868 *Ibid, id*
869 Chris Baldick, *In Frankenstein's Shadow : Myth, Monstruosity and Nineteenth-century Writing* [2de éd.], New-York : Clarendon Press, 2001, p. 35.
870 Mary Shelley, *op. cit*., p. 60.

contempler parce qu'elle est une idée devenue concrète et, en entrant dans le concret, l'idée n'est, comme l'on s'y attend, en rien conforme au fantasme préconçu. C'est pour cela que l'on dénote une insistance affolée sur les contrastes ; les dents trop blanches par rapport à un aspect cancéreux ; des yeux vitreux de bête morte et des cheveux graisseux et noirs comme ceux d'un bohémien, d'un maudit, l'inverse total du blond et pâle Victor. Les lèvres noires sont celles d'un corps qui n'a plus de sang circulant dans ses veines, des lèvres de cadavre ambulant, animé par un procédé galvanique occulté bien que suggéré par les études menées au préalable. Selon Edmund Burke : « *deformity* is opposed not to beauty, but to the *complete common form* »[871]. La difformité est donc exception car elle fait défaut à une partie d'un corps entraînant une altération dans la perception de l'ensemble. Le monstre est hybride, fait à partir de morceaux différents dont chacun crée sur l'ensemble une impression d'anormalité. Pour Burke, la beauté souffrante est cependant la plus touchante : « Beauty in distress is much the most afflecting beauty. »[872] En d'autres termes, ce qui frappe par sa singularité parle à notre sensibilité, à notre moi profond, à la différence de la simple admiration, nous sommes frappés, car le sublime peut provoquer de la souffrance aussi bien que de la fascination. Burke applique son argumentation aux contradictions et à la spontanéité. La beauté et le sublime se différencient en ce que le second est touché par la grandeur ténébreuse : « when it [the great] deviates it often makes a strong deviation ; beauty should not be obscure ; the great ought to be dark and gloomy ; beauty should be light and delicate ; the great ought to be solid, and even massive. »[873]

Le roman de Mary Shelley est habité par le sublime : l'immensité naturelle des grands espaces (le Pôle Nord, le lac de glace de Chamonix, la forêt), dans laquelle se perd l'âme de Victor comme celle du monstre. Le monstre est, lui-aussi, sublime dans sa souffrance, dans son âme de déchiré romantique dont la hideur en fait l'exception sur terre. Linda Badley qualifierait cette esthétique de « forme de terreur dégradante » qui suscite l'effroi et un sentiment de manque de contrôle cher au romantisme : « a degraded form of terror, the supposedly refined "sublime" emotion treasured by the Eighteen-century »[874]. Le rêve est donc devenu cauchemar en passant dans la réalité (fictive) de la narration. Ce n'est pas l'Adam invincible rêvé par Victor, ce titan humain rendu esclave de sa propre ambition, mais un monstre misérable (« the miserable monster »[875]), une créature catégorisée donc parmi les pires ratures, qui ne peut même pas parler

871 Edmund Burke, *A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful*, Oxford : OUP Oxford, 1995, p. 87.
872 *Ibid*, p. 94.
873 *Ibid*, p. 106.
874 Linda Badley, *op. cit*., p. 3.
875 Mary Shelley, *op. cit*., p. 60.

correctement : « he muttered some inarticulate sounds »[876]. Le fait de marmonner des sons indicibles accentue cette impression de malaise générée par l'apparence malade, *abhuman* de la créature qui, en émettant ces sons, appelle pourtant à l'aide le premier homme qu'il voit, et qu'il croit être son père. Christine Berthin interprète cette tentative ratée de communication comme l'une des conséquences, après l'apparence repoussante de la créature, de la gestion particulière du travail mené par le savant. Pour elle, la créature sans nom exprime quelque chose qui échappe au lecteur, le langage impossible, le « non-dit » (« unsaid »[877]) qui définit le monstre comme l'ouvrage finalisé de la folie de l'artiste-savant fou : « The artist's delirium is the impossible language. »[878] La voix effroyable de la créature exprime donc l'indicible qui constitue son essence. Victor est dégoûté devant quelque chose qu'il ne reconnaît même plus comme humainement identifiable. Or l'humanité se définit par le langage. Le langage est la lumière qui écrase les ténèbres illustrant le silence et l'obscurantisme.

C'est donc un choc, pour l'âme rationalisée de Victor, de se retrouver face à un être primitif, proche de l'animal, qu'il a ironiquement inventé lui-même. Comme le précise Berthin : « Language only conveys a dominant discourse and buries alive a silencious unwanted voice. »[879] La voix non-désirée est celle d'une nature indésirable. L'apparence et la réaction du monstre, en totale contradiction avec le premier cri d'un nouveau-né, correspondent à la définition du grotesque, dont Dani Cavallaro propose une re-définition acceptable :

> The grotesque, by combining disparate and even logically incompatible elements, undermines the myth of corporeal unity insistently promoted by Western thought. Humanist philosophy, in particular, stresses the notion of the embodied subject as an elightened and commanding presence whose authority is supposedly guaranteed by a unified and immutable form. Especially troubling for this ethos are hybrids that violate the dividing-line betwen human beings and other animals, since these challenge radically presumed superiority of the rational, encultured self and ultimately compel us to wonder what being human really means.[880]

L'hybride participe à la définition du grotesque. Le monstre, morcelé, s'oppose à l'ordonnance, à la cohérence génétique qui permet à l'humain de reconnaître son semblable. En même temps, le monstre apparaît comme sublime dans sa terrible présence, qui en dit long sur l'âme que ce corps fantastique abrite. Comme le rappelle Edmund Burke : « Things which are

876 *Ibid, id.*
877 Christine Berthin, *op. cit.,* p. 57.
878 *Ibid*, p. 46.
879 *Ibid*, p. 107.
880 Dani Cavallaro, *op. cit*., p. 190.

terrible are always great. »[881] Grand, le monstre l'est à la fois physiquement et symboliquement. Le sentiment de Victor est insoutenable parce qu'il réalise à quel point son succès est terrifiant, comme le cauchemar de Mary Shelley l'avait annoncé. Nous pourrions appuyer ce postulat sur la lecture d'Helena Basil-Morozow, parlant de Frankenstein par rapport au long-métrage de Tim Burton : « For Victor Frankenstein, propagator of the Enlightenment, the rejected "darkness" returned in the form of bis own horrible creation. »[882]

Replaçant le texte dans le contexte des Lumières, l'auteure interprète l'apparence repoussante du monstre en rapport avec ce « chaos informe » (« shapeless substances ») évoqué par Mary Shelley. Car la créature est la concrétisation d'une idée qui s'est progressivement entachée, pervertie par une volonté transgressive de franchir la limite séparant la mort de la vie. C'est d'abord parce que Victor fait surgir cette idée des ténèbres occultes, des anciennes peurs qui sont devenues les spectres hantant les textes gothiques de la fin du XVIIIe siècle. Ces ténèbres s'opposent aux lumières de la raison et au climat empreint de rationalité de l'époque. Nous pouvons donc dire que, au carrefour des discours gothiques et scientifiques, *Frankenstein* est l'œuvre qui, au lieu d'élaborer un fantasme du passé tourne un regard angoissant, infernal, sur le futur.

La créature est le résultat chaotique de cette « science à la fois immense et brouillonne »[883], comme le reconnaît Alain Morvan. Qui dit « brouillon » dit résultat final. Or cette chose ne correspond guère au brouillon, tout simplement parce que le narrateur n'indique, à aucun moment, avoir eu une image d'ensemble au préalable, si ce n'est la vague idée, prometteuse certes bien qu'irréaliste d'un surhomme : « a man invulnerable to any but a violent death »[884]. Cela prouve qu'il commence mal, précipité par « l'impulsion fatale » qui désigne l'enthousiasme du jeune étudiant et qui se solde par la perte progressive de soi-même dans le projet mal défini et malmené à terme. Pour nous, qui analysons l'œuvre, le monstre répond aux critères puisqu'il vit et qu'il semble avoir une constitution solide, en plus d'être non-mort (et donc immortel). Pour le créateur, c'est un échec purement esthétique. Pour Victor, s'être proclamé scientifique n'est pas une simple erreur de vocation. Nous pensons qu'à ce moment précis, Victor voit, sans l'admettre ouvertement, la menace de son succès. Comme l'avait dit Mary Shelley revenant sur son texte, c'est le succès qui terrifie le créateur. La raison, bien qu'implicite, en est très simple : Victor a inventé un être plus fort que l'homme et potentiellement voué à supplanter

881 Edmund Burke, *op. cit.*, p. 79.
882 Helena Basil-Morozow, *Tim Burton : The Monster and the Crowd : A Post-jungian Perspective,* New-York : Routledge, 2010, p. 60.
883 Alain Morvan, *op. cit.*, p. 176.
884 Mary Shelley, *op.cit.*, p. 39.

l'homme. C'est, avec l'aspect, la concrétisation de la chose et ses conséquences sur le prochain qui alarment le créateur. L'apparence monstrueuse de la créature ne fait qu'annoncer un futur décourageant. Dans le même temps, le caractère grandiose et sublime du monstre, de même que son intelligence, en fait, comme l'interprète Baldick, une subversion de la monstruosité classique liée au manichéisme : « The decision to give the monster an articulate voice is Mary Shelley's most important subversion of the category of monstrosity. »[885]

Les adaptations mémorables de *Frankenstein* n'ont jamais été très fidèles à ce portrait et ce pour une raison légitime : le film n'est pas le livre, il le réinvente et parfois le surpasse, sans quoi, pourquoi dire qu'un film est une œuvre originale à part entière ? La tête de boîte de conserve pourvue de vis conducteurs de Boris Karloff, dans la version de James Whale, est longtemps restée dans les mémoires et a été reprise, copiée et parodiée de la même manière que la figure de Dracula interprétée par Lugosi. Avec la version de Terence Fisher, c'est Christopher Lee, le second Dracula, qui reprend le rôle. Mais là encore, sa créature est une figure maladivement théâtrale qui porte encore des traits communs avec celle de Karloff, malgré la différence d'interprétation de ces deux grands acteurs. Les années 1990 sont les années du changement ; Dracula change de visage avec Coppola comme le monstre de *Frankenstein* acquiert une apparence plus réaliste avec la version de Kenneth Branagh. Robert de Niro incarne un monstre sensiblement plus proche de la vision du roman et infiniment plus complexe et torturé. C'est avec ce film que le frisson shelleyien se concrétise, car cette version est sinistrement puissante et le monstre est plus hugolien que théâtral.

Edward Scissorhands brise définitivement l'horreur chirurgicale de *Frankenstein*. Le film n'est pas une adaptation. Il s'agit d'une histoire originale qui ré-imagine des bribes du mythe de la création frankensteinienne. L'*outfit* et l'apparence physique d'Edward donne au monstre les traits fragiles de l'adolescent excentrique et de l'*alien,* mot qui signifie ce qui est étrange au monde connu. Nous ne sommes pas dans une remise en question de l'homme et de son défi lancé contre le réel. *Edward* aborde des sujet tout aussi délicats comme celui de la marginalité esthétique et de l'hypersensibilité.

Comme le démontre Catherine Spooner*,* le vêtement possède une importance esthétique et symbolique pour la mode décadente, reprise et amplifiée dans le mouvement Goth. Concernant les films de Burton, l'auteure argumente en faveur d'une forme de résistance : « Costume in Burton's films tend to exceed Hollywood conventions »[886]. Catherine Spooner

885 Chris Baldick, *op. cit*., p. 45.
886 Catherine Spooner, « Costuming the outsider in Tim Burton's cinema or why is a corset like a codfish ? », *The Works of Tim Burton : Margins to Mainstream, op. cit.*, p. 47.

avance la conception de « l'identité suturée », parlant de la culture Goth et son expression vestimentaire, dans son ouvrage :

> Goths suture their identities from complex networks of literary and cinematic affiliations, incorporating the various characters and archetypes they encounter into their fantasy life and playing them through costume […] all have to a greater or lesser extent constructed themselves, Frankenstein-like, from the scraps and fragments of that tradition.[887]

Edward est parfaitement conforme à cette définition ; lui-même est un lanceur de mode et son identité est faite de points de sutures, de découpes et de fragments rassemblés dans son personnage unique. Cette vie fantastique et fantasmée, nourrie par le cinéma, fait d'Edward une créature qui surpasse le modèle de Frankenstein. Il symbolise une autre manière, à la lumière de la mode et des sous-cultures, de vivre et d'appréhender le réel en gardant une distance émancipatrice qui permet au sujet de ne pas céder au pressoir social et demeurer fondamentalement singulier. Le monstre est un monstre (celui que l'on *montre*[888]) parce que son corps est un corps « insolite » et« inédit »[889]. *Frankenstein* est l'œuvre qui pose le problème du corps, de l'incarnation. E. R. Napier, dans *Falling Into Matter* confirme que l'échec perçu par Victor Frankenstein est essentiellement artistique : « The result is a key to demonstrate the disjointedness of the creation, creative process and a profound scepticism about ennobling possibilities of art »[890]. Elle dénote, dans les films, le discours opposant la mode au style personnel.

Edward combine plusieurs styles et époques. Il apparaît vêtu, contrairement à la créature du roman. Le monstre de Victor naît nu, d'une nudité effroyable d'un corps de titan humain à l'épiderme cancéreux, qu'il finit par couvrir : « wrapping myself up in my cloak »[891]. Le manteau, vêtant admirablement Robert de Niro dans la version de Branagh, est une pièce qui couvre, cache le corps, tout à fait proche de celui imaginé par Shelley. Dans le passage du texte, la pudeur adamique est doublée d'une sensation de dégoût de soi-même qui pastiche l'épisode fondamental de la Genèse, car le monstre n'éprouve pas de dégoût parce qu'il a pêché mais parce qu'il ne ressemble à personne, il prend donc conscience de son a-humanité. L'apparence d'Edward pose la question de cette pudeur ; le personnage en éprouve dans le sens où il était en sécurité dans son château. En étant introduit dans le monde d'en bas, il est mis à nu, paradoxalement, par les vêtements qu'on lui donne. Ceux-ci sont effectivement impuissants à cacher sa singularité, celle

887 Catherine Spooner, *Fashioning Gothic Bodies, op. cit*., p. 165.
888 Issue du latin « mostrare » (montrer).
889 Dick Tomasovick, *op. cit.*, p. 259
890 Elizabeth R. Napier, *op. cit.*, p. 166-167.
891 Mary Shelley, *op. cit.*, p. 110.

qui transparaît dans son apparence, et qui mêle l'agressivité et la candeur enfantine. Cet excès de douceur, d'innocence, semble aboutir sur un excès de rage et d'agressivité. C'est le côté extrême du personnage qui filtre à travers son apparence. Il porte ainsi en lui les traits caractéristiques du jouer, ou de la peluche, blessée et recousue.

Edward est aussi le miroir d'un monde enchanteur qui, bien que dérangeant, marque une beauté et une sérénité que le monde normatif est incapable de produire ou de vivre « gratuitement ». Ce monde est mécanique, c'est à dire qu'il renvoie, comme le héros lui-même, à une magie qui résonne comme autant de boîtes à musiques, d'automates qui en fait un univers artisanal, capable de cet enchantement visuel qui, à notre époque où le cinéma 3D laissera bientôt place à l'expérience virtuelle au cinéma[892], nous ramène à l'émerveillement que l'on peut ressentir en ouvrant un simple livre d'images en relief, ou tout simplement, lorsque nous découvrons le charme des choses que l'âge adulte nous incite à abandonner.

Le personnage d'Edward rompt le cycle de la vie routinière de la banlieue. Pour Antoine de Baecque, sa présence lève le voile sur une ville qui semble bien vouloir faire de lui le bouc-émissaire de l'angoisse latente face au changement, face à ce qui s'oppose au système communautaire :

> Désormais, l'angoisse urbaine mène le monde vers sa perte, vers sa fin, vers son trouble décisif, et les déviants, les « créatures », vers leur apparition. L'angoisse de ce tranquille bonheur et surjoué fait sortir les monstres de leur tanière. Et ce sont ces créatures, tous ces monstres que le cinéaste adopte avec générosité, et qui portent sur leurs corps, véritables dinosaures, les dernières traces d'art devenu rare, le cinéma. Le château d'Edward exprime, mieux que tout autre décor délabré, l'isolement du héros déchu mais innocent, en réaction contre l'architecture des banlieues, à cet univers communautaire et solidaire...[893]

C'est pourtant ce monstre qui découvre le monde avec innocence et maladresse qui acquiert une humanité, là où ceux qui l'accueillent avant de le rejeter manifestent le caractère monstrueux d'une société qui consomme le spectaculaire et qui échoue à asseoir son diktat sur un être désespérément singulier. La confrontation entre le monstre et le monde normé est le sujet de notre prochaine analyse. Il semble que le film de Burton se refuse à adopter une conclusion optimiste sur l'expérience du sujet marginalisé, contrairement à Mary Shelley. Edward découvre le monde avec la même ferveur que la créature, et le monde l'accueille avec une curiosité qui, néanmoins, est plus dangereuse qu'on ne le pense et remet en question l'enjeu de la singularité.

892 De même que la prochaine génération du jeu-vidéo se fera avec un casque pour être complètement immergé, il se peut que le cinéma 3D, dont l'*Avatar* de James Cameron a été la promotion, se vive lui-aussi à l'aide de ces technologies.

893 Antoine de Baecque, *op. cit.*, p. 64.

II.3.2. Des armes cosmétiques

Le monstre est comme une maladie visible : sa propre monstruosité implique un rapport conflictuel aux autres. Ce que remet en question le monstre, c'est la définition de l'humain, et l'humain, par quoi se définit-il si ce n'est par un système fondé sur les rapports, appelé société ? L'une des phrases prononcées par la créature, et adressées à Victor Frankenstein, est particulièrement saisissante : « You, my creator, abhor me ; what hope I can gather from your fellow-creatures ? »[894] Humilié, rejeté et condamné à la solitude absolue, la créature n'espère plus le salut et fait le vœu de semer la mort et la souffrance sur son passage. Il reconnaît Victor comme son créateur, certes indigne.



ES. chap. 05. Le sourire aux lèvres, Edward découvre la ville d'en bas tandis que, derirère chaque fenêtre, les discussions vont bon train.

Néanmoins il utilise la deuxième personne du pluriel pour qualifier le genre humain, preuve qu'il ne peut plus se reconnaître, bien qu'il soit une création humaine, parmi les autres. Le récit de la créature pose une véritable problématique sur ce qui fait d'un être un humain. Son témoignage prouve que l'humanité possède une définition fragile qui repose en grande partie sur la perception extérieure.

894 Mary Shelley, *op. cit.*, p. 105.

Dans le film de Tim Burton, l'on observe un sérieux renversement de situation : le monstre est directement amené dans la communauté humaine. Lorsque maman ramène un adolescent au look excentrique à la maison, c'est tout un monde qui bascule. Ravi d'échapper à sa solitude, Edward découvre le monde d'en bas dans la voiture conduite par sa nouvelle amie.

Derrière les fenêtres, les ménagères dotées d'un œil d'aigle se mettent à jaser en monopolisant la ligne téléphonique (qui d'habitude sert aux commérages habituels). Les qualificatifs pleuvent : « somebody » ; « a guest » ; « a strange guy ». On veut savoir ; ce n'est pas habituel qu'une mère de famille ramène un homme chez elle, qui plus est a une allure aussi bizarre.



ES. chap. 05. La photographie qui frappe Edward, c'est bien entendu celle montrant Kim accompagné par son petit copain au bal promotionnel. Le personnage n'a pas, à ce moment, la notion de jalousie ; celle-ci ne naît que vers le milieu du film, lorsqu'il développe des sentiments.

Arrivés dans la maison des Boggs, Peg fait visiter les lieux à Edward, émerveillé dans cet espace inédit et simplissime. Il la suit maladroitement, et tombe sur les photos de famille. Il croise pour la première fois sur papier glacé, les yeux d'une jolie fille, Kim Boggs, la fille aînée. Sur les photos encadrées, elle est prise à différentes étapes de sa vie, du bal de la promo au diplôme de fin d'études.

Dans le texte, le monstre trouve lui aussi le portrait d'une femme dont la beauté le ravit : celui de Justine Moritz, qu'il trouve sur le cadavre du jeune frère de Victor, William, qu'il vient d'étrangler : « it was a portrait of a most lovely woman. […] I remembered that I was forever deprived of the delights that such beautiful creatures could bestow and that she whose resemblance I contemplated would, in regarding me »[895]. Le monstre effectue, désespéré, une comparaison. Le portrait devient, dans le texte, le seul support par lequel la créature peut projeter ce type de sentiments. Ce n'est là qu'un accès virtuel à celle qui est représentée.

Dans le film, Kim apparaît à Edward comme souriante, radieuse, il la regarde et il sent naître en lui des sentiments qu'il ne comprend pas, alors que le monstre lui analyse ces sentiments qui lui sont interdits. Peg lui présente ainsi tous les membres de sa famille. La créature contemple ces portraits qui immortalisent les mortels. Chacune des photos, prise à certains moments comme le match de base-ball ou la remise des diplômes font découvrir à Edward à quoi ressemblent les moments importants d'une vie de citoyen ordinaire, qui, inutile de le dire, sont pour lui de merveilleuses curiosités. Il n'a pas le temps de s'en préoccuper plus longtemps, Peg le presse gentiment afin de l'installer dans la chambre de Kim, et de lui donner des vêtements que son mari a cessé de porter : « This is perfect. Here. These should just fit you. » Le téléphone sonne, ce qui effraie Edward, aussitôt rassuré sur la provenance de ce bruit. Peg va répondre et le laisse seul dans cette chambre dont le choix peut être surprenant.

En effet, pourquoi ne pas l'avoir directement fait entrer dans celle du petit garçon plutôt, Kevin, au lieu de celle de sa fille ? Sur l'image suivante, nous voyons le protagoniste au milieu d'une chambre d'adolescente dans les tons jaunes (la couleur de la jeunesse) et pastels.

Contraste saisissant : la panoplie gothique d'Edward dans cet univers féminin encombré de peluches mignonnes et doté d'une coiffeuse au miroir piqué de coupures de magazines de mode et de musique. Il faut observer attentivement la prise pour se rendre compte que la chambre possède quelque points communs avec celle d'Edward. En effet, le personnage se tient au centre et sépare deux étapes qui correspondent à l'enfance (à gauche) et à l'adolescence (à droite). Sur le lit à matelas d'eau reposent des animaux en peluche qui rappellent les sculptures végétales d'Edward et le monde de l'enfance.

Accessoirement, le lit rappelle celui de la future petite-fille de Kim, au début du film. Les jouets, les motifs de fleur de lys sur le sommier, la petite étoile sur le mur, tout cela rappelle l'enfant qui aimait bien les contes et la féerie. De l'autre côté, la coiffeuse manifeste les premières années de coquetterie ; maquillages, photos de modèles cachent presque le miroir. Ces détails

895 *Ibid*, p. 149

indiquent également les efforts fournis pour embellir la nature. La chambre est le lieu de l'intimité, où l'on se développe, où l'on laisse vagabonder ses pensées et ses rêves. C'est un lieu empreint de sens qui devient inviolable, surtout à l'adolescence, un espace interdit aux autres. Edward pénètre ce lieu qui est celui d'une autre et commet un premier délit en trouant accidentellement, avec un ciseau, le matelas d'eau, libérant ainsi un jet qu'il s'empresse, honteux, de boucher avec l'hippopotame en peluche. La chambre de Kim est petite et remplie, celle d'Edward était vaste et vide, ce qui exprime la différence entre un espace restreint mais comblé d'affection parentale et un grand lieu de solitude. Il dormira même dans ce lit et sera découvert par une Kim qui, rentrée du camping à l'improviste, croira bien voir un monstre dans son lit. Or c'est sur ce miroir qu'Edward contemplera son reflet à plusieurs reprises.



E.S. chap. 05. Nous ignorons si Edward croise son reflet pour la première fois. Si c'est le cas, quels sont ses sentiments ? Dans l'espace réduit par les coupures de magazines de cosmétique, la créature contemple sa différence d'un air désemparé.

Page précédente : ES. chap. 05. Edward découvre le lieu de l'intimité de l'adolescente que fut Kim avant son départ pour l'université. Une scène qui est exemplaire de l'art du clair-obscur.

Comme on peut l'observer sur les images, la glace est réduite par des images, des fragments montrant des parties du corps traitées par le maquillage. Ce stade du miroir diffère néanmoins de celui de *Frankenstein* sur certains points. A ce moment là, même si Edward est parfaitement conscient de sa différence, l'esprit empreint de tolérance de Peg lui épargne une reconnaissance de lui-même comme un monstre, un mot qui d'ailleurs n'a pas encore de sens. La créature de Frankenstein découvre, elle, son reflet sur une mare d'eau glacée, avant été rejetée par la famille du berger. Sa consternation se teinte d'horreur :

At first, I started back, unable to believe that it was indeed I who was reflected in the mirror; and when I became fully convinced that I was in reality the monster that I am. […] Who can describe their horror and consternation beholding me ?[896]

Cette prise de conscience ne se fait que dans le passage dans la réalité du monde d'en bas, dans le film, là où le monstre conçu par Victor partage cette perception, comme si parlait en lui le regard d'un humain profondément sensible la beauté comme à la laideur. Le monstre *est* Victor, tandis qu'Edward n'est pas un double de son créateur. Il sait qu'il est différent, inachevé. Ce dont il n'est pas conscient, en revanche, est son attractivité paradoxale. En effet, cet étrange étranger va devenir le centre d'attention de tous et donner à l'étymologie du mot « monstre » (*mostrare*) tout son sens. Son arrivée dans la maison des Boggs permet à Edward de se familiariser avec l'univers de même qu'avec le quotidien de sa nouvelle famille et des habitudes des autres citoyens.

Depuis sa rencontre avec Edward, Pegg Boggs ne cesse de soigner ses entailles et d'améliorer son apparence. La première raison était de prévenir les infections sur son visage. Une fois arrivé dans la maison, Edward apprend, étape par étape, à s'habiller et à se comporter en société. Son stade du miroir à lui, est décuplé, éparpillé comme les éclats qui lui renvoient l'image d'un être qui, à force de vouloir conforter son entourage et de suivre la marche, ne sait plus qui il est.

Néanmoins, ce n'est pas le monstre que soigne Peg à l'aide de ses « armes cosmétiques » ; elle soigne l'humain blessé par le monstre, un monstre involontaire, inachevé qui laisse entrevoir la possibilité de s'humaniser davantage. Sur l'image, Edward se regarde pour la première fois

896 *Ibid*, p. 118.

dans un miroir, celui de Kim. Nous avions déjà noté la débauche de photos découpées dans des magazines cosmétiques qui ne laissaient qu'un étroit espace. Si nous regardons de plus près ces papiers découpés, nous voyons que le regard a été privilégié. Toutes ces images sont des modèles de maquillage pour souligner le regard. Et le regard est très important dans ce film, notamment parce qu'il évoque le croisement de plusieurs regards, dont celui d'Edward sur un monde qui lui paraît incroyablement bizarre. Car oui, la norme est étrange pour ce personnage qui se sait pourtant différent, unique en son genre, et il semble bien que, parmi tous les citoyens de la ville pastel, Peg soit la seule à reconnaître l'exception merveilleuse que constitue sa différence.

Ce n'est guère le même sentiment qui habite la créature de Frankenstein. Lorsqu'il se regarde, le monstre de Frankenstein ne peut que confirmer la réaction des citoyens horrifiés, qui poussent des cris, s'évanouissent, lui lancent des projectiles :

> the children shrieked, and one of the women fainted. The whole village was roused; some fled, some attacked me, until, grievously bruised by stones and many other kinds of missile weapons, I escaped to the open country and fearfully took refuge in a low hovel[897]

La créature est agressée alors qu'elle n'a pas encore porté atteinte à l'intégrité de quiconque. Sa laideur est perçue comme une menace, et les villageois y réponde par les armes. Le monstre trouve donc refuge dans l'éloignement, la solitude de la nature, une nature qui est faite de changements, chaotique, comme lui. Dans le film de Burton, nous sommes dans une époque où la chirurgie et la cosmétique sont devenues des arme agissant au nom d'une norme esthétique. Les morceaux de magazines qui ornent le miroir forment ainsi un cadre autour du visage attristé d'Edward semblent accentuer la singularité de sa physionomie et de ce visage couvert de cicatrices, de blessures engendrées par l'inachèvement et la solitude. La créature de Victor Frankenstein se désigne lui-même comme « my frame »[898] ce qui peut être compris comme la forme et également le « cadre », ce qui entoure un portrait par exemple. Voilà une situation fort ironique : Edward la créature apparaît plus naturelle que cet amoncellement d'artifices cosmétiques qui lui entourent le visage.

La beauté, il la découvre également dans un cadre, tandis que sa nouvelle amie Peg lui fait faire le tour du propriétaire. En admirant les photos de Kim, Edward exprime d'une manière différente ce que le monstre du texte décrivait par la parole, parlant d'Elizabeth, la fiancée de son créateur : « blooming in the loveliness of youth and health »[899]. C'est en contemplant son propre

897 *Ibid*, p. 110.
898 *Ibid*, p. 125.
899 *Ibid*, p. 150.

reflet, juste après être tombé amoureux d'elle, que la désillusion se lit dans ses grands yeux d'un noir opaque. Il réalise que sa monstruosité est irréparable, comme une blessure ne pouvait jamais guérir.

L'aspect du monstre du texte est la résultante de cette équation génétique que Victor a, aveuglément, menée à terme, jusqu'à lui-même se surprendre désagréablement du résultat. Dans le film en revanche, la singularité d'Edward est prise en considération, à sa propre surprise. Pegg s'efforce de réparer les dégâts causés sur le visage d'Edward par ses propres ciseaux : « We'll cover up the scars and start with a completely smooth surface. »[900] Cela montre que la singularité a un prix : elle peut être une souffrance causant des dégâts à la fois sur le corps et l'âme.

Page suivante : ES. chap.05. En enfilant cet ensemble, Edward ressemble à une version burtonienne du savant-fou, armé de ses instruments. Plutôt réussi, même s'il a une fâcheuse tendance à couper ses bretelles.



Ces scarifications, ces entailles (qu'elles soient ou non volontaires), Peg les lit comme un message auquel elle n'hésite pas à répondre. Après avoir tartiné le visage meurtri d'Edward de mélanges en tous genres, elle l'habille avec des vêtements qui, sur un personnage lambda, paraîtraient ordinaires. Sur Edward, les vêtements semblent servir le style du personnage, il ne ressemble pas à un citoyen « normal ».

On dirait presque un savant fou, avec la blancheur de sa chemise et le brillant de ses

900 Peg Boggs, *Edward Scissorhands, op. cit.*

instruments coupants. Le vêtement ne fait qu'accentuer le bizarre, mais un bizarre conforme à l'esthétique ténébreuse. Le personnage semble tout droit sortir d'un film expressionniste et son aspect, une fois de plus, joue avec les références ; il pourrait parfaitement passer pour une espèce de chirurgien démoniaque muni de ses instruments tranchants. En habillant le monstre, Peg ne cherche nullement à le changer, car elle est bien la seule qui l'accepte tel qu'il est pour le moment. Le vêtement sert en réalité de ticket d'entrée pour la société dans laquelle le personnage veut être intégré. Pour autant, comme nous le voyons, l'habit n'altère en rien la singulière apparence d'Edward, bien au contraire, il la renforce. A ce moment précis, Edward n'est pas encore l'attraction de la ville ; il découvre la vie de famille. Car si Peg l'a tout de suite adopté, il peine à s'intégrer auprès des autres membres de la famille Boggs. Avant d'y venir, rappelons que, dans *Frankenstein,* le monstre adopte virtuellement une famille.

Après avoir échappé à la violence des villageois et avoir erré dans la forêt, il trouve refuge dans un abri de fortune adjacent à la maison des De Lacey, une famille de bergers pauvres et unis. Soustraite aux yeux de cette famille qu'elle adopte par procuration, la créature s'instruit sur le mode de vie des humains, sur leurs relations, et apprend à lire. Le monstre imparfait est donc perfectible par l'éducation[901]. Edward, lui, n'a pas besoin d'apprendre le langage ; il est très bien éduqué et n'a à s'instruire que des trivialités qui constituent la base de cette société. Il les absorbe avec curiosité et plaisir, prenant toute ces bizarreries – les *garden parties*, les courses au supermarché, les *shows* télévisés – comme un jeu. Edward, noblement modeste et timide, accepte sans sourciller ces modes de pensées, ces comportements d'un genre nouveau dont il n'a aucune définition : la norme.

Dans le texte, le monstre n'est que le spectateur passif, couvrant son corps de ce manteau ténébreux qui symbolise son isolement et sa préservation. Contrairement à lui, Edward est accueilli par sa nouvelle famille, il en est même le centre d'attention. Il n'a guère besoin de manteau pour se cacher ; l'étrange combinaison semblable à du latex cousu et recousu de part et d'autre qu'il porte ne fait qu'un avec son corps. Or, même si Peg Boggs l'accepte tel qu'il est, elle se sent en devoir de le vêtir (très approximativement) comme un citoyen ordinaire. Nous pouvons penser qu'Edward est nu, car c'est par-dessus sa combinaison noire qu'il enfile ses nouveaux vêtements. Cette nudité est inconsciente, comme celle d'un enfant qui n'a pas appris à proprement se vêtir, ou d'un indigène qui pénètre une autre civilisation que la sienne. L'éducation d'Edward passe donc par cette phase où le monstre s'adapte sans pour autant véritablement rentrer dans le moule. Nous voyons ainsi que le vêtement, sensé garantir l'identité sociale

901 La propre mère de Mary Shelley, Mary Wollstonecraft, avait consacré son essai, *A Vindication of the Rights of Woman* (1792), à ce postulat, prônant une égalité des sexes dans le domaine éducatif.

normative, est impuissant, ou plutôt, il est transcendé par la singularité du personnage.

Pour Catherine Spooner, c'est l'habit qui, justement, réconcilie le monstre avec son humanité perdue. Prenant l'exemple de Joseph Merrick, alias Elephantman, dans le film de David Lynch, Spooner analyse la scène où Merrick, désormais pensionnaire chez le Dr. Treves, s'entraîne à être un bon gentleman à la mode dandy avec ses nouveaux habits et accessoires, dans sa chambre à l'hôpital[902]. Edward est habillé par Peg, or le vêtement, sur lui, le fait davantage ressembler à un drôle d'épouvantail stylisé. Comme pour Merrick, sa différence n'en est que renforcée ; cet ensemble, avec ce pantalons gris bouffant, retenu par deux bretelles noires à une chemise blanche, le rapproche d'une sorte de savant-fou. De plus, cet habit se révèle parfaitement futile dans le sens où c'est la singularité d'Edward qui le rend si attractif. Là où il rejoint le malheureux Elephantman, c'est en ce qu'il n'est qu'une attraction morbide pour les uns, terriblement fascinante pour les autres.

Ce qui frappe encore davantage le lecteur est le caractère unique de cette créature inclassable, n'appartenant à aucune catégorie connue, comme le souligne Christine Berthin : « Like Dracula who cannot be reflected in the mirror, and therefore does not have a double, the monster of Frankenstein is unique, one of a kind. »[903] Kelly Hurley, dans *The Gothic Body* parle de « chaotic bodies » ou « abhuman », terme inventé par William Hope Hodgson en DATE, qu'elle applique parfaitement au personnage du monstre qui, à la différence du vampire, qui lui appartient déjà à une catégorie, est totalement inédit, indéfinissable, sans nom et surtout sans espèce. Dick Tomasovic définit ce traitement du « corps insolite […] corps inédit »[904] dans son article « *Mutatis mutandis*: Spectacles du corps paranoïde. Renouveau des agents mutagènes à Hollywood. » Le corps insolite est-il donc effrayant parce qu'il est justement inhabituel ? Le genre fantastique semble le suggérer car il évoque la confrontation face à l'extraordinaire. Ce genre « tératologique », pour reprendre Jean Marigny, s'exprime à travers différents monstres, comme nous l'avons vu. Cependant, si de nombreux films ont donné une image et une identité à *Frankenstein, Edward Scissorhands* renouvelle le mythe de ce personnage insaisissable auquel on refuse l'identification. Comme le monstre, Edward est une entité à part entière qui fait se rencontrer le genre gothique, le *steampunk* et le *slasher,* genres qui sont directement « couturés » sur son costume et sur son apparence générale.

Dans une analyse sur l'importance vestimentaire dans les films de Burton, Catherine

902 Catherine Spooner, *Fashioning Gothic Bodies, op. cit*., p. 120.
903 Christine Berthin, *op. cit*., p. 36.
904 Dick Tomasovic, *op. cit*., p. 259.

Spooner utilise une formule percutante : « strangeness is a performance »[905]. Ce postulat ne concerne plus seulement le costume ; il s'agit aussi d'une performance scénique et une façon d'être le monstre. L'acteur Johnny Depp est pénétré par son personnage : l'étrangeté devient un défi qui consiste à se mettre à nu deux fois, l'une dans toute situation d'interprétation scénique, l'autre particulière à un film qui a son histoire. Dans cette scène de rencontre, sa tenue n'a rien de la couverture ou de la carapace, et, contrairement au monstre de Frankenstein, Edward se ressemble. Son apparence lui a, certes, été imposée, cependant, si Pegg réagit avec intelligence et tolérance, c'est d'abord parce que le personnage est étrange et non pas horrible. De plus, Spooner fait une remarque concernant cette tenue si particulière : « body as a costume »[906]. La combinaison en latex, couturée aux zones où, très arbitrairement, le personnage s'est blessé, semble être comme une peau. La preuve est que c'est par-dessus qu'il enfilera des vêtements fournis par Pegg, une fois ramené chez les Boggs. Pour Catherine Spooner, l'impossibilité pour Edward de se débarrasser de ce costume revient à l'interpréter comme l'impossibilité pour lui de se soustraire à sa singularité : « Burton's revisioning of Frankenstein's Creature in Edward Scissorhands, however, is ambivalent. In this film, the "strange and unusual" is definitively the true self. »[907]

L'apparence d'Edward est au centre des intérêts et donne naissance à la fascination, jusqu'à une forme de fétichisme. Il devient l'attraction du quartier, impressionne les camarades du jeune frère de Kim par ses guirlandes parfaites en exposé de classe, fascine les maris curieux des questions qui gênent (« comment il fait pour ; ça doit être dur pour, etc... »), et éveille même l'intérêt de la séductrice célibataire du quartier, légèrement nymphomane. Ses ciseaux, son grand handicap, devient son atout principal ; il se met à sculpter les buissons, donnant au quartier un caractère magique de fête foraine. Il devient même le coiffeur le plus prisés de ces dames dont les cheveux sont coupés à la mode punk, après les poils de leurs fidèles compagnons sur pattes. C'est pourquoi il apparaît comme évident que ce qu'il manque à Edward n'est pas une paire de mains. S'il avait eu ces mains, il ne serait pas l'artiste aux « mains d'argent » faisant tomber la neige des sculptures sur glace, fragiles et éphémères comme son passage. Edward devient, comme le montre Joshua Bellin, un produit consommable répondant à un besoin, presque une faim de spectaculaire qui prouve que la société qui en fait son attraction puis son bouc-émissaire souffre d'un manque, d'un néant, que le chaotique personnage peut combler : « Edward exposes the dependence of what society calls reality on the fantasies it constructs and consumes, and in

905 Catherine Spooner, « Costuming the outsider in Tim Burton's cinema : Why is a corset like a codfish », *The Works of Tim Burton, op. cit*., p. 52.
906 *Ibid*, p. 53.
907 *Ibid, id.*

particular, those it constructs and consumes through film. »[908]

Nous avons vu que cet aspect artificiel du personnage, de même que celui du décor, était une signature esthétique et visuelle. Bellin y perçoit aussi une antithèse du film narratif : « the artifice of Edward is the medium by which the film critiques the very nature of narrative film »[909]. Le film est un conte visuel dans lequel il y a peu de dialogue. Ce qui est le plus important est plus montré que parlé. Or il est pertinent d'y observer une fusion entre art et consommation. Car ce que nous apprend l'art de Tim Burton, c'est à dire que l'art est compatible avec la société de consommation, n'est pas propre à la culture américaine. Edward fait sensation parce qu'il est composé comme un bric-à-brac marquant la fusion entre les représentations, qu'il est à la fois un monstre du « vieux continent » européen et un monstre représentatif de l'Amérique contemporaine du « remake », c'est à dire qui reprend, refait, recréée à sa sauce. Robert Markley argumente sur ce point dans so article, évoquant le caractère nostalgique, et donc intimement lié à la culture gothique, visible dans les détails du costume porté par Edward :

> Because remediation implies a consciousness of older media as content, the stylistic images always are in the process of anatomizing themselves, making themselves available for appropriation. The components of Depp's costume – latex, leather, Naugahyde, and electricians' tape ; spiked hair, white makeup, vivid scars – in a sense demand to be taken nor as a fashion but as what passes for essence : identity itself is an assemblage of spare parts and throwaways. Out of the detritus of consumer culture comes a visual artistry of alienation and difference that paradoxically celebrates the uniqueness of being perpetually misunderstood.[910]

Le corps de la créature est aussi son vêtement et marque une évidente rupture avec la signification conventionnelle de l'habit, et cela vaut également pour les vêtements qu'il porte par-dessus. Curieusement, c'est le monstre qui est intégré, qui semble « contaminer » de son exception le quotidien de la famille. La visite d'Edward dans la petite maison des Boggs, de même que son intrusion dans la chambre de Kim nous permet donc de comprendre que, à la différence de la créature de Frankenstein, le monstre est ici directement intégré à la cellule familiale. En observant son propre reflet dans un miroir, Edward ressent la même désillusion que le monstre, saisissant à quel point il est différent de ces gens lumineux, souriants et ayant l'air heureux dans leur vie commune. Or l'intervention de Peg Boggs l'empêche de se mettre à distance ; paradoxalement, c'est en l'habillant et en lui montrant ce résultat si saugrenu qu'elle tue dans l'œuf, ou presque, toute complexité, tout sentiment négatif envers soi. Ce n'est pas si facile

908 Joshua D. Bellin, *op. cit.*, p. 183.
909 *Ibid*, p. 185.
910 Robert Markley, « Geek / Goth : Remediation and nostalgia in Tim Burton's *Edward Scissorhands* », *Goth : Undead Subculture, op. cit.*, p. 291.

pour le reste des membres de cette famille.

Souvenons-nous d'abord que dans le roman, le monstre, ne partage jamais nul repas, il chaparde des restes chez un berger : « I greedily devoured the remnants of the shepherd's breakfast »[911]), et, lorsqu'il s'installe dans l'abri improvisé près de la chaumière des De Lacey, il s'habitue à observer à distance le quotidien de ces gens, et même à partager leurs joies et leurs peines, par procuration :

> The gentle manners and beauty of the cottagers greatly endeared them to me; when they were unhappy, I felt depressed; when they rejoiced, I sympathized in their joys. I saw few human beings besides them, and if any other happened to enter the cottage, their harsh manners and rude gait only enhanced to me the superior accomplishments of my friends.[912]

Il les appelle « ses amis », bien que ceux-ci soient totalement inconscients de sa présence. Ce qui nous interpelle, dans le tissage de ce lien virtuel, c'est le fait que cette famille soit elle-même isolée dans la campagne, par rapport aux villages voisins, le monstre ne remarquant que bien peu de visite. Edward, quand à lui, est intégré au dîner familial. Le repas est le moment de réunion traditionnel de la famille, c'est aussi le moment où les autres membres, Bill le père et le frère cadet Kevin, ont l'occasion de pleinement observer leur invité.

Comme on peut voir sur l'image, Edward éprouve de réelles difficultés à se servir avec ses énormes et multiples paires de ciseaux, une difficulté redoublée par les regards des deux, dévisageant celui qui, à travers leurs yeux, redevient une créature observée à la loupe. Ses ciseaux le handicapent sérieusement et un sentiment d'inconfort, presque d'incompatibilité et de gêne est transmis au spectateur que la caméra place en vue subjective, donc à la place d'Edward lui-même.

Tandis que le petit Kevin s'interroge, dévisageant un Edward qui s'échine à piquer, morceau par morceau, les petits-poids, sur le potentiel d'impression sur ses camarades de classe de ces lames dangereuses, Peg cherche à détendre, en vain, l'atmosphère, notamment en demandant à son fils de cesser de dévisager impoliment le nouveau membre, car pour elle, Edward est définitivement un nouveau membre de la famille, et non pas un convive temporaire. Il y a un évident renversement ; le spectateur ressent l'oppression de la créature dans cet univers familial mais non familier.

Comme le souligne Christine Berthin à propos de *Frankenstein* : « In the purest Gothic

911 Mary Shelley, *op. cit.*, p. 83.
912 *Ibid*, p. 116.

tradition, the text themes with allusions to the suphocating and unhealthy atmopshere of family life. »[913] Elle désigne surtout la vie familiale de Victor, qui est effectivement mu, en partie, par une volonté de s'opposer à l'autorité familiale, puisque son père critique ses lectures sur les alchimistes. Même s'il ne manque de rien, et que son enfance est des plus heureuses (« No human being could have passed a happier childhood than myself. »[914]), il se sent tempétueux et veut s'exprimer (« My temper was sometimes violent, and my passions vehement »[915]), ce qui en appelle à l'ambition démesurée qui créera ce double monstrueux de lui-même. Edward est d'un naturel beaucoup plus calme et d'une patience à toute épreuve, à l'affut de chaque chose.



ES. chap. 06. Le repas familial. La caméra subjective met ainsi le spectateur à la place du personnage qui éprouve des difficultés palpables à se servir de ces énormes ciseaux. Les regards lancés par le fils cadet (Kevin) et par le père (Bill) renforcent le malaise.



913 Christine Berthin, *op. cit*., p. 103.
914 Mary Shelley, *op. cit*., p. 36.
915 *Ibid, id.*

ES. chap. 13. Ce ne sont plus des monstres qu'Edward offre ; il y en a pour tous les goûts, et ceux-ci sont assez conventionnels.

Malgré quelques épisodes d'adaptation éprouvantes, Edward finit par prendre ses habitudes et apprécier sa vie avec sa nouvelle famille. Le monstre de Victor est loin d'être aussi privilégié ; comme à travers un écran, il est l'observateur silencieux et invisible de la vie des fermiers dont il envie la gentillesse : « What chiefly struck me was the gentle manners of these people. »[916] Il partage également la tristesse dont ils sont victimes, car cette famille est pauvre, et cette condition ne fait que refléter la précarité du monstre : « I discovered one of the causes of the uneasiness of this amiable family: it was poverty, and they suffered that evil in a very distressing degree. »[917] Pour alléger leur souffrance, le monstre s'efforce de les soulager de travail, incognito, en ramassant du bois par exemple, et autres services dont il constate les effets positifs :

"I discovered also another means through which I was enabled to assist their labours. I found that the youth spent a great part of each day in collecting wood for the family fire, and during the night I often took his tools, the use of which I quickly discovered, and brought home firing sufficient for the consumption of several days.

"I remember, the first time that I did this, the young woman, when she opened the door in the morning, appeared greatly astonished on seeing a great pile of wood on the outside. She uttered some words in a loud voice, and the youth joined her, who also expressed surprise.[918]

Edward lui aussi veut plaire à sa nouvelle famille et se met à utiliser ses talents, que lui-même ne se connaissait pas, de jardinier pour créer des doubles végétaux des Boggs dans les buissons. Ils s'exclament ainsi tous de surprise et de joie (« Oh ! Edward you did us ? »[919]). Peu à peu, le quartier se remplit de ces sculptures, et la présence de cet étrange étranger intrigue de plus en plus le voisinage. Loin de repousser, le monstre attire la foule et il observe avec la même curiosité que la créature du texte les curieuses manières de ces habitants qui en veulent chacun pour leur part. A l'école, lors de l'exposé trimestriel, Kevin emmène Edward et ce dernier impressionne la classe en battant tous les records de confection chronométrée de guirlandes de papier. Les lames, qui font partie du corps-vêtement d'Edward, deviennent les armes artistiques qui s'opposent aux « armes cosmétiques », ainsi que nous avons choisi de désigner les tentatives du système, dépeint de façon fantastique par le cinéaste, d'étouffer cette étrangeté affichée.

916 *Ibid*, p. 115.
917 *Ibid*, p. 116.
918 *Ibid, id.*
919 Pegg Boggs, *Edward Scissorhands, op. cit.*

SHOW & TELL

Page précédente : ES. chap .07. Rien de tel qu'un authentique monstre pour en mettre plein la vue à toute une classe. Le thème « Show & Tell » inscrit sur le tableau résume le procédé par lequel passe le film, de la *mostration* avant le discours (à l'inverse de *Frankenstein*).



ES. chap. 07. Edward commence à révéler le créateur en lui ; ses monstres végétaux ne sont que des figurines dont l'uniformité manifeste l'essence égalitariste de la communauté, où l'individualité n'existe pas vraiment en dehors des standards.

Il est intéressant de constater que c'est pourtant ce caractère inédit qui attire les autres. La créature devenue créateur, au moment où il est accueilli parmi eux, transforme le paysage régulier, appliquant sa propre esthétique chaotique, taillant ses créatures muettes et donnant un relief. Ce ne sont pas des créatures expressives qu'Edward fait jaillir des buissons. On voit bien qu'il s'agit de figurines sans visage. Faire autrement est impossible sur un tel support, cependant ce détail signifie peut-être que, comme ces figures, les habitants se ressemblent tous et que seule la forme des silhouette les distingue, dans cette communauté normée.

Cette communauté en mal de sensation et de nouveauté, est tout de suite attirée par l'aspect particulier d'Edward, dont les lames constituent l'atout le plus efficace. Pour Antoine de Baecque, le corps d'Edward exprime « une forme maladive du récit : le conte ancien revisité par la violence de la société urbaine »[920]. En effet, la combinaison qui constitue son épiderme semble réunir la tradition de l'automate du XIXe siècle, qui illustre le caractère féerique des personnages

920 Antoine de Baecque, *op. cit.*, p. 69.

mécaniques, et l'agressivité esthétique (les lames, les mutilations) et le style *fetish* urbain dans la matière qui ressemble à du latex.

Le corps d'Edward affiche cette singularité monstrueuse devenue un motif esthétique, un phénomène de mode désiré. Preuve en est la nouvelle mode capillaire lancée par Edward : les femmes se font toutes couper les cheveux, et arborent, du jour au lendemain, des coiffures punk qui détonent avec leurs tenues vestimentaires habituelles. L'attraction qu'exerce Edward sur l'une de ces femmes en particulier, Joyce la mangeuse d'hommes, marque le caractère subversif du film. La singularité devient excitante.

Par exemple, lors de la *garden party* au chapitre 9, un des voisins, un homme âgé, essaie d'échanger avec Edward, se plaçant sur un pied d'égalité avec lui par rapport à un de ses membres rendu insensible à cause d'un éclat d'obus au Viet Nâm : « I have my own infirmity […] Don't you let anybody tell you you have an handicap. » Edward est, comme d'habitude, confronté à une définition qui le laisse perplexe, et l'on devine qu'il ignore que ce veut dire « handicap ». Aussitôt, Joyce les interrompt, tout sourire aguicheur, et place sa main autour de l'épaule d'Edward, s'adressant à lui d'une voix enjouée : « Who's handicapped ? My godness ! Don't be ridiculous. You're not handicapped. You're … What do they call that ? Exceptional. »[921]

Se rapprochant de lui, elle met un accent tonique langoureux sur la seconde syllabe de « exceptional », pour souligner cette syllabe qui, phonétiquement indépendante, se rapproche de « sexual ». Les tentatives de séduction de Joyce ne se limite pas à s'accaparer Edward. En l'entraînant, au chapitre 15, dans le salon de beauté qu'elle s'apprête à ouvrir, Joyce le fait tomber, à l'abri des regards indiscrets, sur un siège dans l'entrepôt arrière, puis dégrafe son bustier devant Edward dont le malaise (et probablement l'incompréhension) est palpable.

Cette scène est intéressante car elle renvoie au passage où Edward fait une nouvelle coupe de cheveux à Joyce. Lorsqu'il l'effleure avec délicatesse et taillade avec la précision dont il a le secret, Joyce vit une expérience proprement orgasmique, haletant et soupirant : « That was the single most thrilling experience of my whole life ! ». L'adjectif « thrilling » exprime le plaisir ressenti à la fois dans l'angoisse (d'où le nom du genre cinématographique du *thriller* dont on apprécie le frisson) et dans le plaisir érotique. De même, dans le salon de beauté, Joyce, à califourchon sur un Edward tétanisé, pose ses lames sur sa poitrine. Dans les deux épisodes, c'est donc ce « handicap », ces lames et leur potentiel dangereux, de même que l'hybridité *abnormal* qu'elles confèrent au personnage dans son ensemble. En ce sens Edward incarne, malgré lui, la synthèse des monstres de cinéma, de la créature frankensteinienne à l'assassin frustré.

921 Joyce, *Edward Schissorhands, op. cit.*

Pour autant, il résiste à ces définitions que l'on veut lui imposer et fait preuve d'une innocence déconcertante. Dans ce sens, la mutilation visible sur le corps-costume évoque la blessure intérieure d'un être sans âge, ni immature ni complètement mature, qui illustre l'extrémité des sentiments. Etonnant renversement de situation : Edward s'humanise, ou plutôt l'humain en lui se révèle toujours davantage, au fur et à mesure qu'il développe ces sentiments, tandis que la société toute entière désire faire surgir, dans sa soif de spectaculaire, le monstre. Joyce frémit ainsi de plaisir à l'idée du contact glacé des lames : « Do you imagine those hands are hot or cold ? Just think what a single snip could do. »

Cette fétichisation de ce qui est sensé apparaître, à leurs yeux, comme un handicap frôle la paraphilie. C'est pourtant une manifestation typique de la société du spectacle sur laquelle l'être *para*-normal exerce une fascination inavouée. Pour Jacques Noiray, ce qui fait l'intérêt de la machine est : « sa capacité d'incarner, de cristalliser pour ainsi dire les obsessions de l'inconscient, et spécialement les pulsions d'éros et de mort. »[922]

Edward s'inscrit dans un masochisme érotique et mortifère : plus il semble dangereux, plus il suscite le désir. Or le personnage semble imperméable à ces avances, de même qu'à la notion de perversité. Edward décrit à sa nouvelle famille comme le ferait un gamin incapable de mentir, sans fioritures, comment Joyce lui a montré le salon qu'elle compte ouvrir avec son aide et comment elle a retiré ses vêtements dans l'entrepôt. Carol Siegel avance l'argument d'un renversement de la définition de la perversité : « Burton's films give us the sort of helpful, kindly sexual sadists and happy. »[923] Le personnage est étranger à la perversité, et il la créée malgré lui, et apparaît plus masochiste que sadique.

En revanche, Edward est, comme nous l'indique le *dress code* de la pratique, un véhicule vers le monde des sens : il devient le jouet médiatique et est traité comme un jouet sexuel potentiel par Joyce. Burton joue habilement avec les références et brouille les contextualisations, faisant se rejoindre, dans son esthétique décalée dans le temps (les années soixante ?) la tradition du *freakshow* ancienne et la télé-réalité.

Page suivante : ES. chap. 09. La *garden party* ; le lecteur pourra jouer à trouver Edward, néanmoins nous avons entouré sa silhouette afin de saisir le contraste qu'elle offre avec la marée humaine de couleurs vives et pastel.

922 Jacques Noiray, *op. cit*., p. 269.

923 Carol Siegel, « Tim Burton's popularization of perversity : Edward Scissorhands, Batman Returns, Sleepy Hollow, and Corpse Bride », *The Works of Tim Burton : Margins to Mainstream, op. cit.*, p. 199.



Ainsi que le constate judicieusement Jean-Jacques Courtine dans son article sur les entre-sorts, ces scènes où l'on entrait et l'on sortait, dans l'Angleterre victorienne ou l'Amérique du XIXe siècle, pour se repaître du spectacle de corps difformes, accidentés ou amputés :

> Il nous faut y insister : le spectacle et le commerce des monstres, bien loin d 'être des activités louches ou marginales, ont servi de champ d'expérimentation à l'industrie du divertissement de masse dans l'Amérique, et à un moindre égard dans l'Europe de la fin du XIXe siècle.[924]

Le spectacle en direct auquel est soumis Edward n'est pas plus une aberration pour nous que ne l'étaient les *freakshows* ou les entresorts. Bien au contraire, il s'inscrit dans une vision novatrice de l'anormal. Ce dernier se définit dans le spectaculaire et l'effet « nivelant », comme l'appelle Gavin Baddeley dans *Gothic,* et fait partie du quotidien, puisque l'écran rend accessible ce qui s'oppose pourtant *par définition* au système normatif.

Devient alors acceptable, voire recherché, ce qui est antithétique de la norme, comme le commente J. J. Courtine dans la suite de son article : « L'appétit visuel des publics change, et la curiosité, rebutée par l'exhibition tératologique, cède peu à peu à l'attraction d'illusions d'optique dont le nombre et la diversité vont croissant. »[925] Invité sur un plateau local, c'est l'occasion pour la créature d'être confrontée à l'effet nivelant, dans la mise en abyme de l'écran dans lequel son image est diffusée, écran que tous regardent.

Devenu l'attraction numéro 1, Edward est invité avec Peg à ses côtés, lors de cette émission qui divise le film en deux parties, car c'est à partir de ce moment que la partie entre le monstre et l'humain, tous deux mis à nu par le pouvoir médiatique, se joue serrée. Edward joue pourtant le jeu avec une sincérité déconcertante pour beaucoup, et répond ainsi aux curieux faisant partie du public et ceux qui, extérieurs au plateau, regardent avidement leur petit écran :

> **Une femme du public :** What's been the best part of your new life here in town ?
> **Edward :** The friends I've made.
> **Présentateur télé :** Any other questions ?
> **Une autre femme du public :** Have you ever thought of having corrective surgery or prosthetics ? I know a doctor that might be able to help you.
> **Edward :** I'd like to meet him.
> […]
> **Une autre femme du public :** But if you had regulard hands you would be like everyone else.
> **Edward :** Yes I know.

924 Jean-Jacques Courtine, « La désincarnation des monstres. Des entre-sorts au cinéma », *Monstres et imaginaire social, op. cit.*, p. 275.
925 *Ibid*, p. 279.

Présentateur télé : I think he would like that.

Une autre femme du public : Then no one would think you're special. You wouldn't be on TV or anything.

Peg prend la parole : No matter what, Edward will always be special.

L'intervention de Peg signifie qu'elle est de son côté et nous permet de distinguer deux types de points de vue. Pour les spectateurs participant au show, le qualificatif de « special » signifie indubitablement « différent », dans le sens gentiment péjoratif. La femme qui propose de lui conseiller son médecin chirurgien le prend pour un infirme car ce qui fait l'atout d'Edward, bien qu'il ne le sache pas encore à ce moment du film, est perçu comme une maladie à corriger.

Cependant, dans le vocabulaire d'un personnage comme Peg, « special » est pris au sens littéral de spécial, d'extraordinaire, d'unique en son genre. Lorsque Peg rencontre l'être d'exception qu'est Edward, elle reconnaît en lui sa propre solitude, étant elle même incomprise par la communauté, et décide de l'intégrer à ce monde formaté dans lequel chacun sort du même moule pour poursuivre les mêmes objectifs triviaux.

Pourtant, elle en est consciente, introduire l'inconnu dans la forteresse de l'ordinaire n'est pas tâche facile, c'est même de l'imprudence qui aura ses conséquences. Alors Peg emploie des armes cosmétiques ; elle habille, maquille, améliore l'apparence d'Edward. Or ce dernier ne semble pas pouvoir renoncer à sa singularité, il échoue à devenir un citoyen respectable, malgré toute la bonne volonté qu'il y met. Il pourrait donc paraître étonnant, puisque Peg est la première à défendre Edward tel qu'il est, de son intérêt à le changer. Néanmoins, ce n'est pas son véritable objectif.

Depuis le début, ses armes cosmétiques à elle ne visent qu'à apaiser, à guérir. N'oublions pas non plus que nous sommes dans un film, une représentation spectaculaire. Le film oppose deux interprétations du pouvoir des cosmétiques : l'une, prévisible, ne voit que la tentative de dénaturer par l'esthétique de l'artifice, couvrant ainsi la vérité par un masque mensonger. Or il est intéressant de constater que ce sont les autres, ceux qui suivent la norme, qui sont les victimes de leurs propres mensonges, faisant d'Edward le réceptacle de leurs fantasmes. L'autre interprétation est plus conforme à la vision de Tim Burton : le maquillage, c'est aussi pour lui la fantaisie du déguisement ludique, de même qu'il désigne l'attention maternelle de Peg qui panse les blessures qu'Edward s'est auto-infligé.

Page suivante : ES. chap. 14. Le *talk show* en direct où Edward se livre à travers son regard, ce qui augmente la tension à tel point qu'un court-circuit obligera le présentateur à interrompre la diffusion ; il y a de l'électricité frankensteinienne dans l'air, et de l'amour aussi...

Le monstre de Frankenstein n'a point bénéficié de si délicates intentions ; il est repoussant et, n'ayant nul recours, abandonne tout espoir de salut. Le monstre comme Edward appliquent tous les deux la formule de David Homel : « Quand les gens vous prennent pour un monstre, il n'y a qu'une chose à faire : dépasser leurs attentes. » Nous allons voir, cependant, qu'une telle prérogative peut mener à emprunter des sentiers tout à fait différents et de donner un sens particulier à son parcours.

La trop grande sincérité (humanité ?) d'Edward semble, au final, le desservir. Edward fascine autant qu'il suscite la méfiance. Un exemple, particulièrement teinté d'humour noir, est lorsque Esmeralda, la grenouille de bénitier du quartier, pénètre le jardin arrière des Boggs, alors que ces derniers s'émerveillent de voir leurs doubles sculptés dans les buissons par Edward.

La porte-parole de l'aveuglement stérile, une figure si conventionnelle dans les films fantastiques traditionnels qu'elle en paraît risible, lance le discours prévisible visant à diaboliser l'étrange étranger : « It's not heaven he's from. It's straight from the stinking flames of hell. The power of satan is in him ! I can feel it. God, you have the poor sheep strayed so far from the path. »[926] Edward répond sans doute naïvement : « We are not sheep ». Le mouton allégorique n'est, bien entendu, saisi que du spectateur. Derrière ce second malentendu est sous-entendue la stupidité de la croyance en la menace présente dans ce qui sort de l'ordinaire.

De l'autre côté, l'incompréhension d'Edward signifie également que l'imagerie religieuse lui est inconnue, ou bien, tout au contraire, qu'il n'a aucune lacune et saisit parfaitement ce qu'elle veut dire. En effet, le mouton symbolisant le soumis, suivant le troupeau, il est évident que seul un personnage qui ne suit pas le courant et change les choses, les perce et leur donne de nouvelles formes avec ses lames artistes, peut être le porte-parole de la résistance.

La manifestation la plus évidente, ce sont les sentiments contre le jeu social. Edward n'avoue jamais, n'exprime jamais ses sentiments. Preuve en est l'épisode du show télévisé où une femme âgée du public, visiblement en manque de croustillant, se montre ridiculement taquine en demandant à Edward s'il a une petite copine. Aussitôt, le spectateur est ramené dans le salon des Boggs, où Kim regarde en direct avec son frère Kevin et son copain Jim, qui rit aux éclats. Le spectateur est, à ce moment, placé dans le point de vue de l'intéressée, qui apprend les sentiments d'Edward dans le regard de celui-ci, tourné vers la caméra. La mise en abyme et l'effet de zoom sur le petit écran provoque une impression bizarre de transparence, comme si l'écran n'était qu'un voile inconsistant. La caméra se rapproche et encadre un Edward dont les yeux disent tout. Joshua Bellin soutient que le film fantastique est, par essence, insane : « Fantasy film is

926 Esmeralda, *Edward Scissorhands, op. cit.*

insane »[927]. Il ne s'agit guère d'avancer que le ce genre aliène mais qu'il offre une vision hallucinée et aliénée de la réalité, ainsi qu'il le précise : « fantasy film lend unreal visual propositions the appearance of the real, in so doing they validate unreal social propositions. »[928] Les visions imaginaires marquent l'esprit en ce que le cinéma les rend réalistes. *Edward Scissorhands* n'est pas un film réaliste dans son rendu esthétique ; l'originalité de Burton consiste à inverser cette tendance en rendant la réalité irréelle. Le spectateur est habité, jusqu'au bout, par un étrange malaise, un sentiment qui trouve sa justification dans une vision « miniaturisée » de la société d'une part, puis dans l'appréciation de celle-ci à travers le corps inconfortable, handicapant d'un être différent d'autre part.

En même temps, placer le spectateur dans la position subjective occupée par Edward, et *de facto* de son côté, produit une sensation d'étrangeté par rapport à la représentation de cette société. Edward parle très peu, car ce qu'il exprime s'affiche, se *montre* puisqu'il est un monstre sensible. Sur ce point, Joshua Bellin rappelle que toute œuvre mettant le monstre au premier plan est un « purely interior drama »[929], un drame vécu de l'intérieur, dont le roman de Mary Shelley se fait un initiateur du genre. Dans le texte, le monstre s'exprime par la parole et analyse son propre comportement. Lorsqu'il tue William, sa toute première victime, le monstre a presque gagné la partie en s'exaltant :

> I gazed on my victim, and my heart swelled with exultation and hellish triumph; clapping my hands, I exclaimed, 'I too can create desolation; my enemy is not invulnerable; this death will carry despair to him, and a thousand other miseries shall torment and destroy him.[930]

Ce « triomphe diabolique » prouve que la haine pour la famille Frankenstein, dont il vient d'entamer le massacre, est plus forte que la pitié. Ce n'est, d'ailleurs, pas seulement Victor qu'il vise ; bientôt, le genre humain tout entier devient cet « enemy » du monstre, créé par l'homme, jurant de détruire l'homme :

> I am malicious because I am miserable. Am I not shunned and hated by all mankind? You, my creator, would tear me to pieces and triumph; remember that, and tell me why I should pity man more than he pities me? You would not call it murder if you could precipitate me into one of those ice-rifts and destroy my frame, the work of your own hands. Shall I respect man when he condemns me? Let him live with me in the interchange of kindness, and instead of injury I would bestow every benefit upon him with tears of gratitude at his acceptance. But that cannot be; the human senses are insurmountable barriers to our union. Yet mine shall not be the submission of abject slavery.[931]

927 Joshua D. Bellin, *op. cit.*, p. 137.
928 *Ibid*, p. 139.
929 *Ibid*, p. 145.
930 Mary Shelley, *op. cit*., p. 149.
931 *Ibid*, pp. 153-154.

L'argument de la créature est d'une cohérence tout à fait effroyable ; il justifie ses actes criminels, sa haine de l'humanité comme de légitimes représailles, une balle qu'il ne fait que renvoyer. Dans le film, Edward est confronté à la situation inverse : il est proprement inconscient de son propre potentiel dangereux. Il ne répond pas à l'agressivité indirecte et collective on fait preuve envers lui. Ce n'est, à la fin du film, que la violence physique qui le pousse à défendre celle qu'il aime contre le petit-ami jaloux et stupide.

Edward n'a pas choisi son identité, cependant, l'exploitation de sa différence lui permet de s'affirmer. Un tel regard est tout à fait hors de propos dans *Frankenstein.* Le monstre, à la fois Victor et sa créature, demeure un sujet condamné à l'incompréhension et c'est justement le refus de toute élévation et de tout surpassement du handicap qui rend la création vaine, stérile et la diabolise. Contrairement à la créature, Edward demeure désespérément innocent, même lorsqu'on le pousse au crime. Du jour au lendemain, la star que tous s'arrachent devient le délinquant, le pervers et le bourreau d'enfants. Ce sont, à nouveau, ses lames qui déterminent cette dualité entre le monstre et l'humain. En effet, la lame, à la fois miroir et objet coupant, possède cette double capacité qui exerce un pouvoir, mise entre les mains du monstre ou de l'humain, si bien qu'en tant qu'arme, elle taille la limite entre ces deux extrêmes. Pourtant, Edward n'a pas de mains pour tenir l'arme qui influe sur l'esprit et menace la raison. L'arme *est* greffée à la place de ses mains. Il ne tient qu'à lui de résister, de préserver son humanité.

C'est un membre de la communauté qui va le mettre, malgré lui, à l'ultime épreuve. Jim, le petit-ami de Kim, « fils à papa » délinquant doublée d'une brute intolérante, perçoit le potentiel de crochetage de ces lames.

Après avoir essuyé un refus, de la part de son père, de se voir prêter la somme nécessaire pour acheter un van où il compte vivre avec Kim, Jim décide d'entrer par effraction chez ses parents. Le groupe, formé par Jim, une Kim hésitante, et un ami commun, emmène un Edward complètement inconscient de ce qu'il s'apprête à faire. Le cambriolage rate, l'alarme déclenchée attirant la police. Le groupe a le temps de fuir, abandonnant Edward à cette situation délicate. Sur ordre des forces de l'ordre, Edward sort de la maison et, obéissant à l'ordre de l'officier de police, il met ses ciseaux en évidence et continue d'avancer, malgré l'insistance du policier pour lui faire tomber les armes, ces armes qui sont ses mains, que le policier croit être des couteaux qu'un dérangé brandit : « Looks like we got a psycho ! ».

Après avoir récupéré Edward, en garde à vue, Peg réalise douloureusement la situation, pensant que l'acte d'Edward est du à des failles dans son éducation. Le père Boggs, croyant

visiblement rattraper son rôle d'éducateur[932], soumet Edward à un QCM visant à lui inculquer les valeurs du système, lors d'une réunion de famille suivant la tentative ratée de cambriolage où le héros fut entraîné malgré lui :

BILL : Okay, a little ethics. You are walking down the street. You find a suitcase full of money. There's nobody around. No human person is in evidence. What do you do? A You keep the money. B You use it to buy gifts for your friends and your loved ones. C You give it to the poor. D You turn it into the police.
KIM : That is really stupid.
PEG : Kim !
KEVIN : I keep the money.
PEG : Simmer down.
BILL : Edward ?
EDWARD : Give it to my loved ones ?
PEG : Oh, Edward, it does seem that that's what you should do, bit it's not.
KEVIN : You dope, everybody knows he's supposed to give it to the police.

Bill Boggs pose ce questionnaire s'attendant à ce que Edward ait une connaissance à priori instinctive de la loi. Et la loi est ce qui se place au-dessus de tout, y compris des désirs et des sentiments. Implicitement, cet entretien oppose sens de la loi et sens de la justice. La réponse escomptée, pour qui connaît le sens de la loi, c'est la dernière réponse, la D. Or le frère cadet, Kevin, répond qu'il garderait l'argent. Il est tout à fait sincère et sa réponse démontre que s'il y a un système, il n'est pas obligatoirement respecté, ce qui constitue une aberration pour l'être sensible qu'est Edward. Ce dernier répond, comme un enfant, qu'il utiliserait l'argent pour faire plaisir à ceux qu'il aime, donc la réponse B. C'est une décision noble, juste, mais cela ne signifie pas qu'il a, lui, le sens de la justice. Edward est un sentimental qui agit selon ce qu'il croit être bon pour les autres, totalement étranger aux lois sociales et à l'éthique.

De même, lorsque Kim, regrettant l'incident du vol, lui demande pour quelle raison il a accepté de se mettre dans une telle situation, il lui répond : « Because you asked me to. » Edward paiera assez sévèrement le prix de son innocence. Sa réputation deviendra celle d'un violeur (alimentée par Joyce après la scène de l'arrière-boutique), d'un voleur en puissance, puis d'un dangereux psychopathe. Puis ce sont des visites chez un psychiatre indifférent qui prononce le diagnostic que toute la ville désire entendre : « his awareness of what we call reality is radically under developped », juste avant de répondre « Oh, yeah, he'll be fine. » Le praticien analyse pourtant le comportement d'Edward comme la conséquence de son isolement :

932 En ce sens il s'oppose à la figure paternelle du créateur d'Edward, comme nous le démontrerons dans le sous-chapitre suivant.

> The years in spent isolation have not equipped him with the tools necessary to judge right from wrong. He's had no context. He's been completely without guidance. Furthermore his work, the garden sculptures, hair styles, and so forth, indicate that he's a highly imaginative.[933]

Edward n'est pas devenu un délinquant parce qu'il a vécu dans la solitude, tout simplement parce qu'il n'est pas un délinquant conscient. Le psychiatre confirme néanmoins l'auto-analyse de la créature de *Frankenstein* :

> If I have no ties and no affections, hatred and vice must be my portion; the love of another will destroy the cause of my crimes, and I shall become a thing of whose existence everyone will be ignorant. My vices are the children of a forced solitude that I abhor, and my virtues will necessary arise when I live in communion with an equal. I shall feel the affections of a sensitive being and became linked to the chain of existence and events from which I am now excluded.[934]

Le monstre attribue ses crimes à sa solitude « forcée ». Ne soyons pas hâtifs en croyant qu'il s'agit d'une simple vengeance personnelle, car nous ne sommes pas en présence d'un être capable de se reconnaître en tant qu'humain dans la société. Cela ne signifie pas que sa marginalité physique soit une excuse, cependant ces propos remettent en question la définition de l'humain qui se reconnaît en tant que tel par l'interaction avec ses semblables. Si la créature fait une triste expérience, Edward préserve jusqu'au bout son sens de la justice, c'est aussi parce qu'il est soutenu par sa mère adoptive et par Kim, qui développe des sentiments pour lui.

La situation s'inverse et le monstre du spectacle passe ainsi au bouc-émissaire. Les journalistes s'empressent, confortés par le délire de persécution des femmes du quartier, de harceler les Boggs et de dresser le portrait d'un malade mental. La bigote célibataire, Esmeralda, en profite pour reprendre son rôle de prophète du dimanche. Edward possède une sorte de pureté qui semble quasi intouchable. La créature devient criminelle lorsqu'elle est poussée à bout. Ce n'est pas le cas pour Edward. Lorsque sa colère éclate, réalisant qu'il est devenu un objet de rejet, il déchire les vêtements qui recouvrent sa combinaison (ou peau) pour mettre fin à cette illusion d'humanité à laquelle on a voulu le conformer. Il erre dans le quartier, taillant une queue ou un bras de sculpture végétale qu'il a réalisée, ou encore, il terrifie Esmeralda en plaçant devant sa fenêtre un buisson transformé en diable de pacotille, qui réussit à faire frémir de peur Esmeralda. Puis il s'assoit pour laisser couler son chagrin, sur un trottoir, où un chien errant le rejoint pour consolider, non sans un certain humour noir, ce tableau où animal et créature semblent s'échanger leur misère. A aucun moment, Edward ne songe à tuer, et il ne fait aucune victime.

933 Le psychiatre, *Edward Scissorhands, op. cit.*
934 Mary Shelley, *op. cit*., p. 156.

Le monstre qu'est Edward s'oppose au monstre tel qu'il est conçu dans le cinéma fantastique américain, privilégiant sa présence dans des genres comme le *slasher,* le *road-movie* ou l'horreur. Il ne représente pas l'altérité pathologique. La présence monstrueuse au cinéma vise habituellement à l'entretien d'un sentiment de crainte et favorise le plaisir de ressentir cette peur incarnée par un être déviant, comme en conclut Dani Cavallaro : « [monsters] cultural pervasiveness mirrors the ubiquity of the phenomenon of fear which narratives of darkness are unremittingly eager to articulate and which common responses to the deviant subject epitomizes. »[935]

Si l'on tient compte du contexte socio-culturel américain, Edward symbolise peut-être la minorité étrangère, échappant au modèle social de *l'American way of life* et du système de supériorité nationale, comme l'indique Laurent Guido dans un texte sur la représentation « paranoïaque » de l'altérité dans le cinéma fantastique hollywoodien : il s'appuie sur le principe d'une « tradition de Frankenstein »[936], rejoignant ainsi Jean Marigny dans la reconnaissance du roman de Mary Shelley comme un paradigme. En reprenant un article critique de 1960, écrit par Robin Wood, Guido parle de « l'apparition, dès les années soixante, de nouvelles menaces parmi lesquelles figurent l'humain psychotique ou schizophrène. »[937] Il prend notamment l'exemple du célèbre Norman Bates, protagoniste de *Psycho* d'Alfred Hitchcoock, la jumelle psychotique de *Sisters* de Brian Depalma (1979), *Rosemary's Baby* de Roman Polanski (1968), *The Exorcist* de William Friedkin (1973), *The Omen* de Richard Donner (1976), *The Hills Have Eyes* de Wes Craven (1977) et *The Texas Chainsaw Massacre* de Tobe Hopper (1974). Dans ces films, appartenant essentiellement aux genres de l'horreur et du thriller, l'hésitation est portée sur l'identité du monstre et sur sa perception par les autres personnages.

Chacun de ces films sont considérés par la critique comme « american gothic ». Contrairement aux films adaptant des œuvres gothiques et fantastiques européennes, ces longs-métrages, dans leur ensemble, sont les créateurs d'une mythologie cinématographique qui est propre à l'univers américain. Toutefois, cette différence ne se situe peut-être que dans un décor particulier : des maisons solitaires qui concentrent une zone surnaturelle en pleine métropole comme dans *Psycho* et *The Exorcist,* les dimensions gigantesques de l'appartement aux allures de château gothique au milieu de New-York dans *Rosemary's Baby* ou encore le désert contrôlé par des familles à l'aspect aussi déformé que ses valeurs dans *The Hills Have Eyes.* Y voir une simple transposition du « gothisme » dans le décor est insuffisant, comme le signale Guido :

935 Dani Cavallaro, *op. cit.*, p. 177,

936 Laurent Guido, « Entre « cauchemar » et « paranoïa » : Une introduction aux représentions de la peur dans le cinéma fantastique hollywoodien », *Les Peurs de Hollywod : Phobies sociales dans le cinéma fantastique américain, op. cit.*, p. 17.

937 *Ibid, id.*

> L'histoire de la culture politique américaine a été dès lors traversée par la figuration récurrente d'un ennemi non-seulement extérieur (le risque d'une attaque en provenance du régime fasciste ou communiste), mais également intérieur (l'Indien, le Noir, l'immigrant, le prolétaire).[938]

Ce sentiment de méfiance était déjà présent dans un roman comme *Dracula.* En ce sens, ces figures cinématographiques rejoignent le discours de la « diabolisation de l'autre »[939], un argument confirmé par Carol Siegel à propos des films d'horreur et des *slashers* qu'elle interprète comme la : « legitimation of violence against the dominant culture »[940]. Or cette menace intérieure n'est peut-être pas envisageable d'un point de vue exclusivement socio-culturel. Nous pensons qu'il ne s'applique qu'indirectement au personnage d'Edward, dans le sens où celui-ci représente, suivant notre analyse, la singularité esthétique dans un monde qui tend à synthétiser et à formater les individus. Edward n'est pas le revenant Indien, ni l'immigrant, son exotisme n'a rien à voir avec cette conscience sociale. Ce qu'il illustre, en revanche, c'est la survivance de l'imaginaire gothique. C'est bel et bien dans un château qui rappelle la demeure de Dracula, version Hammer, qu'il habite.

Monstre frankensteinien, il dissout les remparts entre organique et artifice, fusionnant dans un improbable assemblage la mécanique ancienne et la figuration du robot du futur, ce futur qui est encore plus menaçant puisqu'il situe le danger non-plus dans le conflit humain contre humain, mais humain contre machine.

Le monstre fabriqué par Victor Frankenstein n'est pas une machine, du moins pas dans le sens où on l'entend habituellement. Il se définit par une âme dans un réceptacle de forme humanoïde, fait de pièces détachées prélevées sur différents corps morts. S'il est objet de crainte et de haine, c'est surtout en ce que la narration du roman se place du point de vue du créateur ; ce dernier est incapable de nommer sa création, précisément parce que celle-ci est impossible à identifier.

Page suivante : ES. chap. 18. Les journalistes assaillent les Boggs à chaque déplacement, à la suite du cambriolage raté qui a sérieusement endommagé la réputation d'Edward.

938 *Ibid*, pp. 16-17.
939 *Ibid*, p. 16.
940 Carol Siegel, *op. cit.*, p. 199.



L'on ignore si c'est un démon, un surhomme rétablissant l'immortalité de l'homme avant la chute (ce qui serait un comble, étant donné que Victor place tout de suite ce personnage comme l'antithèse d'un ange), ou bien quelque chose de totalement extérieur, une âme elle-même fabriquée, qui rapprocherait la créature de deux figures. La première est le robot, comme nous l'avons vu. La machine animée ne cesse d'interroger : nous ignorons qui ou qu'est ce qui l'habite, un débat sur lequel des œuvres comme *Frankenstein* font figure de visionnaires. Dans chacun des cas, l'insaisissable sujet artificiel interroge le sujet « normal » sur l'état de sa propre raison. Nous l'aurons compris, l'autre figure qui intervient dans ces questionnements est l'ennemi intérieur, pas celui qui partage le même sol, mais ce double qui surgit dans le sujet lui-même. Le monstre est-il dans le tort lorsqu'il met Victor devant le fait accompli, devant la responsabilité qui lui incombait ? Qu'importe la justice, quand l'injustice est vécue profondément de l'intérieur. Ainsi, lorsqu'il dit qu'il est monstrueux au sens figuré parce qu'il est misérable, le monstre s'est déjà placé au-delà de la justice des hommes, puisque ceux-ci ne le reconnaissent guère en égal.

Même condamnable, ce raisonnement demeure logique, d'une cohérence quasi physique puisque le monstre renvoie le projectile. Il soumet au début une question tout à fait légitime à débattre : pourquoi devrait-il ressentir la pitié que l'on lui refuse ? De quel côté se trouve la vraie cruauté, ou le vrai monstre ? De plus, de telles questions se manifestent toujours dans notre actualité. Le monstre est un monstre moderne ; il ne correspond plus à la diabolisation d'une figure moyenâgeuse, il est l'humain qui voit son seul moyen d'intégration à la société, c'est à dire

son apparence, compromise à jamais. Son discours pose la double problématique de la marginalité subie et assumée à un inventeur qui, comble de l'ironie, se montre étriqué et bien mauvais élève dans sa propre disciple. La science n'entraîne-t-elle pas à un regard en majeure partie objectif ? Or Victor semble incapable d'adopter un raisonnement conforme à son projet : il rejette l'organisme et emploie des invectives inquisitrices telles que « Devil ! ».

Dans le film, c'est le refus d'Edward de continuer à être seulement le monstre et son insoumission au système qui pousse les citoyens à se révolter. La scène finale de la poursuite du monstre, contraint à s'en retourner dans son château, a maintes fois été reprise dans le cinéma ; les monstres deviennent les boucs-émissaires de la communauté. Ils subissent la colère et le dégoût d'une société incapable de voir au-delà des apparences. Dans le film de Tim Burton, au chapitre 22, Edward est repoussé par la horde de citoyens vers son château natal. Dans ses entretiens avec Salisbury, Burton avoue s'être directement inspiré de la scène de *Frankenstein* de James Whale, lorsque les villageois repoussent la créature dans un moulin à vent qu'ils font brûler. Quelles sont les causes de la furie dans le film ? Edward a pourtant été leur vedette, et il n'a nul crime à se reprocher, si ce n'est un vol maladroit orchestré par Jim et sa bande et les mutilations involontaires et bénignes infligées au jeune frère de Kim, qu'il a voulu secourir d'un accident de voiture. La cause du mépris est tout à fait conforme à ce que dénonce le film : la société de consommation. Edward est trop sincère, trop pur pour jouer le jeu du mensonge. Il est un très mauvais acteur joué par un très bon acteur. La scène du *talk show* télévisé auquel il est convié, au quatorzième chapitre, nous le démontre bien. Le public veut du spectacle, Edward leur offre une innocence qui les désarme et les gêne.

De même, les avances de Joyce sont repoussées, au chapitre 15. En l'invitant à son nouveau salon de beauté, cette mangeuse d'hommes célibataire et nymphomane oblige Edward, dont la bizarrerie n'est qu'un stimulant de plus pour sa libido, à s'allonger sur un siège et s'apprête à retirer son chemiser lorsque le maladroit trouve le moyen de fuir par une porte dérobée, laissant Joyce à sa déception. Est-ce là la réaction d'un enfant ? Pas tout à fait. Edward n'a pas d'âge, ni même de nature établie. Il combine enfance, adolescence et âge adulte, de même qu'il est le fruit d'une hybridité entre nature et artifice. Il serait faux, en revanche, de dire qu'il est une créature qui n'a ni sexe ni sentiments. Au contraire, il devient un homme, un vrai, lorsque celle qu'il aime est mise en danger. Soumis jusqu'à la fin du film, il montre, en se battant avec Jim, qu'il peut faire preuve d'une violence beaucoup plus obscure, surpassant l'imagination étriquée des habitants de la banlieue.

Seulement, ses « crimes » s'arrêtent là lorsque le monstre de *Frankenstein* mutiplie les

victimes : William, Clerval (le camarade d'études de Victor), Elizabeth, et bien entendu Victor lui-même. Que fait Edward ? Il coupe la tête ou les bras de ses sculptures végétales, n'hésitant pas à en transformer certaines en diables cornus pour provoquer Esmeralda, et s'isole dans sa vieille demeure. Il n'en faut pas plus pour que la cohue s'affole, nourrie par ses propres commérages ainsi que par le maintient des préjugés, une occasion immédiatement saisie par Esmeralda : « I told you he was a demon ! »[941] Victor Frankenstein surnomme, à plusieurs reprises, la créature de « daemon ». Comme le monstre, violemment repoussé et insulté, Edward subit le mépris des autres sans tomber dans le règlement de comptes. Son instinct meurtrier n'est pas assez puissant, probablement parce que ses relations avec ceux qui le soutiennent rétablissent un équilibre là où la créature du roman est, dans le discours, définie comme un problème sans solution.

Le film place tous ses espoirs dans une époque qui, grâce à un esprit créatif, ouvert et sensible, apprécie le monstre pour ce qu'il est, le respecte et remet en jeu, grâce à la tolérance à laquelle incite la culture et l'art, la définition de la norme, pour percevoir, à travers ses failles, les possibilités d'un monde et d'un soi dont l'avenir se situe dans la métamorphose. Antoine de Baecque qualifie très justement le parcours d'Edward dans la communauté de « contamination »[942]. En effet, c'est le monstre qui bouscule les choses et ouvre les perceptions, pour le meilleur comme pour le pire. Les citoyens finissent par se révolter parce qu'ils réalisent qu'ils ont échoué à destituer Edward de sa singularité ; ils ont échoué à le modeler, à le soumettre. Au final, ce sont eux qui sont mangés, blessés dans leur ego. L'esthétique burtonienne illustre cette volonté costante de transformer, et le monstre, entre ses mains, celui-ci devient une raison d'être. Le personnage, comme l'univers du film, sont « carnivalesque », comme le montre dans Schuy R. Weishaar dans *Masters of the Grotesque :*

> [Burton's] visual references to festive images associated with the Day of the Dead, Halloween and Christmas ; to the circus ; to extravagant bodily manipulation and mutation ; and to his tendency to utilize a dazzling palette of primary colors to signify attractions that are sinister and/or unsettling.[943]

L'auteur analyse une utilisation des couleurs propres à Tim Burton. La comparaison avec le monde du cirque, que Burton a exploité dans *Big Fish,* et celui du carnaval sont justifiés dans le sens où ce sont des mondes où l'étrange, la bizarrerie et le spectaculaire sont fondamentaux.

941 Esmeralda la fanatique, *Edward Scissorhands, op. cit.*
942 Antoine de Baecque, *op. cit*., p. 71.
943 Schuy R. Weishaar, *Masters of the Grotesque : The Cinema of Tim Burton, Terry Gilliam, the Coen Brothers and David Lynch,* Jefferson : McFarland & Co, 2012, p. 52.

L'univers de Burton est à la fois sombre, coloré et sinistre comme il est à la fois joyeux, cynique et mélancolique. Ces mélanges complémentaires créent une impression de fascination mêlée de malaise, comme face à un spectacle qui sort trop de l'ordinaire, comme face à un cabinet de curiosités, une autre analogie.

C'est ce privilège du ludique, contre la spirale dépressive de *Frankenstein,* qui fait la force du film et surtout du personnage. Le découpage des genres et des univers fait du film lui-même une créature qui expose son artifice comme une allégeance faite à la fantaisie et à sa liberté. C'est donc aussi dans l'extension du monstrueux « ludique » à l'esthétique propre à son univers que le cinéaste manifeste une volonté de rupture avec la dualité norme-monstre, en plaçant le spectateur du côté d'Edward, pour lequel tout est étrangeté, et en rendant l'univers « normé » exagéré, bizarre, fantasque.

L'histoire et la destinée d'Edward brisent le mythe de Frankenstein. Pour Deborah Knight et George McKnight, les films de Tim Burton ont cette capacité d'assembler proprement frankensteinienne des éléments qui peuvent paraître contradictoires : « They combine figures, locations, plot incidents, familiar story lines, and narrative structures drawn from a range of different film genres. »[944] Les auteurs utilisent le terme « transgeneric »[945] pour qualifier ces combinaisons. Le film est comme une composition qui se joue des genres et des représentations, donnant en ce sens une définition originale à la monstruosité.

Cette remarque nous amène à observer avec quelle facilité les univers qui s'opposent parviennent, dans ses films, à se compléter l'un l'autre et à maintenir un équilibre. Cette facilité vient tout simplement du fait que nous sommes dans une fiction, qui plus est une fiction burtonienne. Même la banlieue où Edward apprend à vivre fait partie de cette fantaisie haute en couleurs.

Dans la vie réelle, le côté spectaculaire des *outsiders* est semé de mépris et inspire la méfiance. Toutes les familles lambda n'ont pas un membre, représentant de l'autorité, capable de la même bonté que celle dont Peg est pourvue. Car oui, dans *Edward Scissorhands,* c'est la mère qui ramène, à la maison, cet extra-terrestre gothique et c'est, curieusement, la fille qui le rejette au tout début. Kim, l'adolescente, est la prisonnière inconsciente d'un système normatif selon lequel, comme toutes les ados de son âge, elle passe la nuit avec son petit-ami, elle l'encourage dans ses mauvais coups, elle fait partie de l'équipe de pom-pom girls et fait les boutiques. Le vrai rebelle est pourtant Edward et c'est ce qui dérange son opposé, Jim, qui croit se rebeller en

944 Deborah Knight, George McKnight, « Tim Burton, Johnny Depp and the fantastic », *The Philosophy of Tim Burton,* Jennifer L. MacMahon (dir.), Lexington : University Press of Kentucky, 2014, p. 196.
945 *Ibid, id.*

cambriolant son propre père. Le personnage inventé par Burton n'est pas, pour autant, l'instigateur d'une rébellion « positive ». Certes, il ne tient ni l'alcool ni la drogue et il semble n'avoir aucun vice.

Ce que signifie le film, en vérité, c'est que l'on n'a guère besoin de vices pour se démarquer, que rien ne peut atteindre celui qui ne se prend pas au jeu de l'hypocrisie. C'est en étant désespérément innocent et en écoutant ses sentiments qu'Edward est un rebelle, et Peg l'a compris, autant que sa fille qui trouve en lui son véritable amour. C'est la matérialisation ou réalisation d'une entité imaginaire qui menace le réel, l'équilibre entre les deux mondes ; créer c'est franchir la dernière limite de séparation pour intégrer une nouvelle condition dominée par les créations hybrides, entre l'homme et le divin. Le monstre de Frankenstein incarne la dualité humanité-divinité, et son écriture pose des problématiques morales liées à des bouleversements sociaux et culturels déterminés.

Ce n'est pas le cas pour le film ; nous sommes dans le fantasme pleinement assumé d'un futur où l'organique et l'artificiel vivraient en symbiose. Or cette problématique n'a, en toute vraisemblance, qu'une moindre importance dans ce que propose vraiment de Burton. En effet, Edward est davantage un être sans définition précise, objet d'artisanat mécanique et de rêve d'enfant, sorte de montage plus proche de la construction ludique que de l'obsession scientifique. C'est un personnage féerique désabusé par une époque où la machine est essentiellement utilitaire, électroménager et alimentation électrique des décorations de Noël que Bill Boggs continue de monter, indifférent à la disparition d'Edward qui affole son épouse et sa fille. L'inventeur d'Edward l'a conçu avec un amour dont le monstre de Frankenstein manque si cruellement. Cette solitude qui désintègre le sujet du roman de Mary Shelley est pourtant le salut d'Edward. Les deux discours des deux œuvres, celle de Mary Shelley et celle de Tim Burton, ont pour problématique la solitude, et si cette solitude était en réalité synonyme de liberté ? Le monstre créé par Victor la subit là où Edward est assailli de compagnies pour la plupart indésirables. Edward est un automate, néanmoins ses récurrentes blessures, provoquant instantanément des saignements, indiquent qu'il y a une part d'humanité ; peut-être ce grand cœur que lui a légué son créateur a réussit à le rapprocher de l'homme qu'il ne sera pourtant jamais tout à fait.

Le parcours d'Edward est celui d'un être qui, passant par le filtre médiatique, renforce sa singularité. Le monstre du film met en question la définition même du cinéma. Le cinéma est le spectaculaire, l'apparence, la promotion de l'image trafiquée et la performance, pour résumer la chose en cinq mots. Qu'est ce que le cinéma de Tim Burton ? Le cirque, le carnaval, le

déguisement, la joie de jouer à faire semblant et de créer, l'école buissonnière du cinéma grand public et la raillerie de ses codes. Le film est une joyeuse subversion, et cela vaut pour le sens que l'on donne habituellement aux cosmétiques. Burton fait du maquillage non pas une arme pour anéantir la vérité ; se maquiller est un jeu, la création d'un lien dans les coulisses puis sur la scène. Dès le début, le but n'est pas de changer Edward, il s'agit simplement de limiter l'infection, ou plus précisément, de penser ce cœur malade d'orphelin non achevé par des soins qui ne manifestent rien d'autre que de la tendresse. Même les vêtements que Pegg donne à Edward, ne font pas de lui un épouvantail ; le personnage les adapte à lui, à sa silhouette et à sa gestuelle, et en ce sens, ces habits ne deviennent pas une couverture. Edward n'est pas changé en citoyen lambda, il garde sa personnalité en adaptant ces accessoires qui prennent une dimension théâtrale et ludique.

Dans l'art de Tim Burton, le cinéma est comme le cirque ; un monde d'artifices qui est à l'opposé de l'artifice publicitaire. C'est le spectaculaire assumé, rendu ludique, contre l'esthétique aseptisée de la mode, le déguisement des jeux d'enfants contre la dictature vestimentaire. A aucun moment d'ailleurs, la maquilleuse ne cherche à changer Edward ; elle le met en valeur, et il ne trouve en rien ces attentions désagréables, se prêtant avec joie à de longues séances de confection de masques purificateurs au concombre.

Ces armes cosmétiques échouent à faire de l'être inachevé qu'est Edward un humain à cent pour cent, néanmoins, elles permettent à l'humain d'accepter sa monstruosité comme un état d'esprit créatif, capable de revendiquer la singularité comme une forme d'indépendance et de liberté par rapport à un système qui étouffe la personnalité.

Edward incarne à la perfection cet entre-deux, puisqu'il est à la fois étrange et étranger, hybride et manifeste une nature exotique qui va de pair avec un sentiment de nostalgie culturelle et esthétique pour le gothique. Le héros n'est pas l'allégorie de l'indigène. Son exotisme se situe au-delà des frontières géographiques et culturelles. Il est à la fois en dehors et en dedans, représentant la nostalgie gothique du Vieux Continent aussi bien que cette étrangeté nouvelle défiant les valeurs et les représentations communes. Il représente toujours la limite entre deux extrêmes : réel/imaginaire ; objectif/subjectif ; lumière/ombre.

Le film apporte ainsi une définition alternative à la notion de frontière, comme le démontre Durot-Boucé : « La fiction gothique a un intérêt obsessionnel pour les frontières et pour leur instabilité, que ce soit la frontière entre les morts et les vivants ou entre Eros et Thanatos, la douleur et le plaisir, le réel et l'irréel, le naturel et le surnaturel, l'humain et le non-

humain. »[946]

Le parcours tumultueux d'Edward dans la société normée nous montre que ces distinctions se brouillent de plus en plus, que les contraires ne font que s'attirer jusqu'à entrer en collision. Antoine de Baecque dira du cinéma gothique contemporain qu'il doit ses lettres de noblesse aux chef d'œuvre de Burton. Les films comme *Edward Scissorhands* appartiennent à un « cinéma qui fonctionne d'abord par la décomposition, le découpage, la destruction puis le recollement des histoires, des images et des corps »[947] Cette « capacité d'invention et de montage »[948], Tim Burton en fait sa spécialité, opérant le travail d'un savant fou, ne cherchant ni l'amélioration, ni le spectaculaire, ni la moralité. Au contraire, le cinéaste au look d'éternel rêveur éveillé, explore les folies innocentes du cerveau et transmet instantanément aux spectateurs sensibles à son propos ce plaisir infini de créer perdu par le savant englouti par une œuvre incomprise. Incompris, Edward se laisse naïvement entraîné par les conséquences de sa singularité. C'est ce qu'il fait, non ce qu'il est, qui bouleverse le monde et les médias. Contre la machinerie médiatique, le film marque un retour à la magie mécanique ; Edward déchire ses vêtements pour redevenir lui-même, de même qu'il retourne chez-lui pour retrouver la sécurité des ténèbres. L'étranger a choisi de demeurer l'étrange, qui sous-entend une volonté de préservation dans un monde qui menace d'en ternir la source ou d'en altérer la sincérité.

Alain Morvan dit de l'adaptation de Kenneth Branagh de *Frankenstein,* qu'il s'agit d'une « stylisation plus que d'une transformation »[949]. Toute version ré-imaginant une œuvre littéraire est ou s'efforce d'être une stylisation, car l'intertextualité est le point de départ et, en conséquence, institue une dépendance vis-à-vis du texte. L'originalité ne se situe que dans la stylisation. Avec *Edward Scissorhands,* nous sommes face à une véritable transformation, même si nous savons qu'il ne s'agit pas d'une adaptation de *Frankenstein.* Burton se sert du mythe pour faire un film qui est frankensteinien dans sa philosophie, de même que dans son esthétique. Nous avons analysé le parcours d'Edward et l'effet paradoxal produit par sa singularité dans un monde où cette qualité suscite à la fois la convoitise et la haine. Le monstre y est maltraité d'une autre manière par sa médiatisation et la soumission de son image ; car l'arme cosmétique vise à rendre le monstrueux acceptable en en faisant un phénomène de diffusion et de consommation.

Edward échoue à s'intégrer, parce que ce n'est peut-être pas le fait de s'intégrer qui constitue une réalisation satisfaisante. En vérité, le film ne propose pas de solution au syndrome

946 *Ibid*, p. 108,
947 Antoine de Baecque, *op. cit.*, p. 187.
948 *Ibid, id.*
949 Alain Morvan, *op. cit.*, p. 198.

de Frankenstein. C'est tout le contraire. Par exemple, lorsque Peg emmène Edward, dans la seconde moitié du film, à la banque pour lui ouvrir un compte, le conseiller rejette formellement l'inscription : « No credit, no records of jobs you've held, no savings, no personal investment, no social security number. You may as well not even exist. »[950]

Outre la critique du système bureaucratique, cette réponse est intéressante en ce qu'elle désigne Edward comme un personnage qui semble condamné, comme la créature de Frankenstein, à une existence fictive. Puisqu'il est différent, puisqu'il n'est pas issu d'une conception du réel en accord avec la société actuelle, Edward ne peut véritablement s'inscrire dans le système. Pour autant, nous n'interprétons pas cela comme une condamnation ; Edward est, contrairement au monstre créé par Victor, un être aimé autant qu'il est méprisé et incompris.

L'objectif du film n'est pas de signifier qu'un être différent doit se résoudre à vivre en marge et à renoncer à toute tentative d'intégration. Au contraire, nous souhaiterions démontrer que la singularité devient un choix et un gage de liberté individuelle en étudiant la relation entre Edward et son créateur, qui bien que n'apparaissant que dans les souvenirs du héros, joue un rôle déterminant dans une résistance par la culture et l'esthétique au système, ainsi que de la fin du film comme une conclusion cohérente dans le cheminement de cet argument.

II.3.3. D'amour et de livres : le mal de Frankenstein réparé

Dans son essai sur *Frankenstein,* Chris Baldick qualifie ainsi le rôle du livre en tant qu'objet et en tant que création : « Books themselves behave monstrously towards their creators, running loose from authorial invention and turning to mock their begetters by displaying a vitality of their own. »[951] L'auteur ne relève pas simplement l'implication de Shelley dans son œuvre ou son rapport conflictuel à la création. Le livre est une création dont la particularité est ce à quoi tient sa définition basique ; les mots.

Le monstre créé par Victor se trouve dans l'impossibilité de se définir, comme un livre qui a tant à dire et qui ne peut être lu. Baldick nous permet de confirmer ce postulat en parlant du monstre comme : « an abundant excess of meaning »[952]. Il qualifie le projet de Victor Frankenstein de « very private enterprise »[953] et le comportement de Victor de « narcissic

950 Banquier, *Edward Scissorhands, op. cit.*
951 Chris Baldick, *op. cit.*, p. 30.
952 *Ibid*, p. 33.
953 *Ibid*, p. 51.

abstruction from social ties »[954] et « anti-social potential »[955]. De tels qualificatifs interrogent sur la finalité du monstre en tant qu'œuvre, puisque ce projet vise, au départ, le bien de la collectivité.

Cette problématique ne concerne donc pas que le seul personnage du créateur ; comme le soutient Audrey Fisch, Mary Shelley est celle qui a instauré le couple stéréotypé du savant et de sa créature[956]. *Edward Scissorhands* propose une alternative à la fin tragique de *Frankenstein.* La place accordée, dans le film, à la présence du créateur d'Edward, est courte mais conséquente, c'est pourquoi nous allons nous y intéresser. Le vieil homme sans nom n'apparaît que dans les souvenirs d'Edward à certains moments clés du film. Les sentiments et les livres ; ces deux éléments se retrouvent dans ces *flashback* comme dans le roman de Mary Shelley car ils constituent la base des relations chaotiques entre le créateur et sa créateur. Seule la haine lie Victor et le monstre, une haine qu'ils se vouent l'un l'autre et qui les condamnent à se poursuivre jusqu'au bout du monde.

Dans le film, bien au contraire, le créateur est un père aimant dont le but, prématurément interrompu par un arrêt cardiaque, est de faire de sa création un être humain accompli, notamment par l'instruction. L'intention est différente et entraîne un rapport différent. Dans les deux cas, la création se fait dans la solitude absolue et dans la perte de contact avec le monde extérieur. Victor ne pense, à aucun moment lors du processus créatif, à l'individu que sera cette matière morte qu'il compte ramener à la vie. Le créateur est victime de sa propre obsession pour la gloire personnelle ; il veut être celui qui résoudra l'énigme la plus significative pour l'humanité. Si la finalité est altruiste, puisqu'il s'agit de réaliser une œuvre d'utilité publique, elle se double de cette quête égocentrique qui mène le personnage à sa perte.

La folie de l'ambition devient de plus en plus précise et invraisemblable de Victor : « A new species would bless me as its creator and source. »[957] Nous ne sommes plus dans l'entreprise purement narcissique : Victor laisse parler le monstre en lui. Il se rêve en maître d'une nouvelle espèce d'êtres, comme l'alchimiste créé un homoncule, cet esclave de terre glaise qui n'a pas d'âme. Après tout, ce n'est que de la matière (« materials »[958]) rendue vivante. Le créateur va jusqu'à subvertir la matière symbolique sacrée : ainsi cette « lifeless matter » devient la « lifeless clay » d'une seconde Genèse, infernale cette-fois ci, qui se produit une nuit sinistre de

954 *Ibid, id.*
955 *Ibid, id.*
956 Audrey A. Fisch, *op. cit*., p. 231.
957 Mary Shelley, *op. cit*., p. 55.
958 *Ibid, id.*

Novembre : « a dreary night of November »[959].

Victor Frankenstein est l'incarnation du créateur la plus aboutie qui ait existé, réunissant, comme le montre Crosbie Smith dans son article « Frankenstein and natural magic », un ensemble de figures de démiurges mythiques : « Most obviously, Frankenstein's obsession, his isolement, his individualism and his egoism are suggestive of strong Romantic images of the mad genius, the creative artist and the natural philosopher qua natural magician. »[960]

La figure gothique du savant fou marque un rapport conflictuel à la création, celle-ci devenant génératrice de peur. Le monstre final en dit long sur ce rapport, du passage violent et radical de l'enthousiasme créateur à la folie destructrice. Ce roman pessimiste démontre que « l'homme de sciences est désormais voué au fragment, à la fragmentation, et que la quête de l'unité est finalement condamnée à l'échec. »[961] Pour autant, comme le rappelle Annie Amartin-Serin, ces « pulsions égocentriques peuvent se doubler de motivations altruistes. »[962] Victor choisit aussi les sciences pour résoudre un problème, le plus grand problème de l'humanité ; la mort. Celle de sa propre mère l'ayant affecté alors qu'il n'était encore qu'un enfant fait partie de ses motivations *romantiques.*

Le pragmatisme du scientifique moderne, il peine à l'adopter. Ses études routinières le rendent mécanique, car il perd peu à peu la vocation. A cet échec dans la voie choisie, Victor connaît le dégoût suprême devant ce qui est sensé, tout de même, représenter l'avenir de l'homme : un corps de torturé tout droit sorti des visions de Dante, une horreur à regarder et à entendre. C'est à la fois le caractère régressif du monstre qui, bien avant les théories sur les parentés des espèces conçues par Darwin en 1859, puis ensuite le caractère énigmatique, au delà de toute ressemblance connue, qui choque et inquiète.

Le processus créatif est dépendant de l'état d'esprit du créateur. Les différentes analyses compilées par Stephen Bann dans *Frankenstein, Creation and Monstrosity,* invoquent plusieurs arguments pour expliquer l'aspect de la créature. Crosbie Smith nous rappelle justement que : « In the process of creation, Victor had been driven by enthusiasm rather than motivated by a quest of perfection. »[963] Or si le résultat est monstrueux, c'est d'abord à cause d'une entreprise profane violant les les pôles sacrés de la vie et de la mort : « Victor's original natural magic has been transmuted into a form of demonic magic, less a perversion of religion than Nature. »[964]

959 *Ibid*, p. 59.
960 Crosbie Smith, « Frankenstein and natural magic », *Frankenstein, Creation and Monstrosity*, *op. cit.*, p. 41
961 Alain Montandon, *op. cit.*, p. 15.
962 Annie Amartin-Serin, *op. cit.*, p. 321.
963 Crosbie Smith, *op. cit.*, p. 54.
964 *Ibid, id.*

Victor n'est pas un scientifique, aussi sûrement qu'il le désire. Il est un magicien, un animateur, un marionnettiste : « I became myself capable of bestowing animation upon lifeless matter. »[965] Sa marionnette est horrible, de même que la réussite est désenchantée et désespérante.

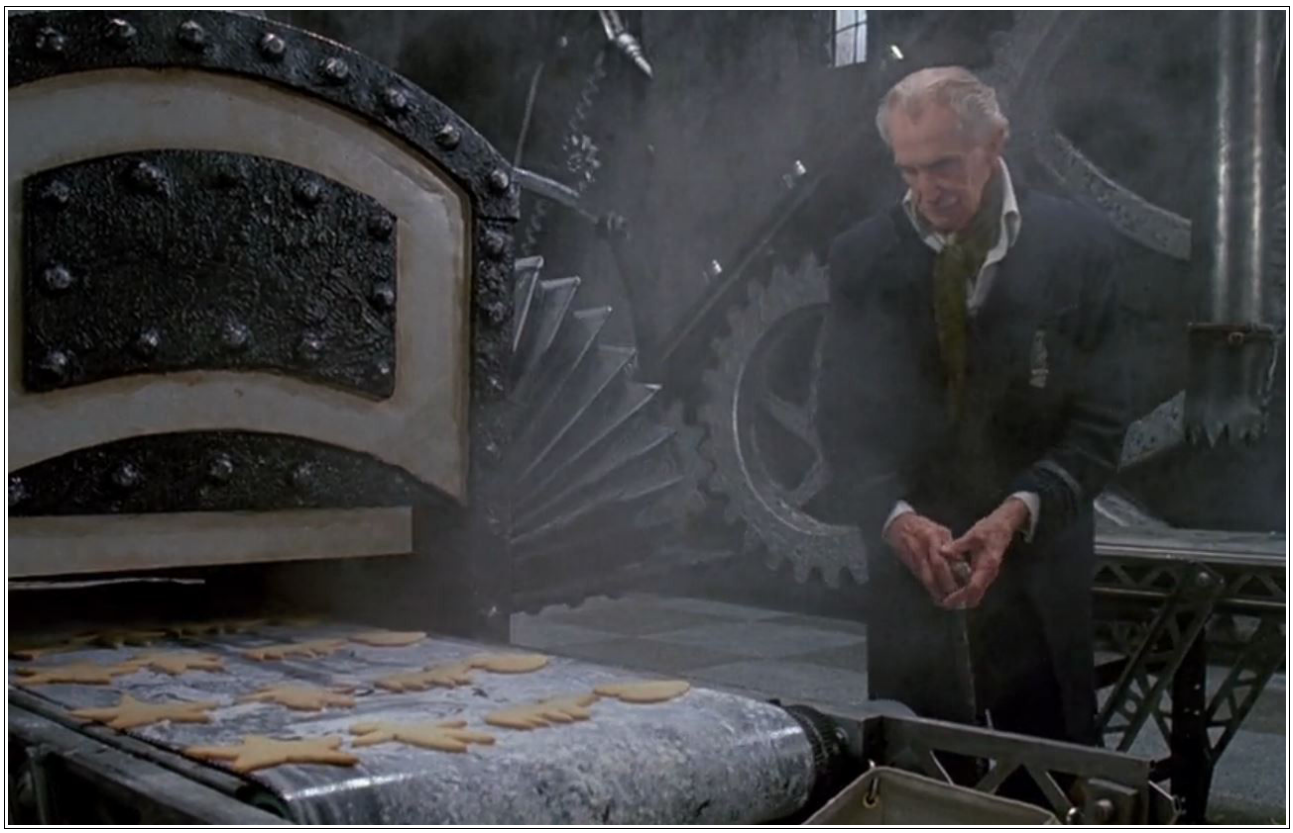
Avec *Edward Scissorhands,* Burton abandonne la figure du scientifique rendu fou par sa création pour celle de l'inventeur passionné et paternel. Le vieil homme est plus proche de Gepetto que de Frankenstein ; il a créé, lui aussi à partir de matière sans vie, un être doué de pensée et de sentiments, totalement autonome et même doté d'une vision artistique. Ce Pinocchio qu'est Edward n'a nullement reçu le don de vie de la part d'une fée bleue ; l'amour d'un père responsable a suffi. Peut-on dès lors pensée que cette matière énigmatique à partir de laquelle Edward a été créé est également celle d'un cadavre ? Le spectateur est libre de formuler toutes les hypothèses, il est donc envisageable que le vieil homme ait réussi à ré-animer son propre fils décédé.

Qu'est ce qui fait donc que, malgré cette hypothèse, le personnage n'ait rien du sinistre monstre de Victor ? Pourquoi Edward fait-il davantage penser au petit personnage ludique du conte de fée ? Victor sombre ainsi dans l'occulte en invoquant son propre démon, conjuguant de manière chaotique des disciplines que tout semble opposer. Pour Ludmilla Jordanova, d'un sentiment de mélancolie du à une consécration, corps et âme, à la tâche au détriment de l'entretien personnel et des relations avec autrui :

> Melancholia was a disease, a neurosis, in the terminology of William Cullen, "characterized by erroneus judgement". [...] While melancoly could be pathological, it also expressed the superior sensibilities of an intellectual elite. Frankenstein's inability to keep his intimate, domestic self in balance with his thrist for knowledge, both of which had a melancholic aspect, constitutes the central monstrosity that the novel explores.[966]

L'interprétation de la mélancolie comme une forme de maladie au XIXe siècle rebondit sur notre propre lecture contemporaine de la dépression comme la maladie la plus répandue.

965 Mary Shelley, *op. cit.*, p. 53.
966 Ludmilla Jordanova, « Melancholy, Reflection : Constructing an Identity for Unveilers of Nature », *Frankenstein, Creation and Monstrosity*, *op. cit.*, p. 60.



ES. chap. 08. L'inventeur (Vincent Price) au crépuscule de sa vie, avant la création d'Edward. De sucre et de pain d'épice ; tels sont les ingrédients symboliques de la fabrication.

Dans *Edward Scissorhands,* c'est une solitude forcée qui maintient le protagoniste dans la dépression, avant qu'un personnage du monde extérieur vienne à lui et l'introduit dans la ville de manière si inattendue. Jordanova met en évidence une association mal connue entre caractère mélancolique et sensibilité intellectuelle. Victor Frankenstein étudie seul et créé seul, parfaitement conscient de la nécessité de cet isolement qu'il choisit, contrairement à la créature qui en souffrira. Le film se focalise sur le monstre qui n'est qu'un monstre que parce qu'il possède cette sensibilité et cet esprit artistique qui manque à chacun.

Ces arguments nous amènent à nous intéresser au créateur d'Edward lui-même ainsi qu'au rapport entre ces deux personnages. Incarné par l'idole de Tim Burton, le dandy du cinéma gothique Vincent Price, le créateur n'a pas de nom et est une illustration parfaite de la noblesse crépusculaire du vieil âge, loin de l'épave que devient Victor au moment où Walton le fait monter à bord de son navire. De plus, c'est au déclin de sa vie que lui vient l'idée de créer un homme artificiel et non pas dans sa jeunesse, ce qui suggère qu'il a acquis une maturité que Victor ne s'est guère laissé le temps ni la possibilité d'expérimenter. Edward n'est pas une créature qui suscite l'effroi. Son aspect extérieur, s'il génère des interrogations légitimes, rend curieux et

fascine sur certains plans. Si le monstre est le résultat de l'épuisement, du désamour et de la perte de soi dans *Frankenstein,* il est possible que Edward soit, à l'inverse, le fruit d'une création telle que la percevait poétiquement Lewis Carroll, auteur d'*Alice,* c'est à dire de sucre et d'épices. Le sucre, c'est la tendresse.

Il faut cependant relever le précieux mélange d'épices, ces épices nécessaires à la défense de celui que le monde n'épargnera que difficilement. Le créateur sans nom d'Edward a fait de lui son enfant idéal. Dans deux séquences *flashback,* Edward se remémore ce père décédé avant d'avoir pu l'achever. La séance de lecture est particulièrement explicite : contrairement à Victor, l'inventeur veille à l'éducation et à l'éveil émotionnel d'Edward en lui lisant des livres.A aucun moment, pendant le processus de la conception mentale de son projet, Victor ne songe que cette « matière inerte » à laquelle il s'apprête à donner vie puisse constituer un être doué de raison et de volonté. Son projet est scientifique et égocentrique. Pourtant, au départ, il s'agissait bien d'altruisme, puisqu'il souhaitait pouvoir ramener à la vie les corps et, ce faisant, sauver l'humanité de ses maux, dont le premier est très certainement la mort :

> Wealth was an inferior object, but what glory would attend the discovery if I could banish disease from the human frame and render man invulnerable to any but a violent death. Nor were these my only visions. The raising of ghosts or devils was a promise. Literally accorded by my favourite authors...[967]

Dans ce discours, le scientifique flirte dangereusement avec l'occultiste, le magicien croyant sérieusement pouvoir jouer avec la mort. Le rêve de Victor est, comme le définit Gigi Nemburger, une véritable « utopie bio-cybernétique » : « Un double rêve, celui de donner vie à la matière, de fabriquer le vivant à partir de l'inerte, du mécanique et donc un individu doté de pensée (*res cogitans*) à partir d'éléments inanimés (*res extensa).* »[968]

L'individu que compte créer le scientifique ne peut être simplement interprété comme le corps réanimé d'entre les morts, à l'instar du zombi. Ce corps fantastique désigne, dans sa conception, un absolu de création qui égare, aliène le créateur et, au-delà, rassemble les questions autour de la responsabilité et de l'engagement vis-à-vis de l'œuvre. L'histoire de *Frankenstein* ressemble, en ce sens, à une fable gothique sur la création dans laquelle, comme le suggère Claude Fintz : « les « imaginaires » du corps se repèrent à la croisée de toutes les formes d'œuvres ou de création : création esthétique, (re) création de soi, et création sociale »[969], ce qui

967 Mary Shelley, *op. cit.*, p. 39.
968 Gigi Nemburger, « L'utopie bio-cybernétique : Puissance et servitude », *Les Imaginaires du corps en mutation : Des corps enchantés aux corps en chantier, op. cit.*, p. 484.
969 Claude Fintz, « Le corps au centre d'une guerre des imaginaires », *Les Imaginaires du corps en mutation : Des*

ne fait que souligner l'importance actuelle de cette œuvre, à notre propre époque.

Pourtant, dans le film de Tim Burton, ces questions ne s'appliquent pas. La création correspond davantage à cette « fantaisie pseudo-scientifique » qui va contre le « culte de l'Utile (...) responsable de la décadence morale de l'humanité »[970], comme l'explique Jacques Noiray, parlant de l'Andréide de Villiers de L'Isle-Adam dans *L'Eve future.* Edward n'est ni tout à fait un cyborg, ni tout à fait un automate ; il est pourtant semi-artificiel, et le cinéaste laisse consciencieusement planer le doute pour des raisons que nous pensons être l'essence même du fantasme. Ainsi que le stipule Jacques Noiray :

> L'automate apparaît ainsi, au carrefour de cette triple influence, comme le point de rencontre de l'univers technique et du monde fantastique, de la science positive et de la pensée magique : objet privilégié, chargé de significations ambiguës, bien propre à séduire l'imagination littéraire.[971]

En effet, Edward est un rêve, ce qui expliquera, en partie, qu'il ne pourra survivre dans le monde qui repose essentiellement sur la consommation matérielle. Il est un rêve, un idéal trop fragile, comme Hadaly, le robot créé par Edison et que la fatalité conduira à la destruction dans un naufrage *accidentel.* Le monstre créé par Victor est un cauchemar, et il résiste, il tient jusqu'à la mort de son créateur. La force surhumaine de ce colosse de chair morte lui vient aussi, symboliquement, de l'implication émotionnelle de Victor, qui au début, l'avait rêvé, conçu comme l'être de rêve invulnérable, avant de le rejeter, rattrapé par un jugement esthétique intolérant et proprement monstrueux.

La machine sans identification qu'est Edward, c'est peut-être celle du rêve qui continue de le maintenir une vie. A la fois jouet et homme, il concentre en lui les innocences non pas de certains âges, mais d'une primitivité de l'âme. Pour Kim, il reste le petit soldat de plomb qui ne peut partager sa vie, malgré tout l'amour qu'elle admet lui témoigner. En ce sens, il tient plus de l'automate que du cyborg ou du robot contemporain, renouant avec la tradition de l'être artificiel des contes d'Hoffmann ou des romans virtuels comme celui de L'Isle-Adam, comme l'explique Noiray :

> L'automate apparaît ainsi, au carrefour de cette triple influence, comme le point de rencontre de l'univers technique et du monde fantastique, de la science positive et de la pensée magique : objet privilégié, chargé de

corps enchantés aux corps en chantier, op. cit., p. 501.
970 Jacquers Noiray, *op. cit.*, pp. 245-246.
971 *Ibid*, p. 279.

> significations ambiguës, bien propre à séduire l'imagination littéraire.[972]

Le créateur d'Edward incarne cette « science positive » qui va à l'encontre des dystopies et des scénarios apocalyptiques des films de science-fiction habituels. Burton préfère faire surgir des tréfonds du passé romantique et gothique ces rêves qui, s'ils résistent au coup de poing physique du grand représentant de l'imbécillité violente qu'est Jim, l'ex-copain de Kim, ne peuvent cependant survivre dans ce milieu.

Néanmoins, il nous faut remarquer que c'est dans l'œuvre de Mary Shelley que s'opère cette fusion entre le frisson gothique et la technologie, ainsi que le commentent Marie-Luise Kholke et Christian Gutleben :

> modern technology that not only becomes a denaturing but a source of alternative sublime, evoking how and terror in the face of complex, marvellous machines, their terrible beauty and their inestimable power […] the machine almost invariably has a Gothic darkside potential[973]

Alain Morvan dirait que « cet être [le monstre de Frankenstein] n'a pas de nom parce qu'il est hors-normes. »[974] Il explique ensuite que : « Ce personnage-là n'est pas une personne, c'est un principe de destruction libéré par un dérapage scientifique. »[975] Les créatures artificielles sont toutes les résultats de « dérapages », et ne sont pas comme les miroirs ; elles sont les figures reproductibles qui deviennent le double « en corps » et non pas un simple reflet. Les êtres artificiels absorbent les non-dits et sont à la fois la promesse d'un avenir (une création étant censée survivre au créateur) ainsi que la menace du changement radical.

Edward est une menace pour la communauté, or celle-ci ne réagit guère comme la foule qui diabolise le monstre créé par Victor. Nous ne sommes plus à cette époque : le cinéma et la télévision ont contribué à profondément modifier l'appréhension de la différence. Loin d'être pleinement acceptée, elle devient une attraction qui comble l'ennui du monde qui consomme désormais par soif de divertissement. Les spectateurs du show télévisé apprécient la différence, parce que la télévision est l'écran rassurant qui ne reflète pas ; le sujet regarde l'autre au lieu de se regarder lui-même. Ainsi faisant, il cesse de réfléchir sur lui, sur ses défauts, perdant sa réflexion dans l'exposition de cet autre qui lui paraît, pour son soulagement, plus infortuné que lui.

Concernant Victor Frankenstien, il s'agit de guérir le mal par le mal. Si c'est la Mort qui

---

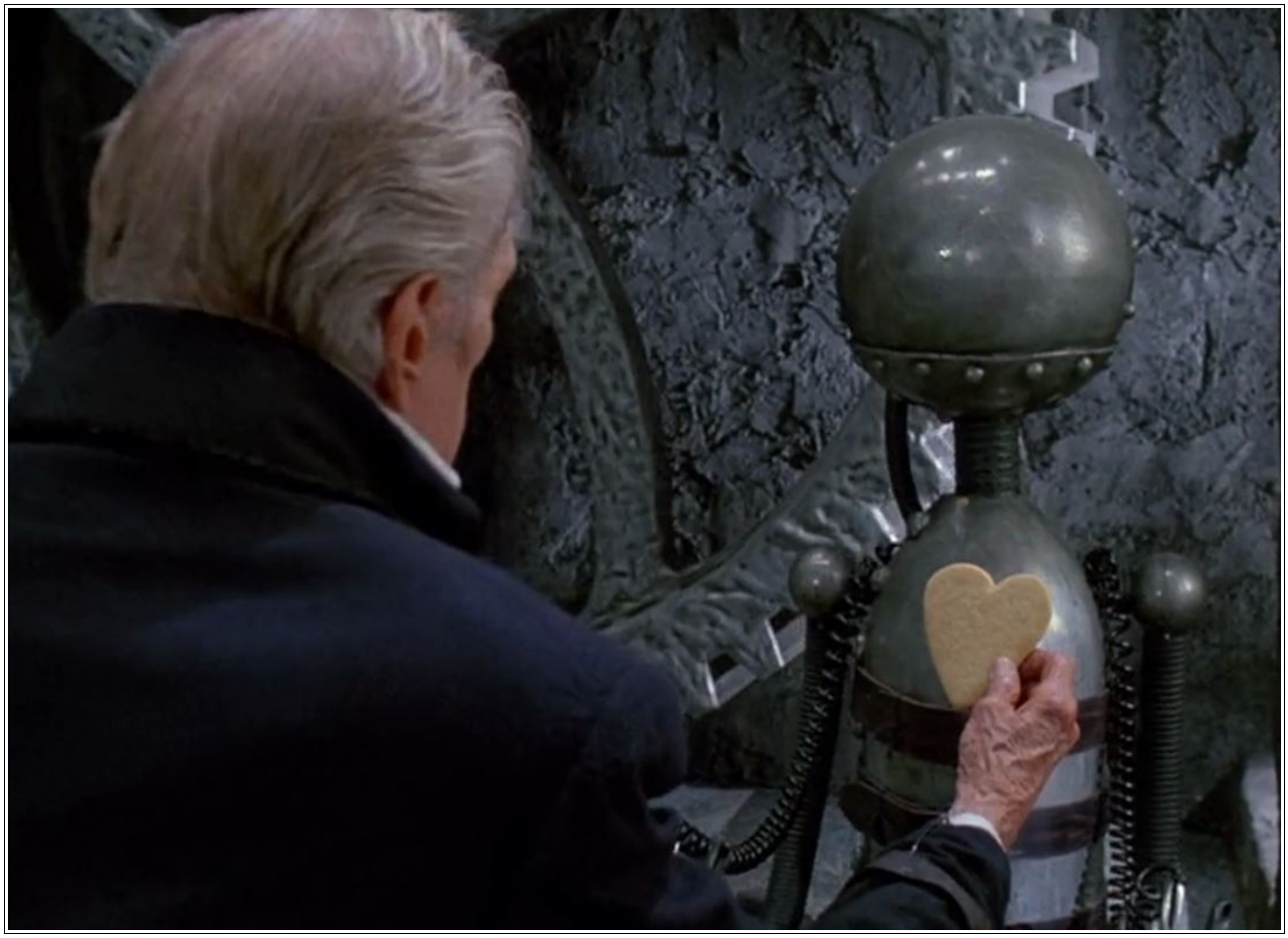
972 *Ibid*, p. 279.
973 Marie-Luise Kholke, Christian Gutleben, *op. cit.*, p. 21.
974 Alain Morvan, *op. cit.*, p. 189.
975 *Ibid, id.*

est la cause des maux du brillant étudiant, c'est la matière morte qui assurera la vie, dans ce processus d'inversion profane qu'est la création. Ainsi que le suggère Ludmilla Jordanova, Victor cherche à comprendre la vie par le trépas (« understanding life through the processes of death »[976]) La Créature dépasse les objectifs du créateur, pour le meilleur comme pour le pire. Chez Frankenstein, elle déçoit et terrifie parce que sa démesure est monstrueuse et représentative du monde des ténèbres, de l'horreur la plus absolue, de la part noire de la dualité spirituelle.

Dans le cas d'Edward, la créature est la promesse d'un rêve, celle d'un idéal de pureté. Son aspect est celui d'un être sublime qui brise les standards esthétiques américains. Il est d'abord l'enfant idéal de son créateur, perméable et innocent, sans cesse en demande d'apprendre. Matérialisation d'un rêve, il menace la réalité et de son déséquilibre psychologique naît cette dangereuse monstruosité éveillée par le culte de la norme. Cette innocence est également présente chez le monstre de Frankenstein, qui passe par plusieurs stades d'éveil au monde extérieur, qui suit la linéarité de la maturation, de l'enfant à l'adulte. Ce sont d'ailleurs des pâtisseries qui, comme on peut l'observer sur l'image, lui donne l'idée un jour de créer un enfant artificiel. L'une des figures en pain d'épice est en forme de cœur, ce cœur que le vieil homme prend et porte vers l'un des robots. Rappelons-nous comment, au tout début, la vieille Kim avait commencé son récit : « Well, a long time ago, an inventor lived in that mansion. He made many things, I suppose. He also created a man. He gave him inside, a heart, a brain, everything. »[977] Le vieil homme est nommé « the Inventor » dans le script. Tel que l'introduit Kim, l'on constate qu'il fait partie à la fois de la réalité fictive des personnages et de la légende. Cet inventeur a inventé bien des choses, mais la plus significative d'entre toutes fut un « homme ». Victor a doté sa créature d'un cerveau et d'une constitution physique hors-normes. Or il ne lui a pas donné l'essentiel ; le cœur symbolique que le vieil inventeur d'*Edward Scissorhands* met devant l'un de ses ouvriers mécaniques signifie que l'amour est le plus important des ingrédients.

C'est ce qui explique le comportement d'Edward. Loin d'être violent, ce dernier ne cesse de manifester de la curiosité et de l'intérêt pour les autres. Tel un enfant obéissant et soucieux des conséquences de ses actes, Edward ne sourit que lorsqu'il voit Peg agréablement impressionnée par ses sculptures végétales, ce qui montre qu'il est naturellement généreux et étranger à toute forme d'abus. L'éducation et la relation avec l'Inventeur a été la clé de cette nature.

976 Ludmilla Jordanova, *op. cit.*, p. 66.
977 Kim, *Edward Scissorhands, op. cit.*

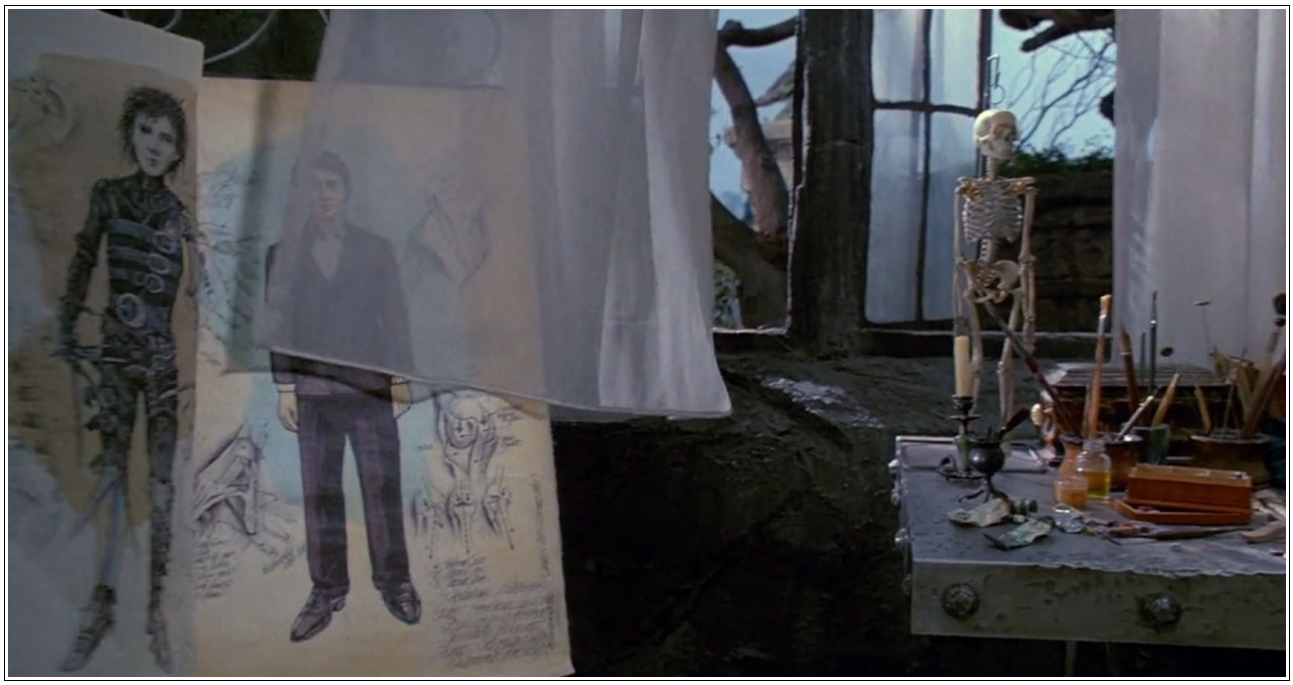


ES. chap.08. L'image la plus significative du film ; l'amour est l'ingrédient le plus précieux de la fabrication, contenu dans ce cœur symbolique en pain d'épice.

Les livres ont joué un rôle crucial ; Edward a appris à lire grâce au vieil homme, contrairement au monstre créé par Victor qui apprendra seul à parler, à lire et même à composer. C'est au beau milieu du barbecue auquel tout le voisinage est convié que Edward se remémore avec nostalgie les séances de lectures de son père. Littéralement envahi par les femmes, mariées comme célibataires, Edward est souriant et s'amuse de cette bousculade autour de sa personne, chacune des ménagères voulant être la première à lui faire goûter un plat différent, Joyce en tête.

La situation est des plus triviales ; sur fond de musique hawaïenne, les invités échangent sur des sujets ordinaires ; télévision, ragots, recettes de cuisine etc... A un moment, Bill Boggs annonce : « Okay, everybody. Grab your plates. Soup's on ! ». Confus, la bouche pleine et les ciseaux transformés en brochettes pour l'occasion, Edward répond : « I thought it was shish kebab. » Ce petit quiproquo n'a pas souvent retenu l'attention, il est pourtant l'élément déclencheur du *flashback* qui suit et permet d'en comprendre l'importance. En effet, Edward ne saisit pas ce que la soupe vient faire dans cette situation, parce qu'il n'y en a nulle part, le plat

principal étant du chich kébab. En réalité, il ignore que « soup's on » est une expression qui est l'équivalent de notre « à table ». Bill éclaire sa lanterne, non sans un soupçon de moquerie : « It was a figure of speech, Ed. You got to learn not to take things so literally. » Ce n'est pas l'expression en elle-même qui nous intéresse, mais la raison pour laquelle le film passe d'une situation présente à une situation passée. C'est le verbe « apprendre » (« to learn ») qui déclenche le souvenir. Le spectateur est alors transporté dans le passé, alors qu'Edward était encore un bloc de marbre à tailler.



ES. chap. 10. Les plans de fabrication dévoilés sans être expliqués. Sur la dernière page, le résultat escompté qui n'aboutira pas en apparence. Le personnage deviendra un homme sans avoir besoin de changer.

Sur l'image, un grand carnet à plans est ouvert et la brise fait tourner les pages, montrant les illustrations une par une, du squelette métallique[978] à l'apparence d'Edward, jusqu'au résultat final auquel l'Inventeur devait aboutir ; un homme normal en apparence. Edward ne serait donc, tel que nous le voyons, qu'une apparence intermédiaire. Schémas visibles de loin, instructions indistinctes. Le spectateur est, à nouveau, libre d'en imaginer les étapes. Ce qu'il regarde, sur cette image, c'est simplement le bureau de travail de l'Inventeur ; on y voit un petit squelette, des outils de traçage de plans et de précision mécanique, ainsi que des flacons, un bureau à la fois de mécanicien et d'alchimiste.

Mécanique et alchimie, ou plutôt magie. L'Inventeur n'utilise nul outil biologique visible,

978 Ce qui prouve qu'Edward est un automate pourvu d'une âme humaine.

comme Victor, tout ressemble davantage à un atelier de fabrication d'automates ; il est d'ailleurs fort possible que ces flacons ne contiennent que des huiles pour rouages, sauf que l'aspect des récipients suggère davantage que ceux-ci contiennent des substances d'expérimentation délicate. De nombreuses réponses surviennent, aussi bien que des questions restent en suspens. Il n'est pas utile de savoir *comment,* ce serait comme si l'on cherchait à percer les secrets d'un magicien, car savoir tue le mystère. Ainsi, ce court passage ne dévoile pas plus la recette de fabrication que le livre de Mary Shelley. Ces fameux « instruments of life »[979] utilisés par Victor sont occultés, la création se fait dans l'ombre. Dans son récit, Frankenstein refuse formellement de livrer ses méthodes à Walton, et, à travers lui, au lecteur :

> I see by your eagerness and the wonder and hope your eyes express, my friend, that you expect to be informed of the secret with which I am acquainted ; that cannot be. […] I will not lead you on, unguarded and ardent as I then was, to your destruction and infallible misery. Learn from me, if not by my precepts, at least by my example, how dangerous is the acquirement of knowledge...[980]

Ce sont là d'excellentes raisons : Walton comme le lecteur est sensé apprendre des erreurs du scientifique ayant failli. La conception du monstre a été principalement révélée par le cinéma, dans les nombreuses adaptations de *Frankenstein,* dont celle de 1994 par Kenneth Branagh est incontestablement la plus convaincante puisqu'elle montre l'animation, par le biais de l'électricité, du monstre à l'intérieur d'un sarcophage rempli de liquide conducteur.

Dans le film de Burton, l'on voit que ce sont surtout les robots qui aident le vieil homme, l'allégeant des tâches habituelles comme la cuisine, néanmoins rien n'est montré de la fabrication d'Edward lui-même. Nous ne voyons jamais l'Inventeur au travail, seulement la naissance de son rêve et le résultat vivant. Pour l'inventeur d'Edward, âgé et solitaire, la vie est créée à partir de substances matérielles et sentimentale. L'inventeur n'est pas un scientifique mu par les mêmes ambitions que le héros du livre. Il est plus proche d'un Gepetto que d'un Victor Frankenstein. La scène qui le montre, en train de concevoir l'idée, est tout à fait explicite : le vieil homme tient un cœur en pain d'épice qu'il place devant un de ses robots assistants. Les raisons en sont donc différentes de celles de Mary Shelley qui fait de la création un tabou. Il faut prendre le film de Burton comme un numéro de magicien qui ne veut livrer son secret ; le spectateur est laissé libre d'imaginer comment et par quels moyens.

979 Mary Shelley, *op. cit.*, p. 59.
980 *Ibid*, p. 54.

POETRY

Page précédente : ES. chap. 10. La séance de lecture permet d'expérimenter les réaction et les émotions du sujet. Mais aussi de créer un lien indestructible entre l'Inventeur et sa création.

Le corps hybride d'Edward n'est d'ailleurs qu'une combinaison de pièces détachées qui, séparées, n'auraient nulle signification. De plus, si nous comparons cet aperçu du laboratoire avec la cellule (« rather a cell »[981]) de Frankenstein, cette chambre sombre louée dans un grenier, nous constatons que l'art du *chiaroscuro* utilisé par Burton donne à ces éléments sensés appartenir à un univers expressionniste gothiques (le squelette, les fioles, le grimoire) un aspect qui n'a rien de glauque.

D'ailleurs, la lumière du jour gris mais non orageux, éclaire l'endroit. Nous ne ressentons nullement une sensation d'enfermement. La douceur du fond sonore (des bois) et la voix monocorde et paisible de l'Inventeur en train de lire, dote ce décor de tranquillité, de cette sécurité que l'on ressent dans une isolement longtemps désirée pour servir la réalisation d'une œuvre d'art, loin des frustrations de l'étudiant qui s'adonne à sa « filthy creation »[982].

La lecture. C'est par cet acte que bien des parents échangent affectueusement avec leurs enfants. Avant de dormir, lire une histoire ne permet pas seulement d'accompagner l'enfant vers une nuit paisible et de renforcer le lien avec l'adulte. La lecture forme à l'imagination et à l'appréhension du réel par l'imaginaire, de même qu'à une meilleure compréhension du langage. C'est pourquoi l'erreur d'interprétation d'Edward de l'expression lancée à haute voix par le père Boggs le renvoie à cette séance. La caméra défile sur le bureau, montrant ainsi les volumes reliés et épais, et des instruments de mesures qui nourrissent l'imaginaire, car au fond, peut-on vraiment être certains de leurs fonctions ? Est-ce utile de le savoir ? Il est possible que chaque objet fasse partie de cet irréalité esthétique propre au style de Burton. En revanche, ce qui fait sens se trouve dans la parole, dans l'acte. Assis, en position du lotus, tel un élève de l'école zen[983], Edward écoute son père, remuant de temps à autre ses ciseaux. Il est, à ce moment, encore perfectible. En lisant, l'Inventeur cherche à éduquer et à sensibiliser son fils.

> **Inventeur :** Let us pretend we're in the drawing room, and the hostess is serving tea. Now, many numerous little questions confront us. Should the man rise when he accepts his cup of tea ? May lump sugar be taken with the things ?

981 *Ibid*, p. 55.
982 *Ibid, id.*
983 Tranquilité et sérénité de l'esprit et du corps sont aussi les impressions paradoxales que dégage cet hermitage idéalisé par le vieil homme, aux antipodes de l'angoisse avilissante de Frankenstein, enfermé dans sa chambre d'étudiant.

Edward [en remuant un de ses ciseaux] : No...

Inventeur : Is it good form to accept a second cup ? Now should the napkin be entirely unfolded ? Or should the center crease be allowed to remain ? It is so easy to commit embarrassing blunders. But etiquette humiliation and discomfort. **[En regardant attentivement Edward et en fermant le volume]** Hmm... yes booooring ! **[Souriant et attrapant un recueil de poésie]** Let us switch to, hmm... to some poetry hmm ? There was an old man from the Cape. Who made himself garnments of crepe. When asked : will they tear ? He replied : Here and here. But they keep such a beautiful shape. **[Remarquant la réaction d'Edward]** That's right. Go ahead, smile ! It's funny. That's right !

C'est une bien drôle de leçon. De la manière de se comporter, de l'étiquette, prenant pour exercice une situation très déterminée par son contexte culturel, l'heure du thé. Simple clin d'œil au parcours de Vincent Price qui, comme on le sait, a excellé dans les rôles de nobles anglais ? Ce n'est pas une réponse satisfaisante. Cette leçon ressemble à celle qu'on donnerait à un enfant à l'époque victorienne, comme si, faisant fi du temps présent, l'homme se servait d'exemples dépassés pour parfaire à l'éducation d'un être qui n'est pas destiné à quitter le château, qui n'est pas même pas sensé avoir une notion du temps.

Ce choix renvoie directement à l'état de l'accès à la culture dans le reste du monde. Dehors, dans le nouveau modèle social, l'éducation s'est laissée emportée dans le flot irrésistible de la société de consommation, et la télévision se charge de remplacer les parents désinvoltes qui, confiants en ces nourrices des temps modernes, s'adonnent à leurs propres occupations. L'exemple choisi par l'Inventeur peut paraître incongru, futile pour l'époque ; à quoi pourrait servir cette leçon de conduite si désuète en apparence ? La vérité est qu'il s'agit moins d'un cours sur les manières qu'une leçon sur l'embarras, destiné à faire d'Edward un être capable de « s'en tirer » dans n'importe quelle situation gênante, comme celle du présent, tandis qu'il vient d'apprendre que parfois les gens ordinaires prononcent des paroles qu'il ne faut pas prendre à la lettre. Efficace ou non, Edward ne semble pas réagir de manière flagrante à l'exposé.

Alors le vieil homme abandonne le livre pour un autre, un recueil de poésie, de quoi stimuler autrement l'imagination avec la beauté des vers. Ces vers qu'il lit sont ce qu'on appelle dans la tradition anglaise un *limerick*[984]*,* un court poème de portée satirique, utilisé souvent dans la pratique du *nonsense*[985]. Edward réagit aussitôt, et, ravi de le voir enfin sourire, l'Inventeur l'encourage. Qu'est ce qui fait sourire Edward ? Il suffit de nous-même nous prêter au jeu pour

984 Ces vers seraient attribués à Robert Louis Stevenson.

985 Lewis Carroll en charge les pages de ses deux grands textes *Alice's Adventures in Wonderland* et *Through the Looking Glass,* se spécialisant dans la parodie de comptines ou de contes qu'il transforme en caricatures et fantaisies absurdes versifiées.

comprendre. Le but n'est pas d'interpréter le poème selon des connaissances précises de la culture britannique et de ses représentations célèbres ou caricaturales. Il faut visualiser ce qu'Edward lui-même est en train de visualiser ; un homme « de la cape » (c'est à dire un soldat) qui arbore un costume de crêpe plutôt qu'une armure. D'où l'interrogation ; et si ce fragile tissu se déchire ? Qu'importe, répond le personnage. Il montre que, déjà, de part en part, le tissu a subi des dommages, et qu'il garde, bizarrement, un aspect élégant. La déchirure est symbolique. Il s'agit d'abord de la triste anticipation de l'une des dernières scènes du film, lorsque, rejeté par les habitants, Edward fuit vers le château en déchirant furieusement les vêtements qu'il a accepté de revêtir, par dessus son étrange combinaison noire.

A présent, si nous nous interrogeons sur la réaction du personnage, il nous faut comprendre l'histoire d'Edward comme une déchirure à la fois douloureuse et salvatrice. Edward *est* un être déchiré et qui apprend à découper adroitement d'une part, d'autre part, le personnage du *limerick* trouve que même en charpie, sa parure a belle allure. C'est là toute la portée symbolique du film, et même de l'univers personnel de Tim Burton. La beauté, la vraie, c'est celle qui se trouve dans l'imperfection et dans ces « trous » faits sur la surface, desquels surgissent d'incroyables potentialités C'est pourquoi nous pensons que c'est le créateur du film qui sourit à travers Edward, incitant ainsi à une autre lecture, à une autre compréhension, plus ouverte et qui ne se limite pas à la fonction ni à l'apparence.

Cette compréhension est donc facilité par l'Inventeur qui se comporte vraiment comme le père et l'instructeur responsable que Victor Frankenstein ne sera jamais. Néanmoins le livre, cet intermédiaire, ce connecteur de pensées, a son importance dans le roman de Mary Shelley. Fils d'un rationaliste convaincu, inspiré par le propre père de Mary Shelley, William Godwin, Victor, adolescent tempétueux et obstiné, se prend d'un vif intérêt pour les ouvrages des grands alchimistes que furent Cornélius Agrippa, Paracelse et Albert Magnus[986] pour deux raisons déterminantes.

La première est qu'il ressent la passion des auteurs de ces travaux pour les secrets et les chimères qu'ils pourvoient, par rapport à la sécheresse de l'esprit scientifique. C'est une excellente raison et, à ce moment-là, ces lectures servent une lubie encore inoffensive, encore immature. Il suffit que le représentant de l'autorité paternelle, le père de Victor, moque les lectures de son fils pour que celui-ci, qui comme n'importe quel adolescent est en révolte, transforme sa passion en obsession dangereuse. C'est donc par résistance, contre son siècle, contre les vaines promesses du positivisme, que l'âme romantique de Victor se noie dans la

986 Mary Shelley, *op. cit.*, pp. 39-40.

dépression : « I was required to exchange chimeras of boundless grandeur for realities of little worth. »[987] Notons la manière dont l'auteure émet cette comparaison de mesures : des chimères d'une grandeur infinie contre des réalités de médiocre utilité. L'adjectif « boundless » renforce le caractère illimité de ces rêves de transcendance, que la science moderne est inapte à réalisé. C'est à travers la mention des lectures que se résume la véritable recette de fabrication de la créature de *Frankenstein* : occultisme et d'alchimie, sciences naturelles et techniques, romantisme et symbolisme, sont autant d'ingrédients dosés passionnément et violemment.

Le roman de Mary Shelley est peuplé de rêveurs qui se sont convertis à l'idéal de par leur lectures. Walton veut parcourir le monde et en déceler ses secrets parce qu'il est amoureux des ouvrages des grands poètes de son temps qu'il cite être : « those poets whose effusions entranced my soul and lifted it to heaven. »[988] Le monstre est lui aussi autodidacte, il s'éduque lui-même en lisant et va jusqu'à se reconnaître dans les personnages, un en particulier. Caché dans la grange de la famille De Lacey, dont il surveille le quotidien pour apprendre, le monstre dérobe et lit *Les Vies de Plutarque, Les Souffrances du jeune Werther* et surtout, l'œuvre à laquelle il s'identifie le mieux, *Paradise Lost* : « I considered Satan as the fitter emblem of my condition. »[989] Le Satan miltonien, l'ange déchu, le rebelle. Le monstre y voit sa propre malédiction. Nous pouvons, en toute logique, penser que c'est aussi cette lecture qui fait naître en lui la possibilité de la vengeance :

> The possession of these treasures gave me extreme delight; I now continually studied and exercised my mind upon these histories, whilst my friends were employed in their ordinary occupations. 'I can hardly describe to you the effect of these books. They produced in me an infinity of new images and feelings, that sometimes raised me to ecstasy, but more frequently sunk me into the lowest dejection.[990]

Les livres, les mots et l'exercice imaginaire qu'ils assurent provoque des sentiments contradictoires, entre émerveillement et exaspération. Dans le film, le spectateur peut paraître perplexe à cause de l'aspect artificiel du sourire d'Edward. Néanmoins cette réaction montre que le personnage est en train de quitter l'état de machine pour celui de l'homme en devenir. Le monstre n'a que les livres et sa sensibilité ; Edward est assisté, accompagné par l'Inventeur. De plus, la différence de contenu semble entraîner des réactions propres ; Edward rit parce que ce qu'il écoute le rend joyeux. Le monstre, dévasté, se nourrit de puissants sentiments destructeurs.

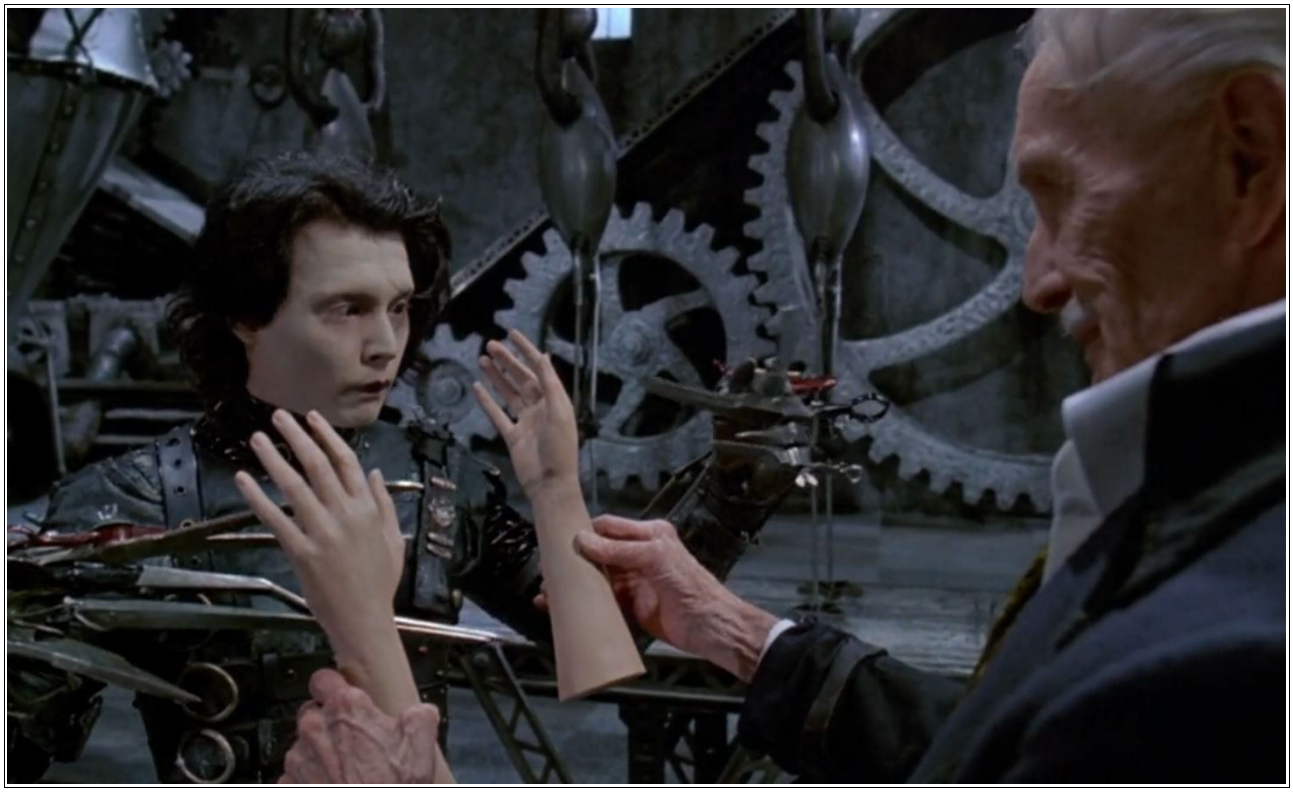
987 *Ibid*, p. 47.
988 *Ibid*, p. 12.
989 *Ibid*, p. 135.
990 *Ibid*, pp. 133-134.

Ce qui importe davantage, c'est le rôle que tient le créateur ; il est absent dans *Frankenstein,* acteur dans *Edward Scissorhands.* L'Inventeur a réussi à inculquer à Edward des valeurs humaines et à en faire un être quasi complet. Il n'a pas eu le temps de le préparer à la finitude, car, contrairement à lui, l'Inventeur est mortel. Sa toute dernière apparition est aussi celle de son déclin. Lorsque Kim prend Edward dans ses bras, se remémore pour la dernière fois le jour tragique ou la seule figure paternelle qu'il a connue s'est éteinte subitement devant ses yeux, lui apprenant techniquement ce que signifie de mourir. La fête de Noël, dans l'esprit d'Edward, n'a, à ce propos, nulle autre signification que ce moment douloureux, où l'Inventeur s'apprêtait à lui faire une surprise. Dans le laboratoire, l'Inventeur s'y prend un peu à l'avance : « I know it's a little early for Christmas, Edward, but I have a present for you. » En ouvrant un paquet cadeau, il exhibe deux mains qu'il vient de façonner.

Tel un enfant dont la politesse n'a d'égal que le calme, Edward effleure, émerveillé, de ses ciseaux ces fragiles mains dont la matière est confuse, proche de la cire. La musique devient aussitôt grave, et un gros plan est braqué sur le visage de l'Inventeur qui change lentement d'expression. Son bienveillant sourire s'éteint et il s'effondre sans bruit sur le sol, tué par une crise cardiaque aussi soudaine qu'un éclair, le même genre d'éclair qui frappe l'arbre, puis l'espoir d'un Victor Frankenstein qui se voit tel un arbre foudroyé « blasted tree »[991]. En perdant l'équilibre, le vieil homme plante les deux mains dans les ciseaux d'un Edward affolé, incapable de comprendre ce qui arrive. En se penchant sur le cadavre, Edward enfonce légèrement une lame dans la joue de l'Inventeur mort et constate que du sang (sait-il seulement de quoi il s'agit?) en découle.

Nul besoin de livres pour connaître la mort, il l'a vécue et ce n'était guère prévu, il l'a ressentie instinctivement. Sans avoir pu le terminer, sans avoir pu suffisamment le préparer à l'éventuelle intrusion du monde extérieur, l'Inventeur meurt prématurément, laissant sa création livrée à elle-même. La mort de l'Inventeur est un choc, cependant, l'extérieur s'est introduit dans le château et a permis à Edward de sortir de sa solitude. Les livres préparent, l'expérience demeure la seule voie vers la maturité. L'on ignore les vraies intentions du créateur ; a-t-il vraiment créé Edward pour que ce dernier vive à jamais isolé, comme lui ? Le croquis final visible sur le grimoire nous indique que c'était bien un homme à part entière et autonome, et donc susceptible de vivre comme les autres ou parmi les autres, que devait devenir Edward. Vincent Price, l'idole de Burton, joue le créateur frankensteinien idéal, celui qui répare la faute d'irresponsabilité et de rejet du personnage du livre.

991 *Ibid*, p. 133.



ES. chap. 21. Les mains magiques ou les mains de la fatalité. La joie ressentie par Edward face à ce présent tant attendu laissera place aussitôt à l'incompréhension devant la mort soudaine de l'Inventeur.



ES. chap.21. Le sang est à la fois vie et mort, Edward recueille les gouttes de l'entaille qu'il fait au vieil homme mort, sans saisir à ce moment-là la gravité de la situation.



ES. chap. 21. Les mains, comme les ailes brisées, sont peut-être le symbole de la main créatrice de l'inventeur qui cède la place. Les lames d'Edward sont dangereuse, car il *est* une œuvre dangereuse, et il lui appartient d'apprendre à utiliser son don avec parcimonie pour ne pas blesser.

Antoine de Baecque, rappelant que *Edward Scissorhands* comporte une dimension autobiographique[992], identifie, dans chacun des films analysés, l'âme du cinéaste qui met en jeu la création à l'intérieur d'un système particulier. La machinerie du laboratoire est le décor symbolique dans lequel un individu volontairement retiré du monde s'applique à réaliser une œuvre qui, même hors des murs du château, est capable de toucher les autres tout en restant fidèle à elle-même.

Ainsi que le formule Burton lui-même : « Il fallait soi se fondre dans la masse et renoncer à une partie de soi-même, soi posséder une scie intérieure et donc se couper des autres. »[993] Le laboratoire de l'Inventeur abonde en scies et en rouages, lesquelles servent davantage à se construire qu'à détruire. En faisant l'expérience de l'altérité, Edward a parfait son éducation et a choisi la solitude créatrice de l'artiste. Son milieu de départ et l'influence du vieil excentrique lui a permis, quelque part, de ne pas se « fondre dans la masse », d'évoluer tout en gardant une part de magie et d'originalité. Les monstres filmiques de Burton sont, à l'image de l'Inventeur, la preuve d'un choix de « conversion à l'illusion »[994], ainsi que Jacques Noiray appelle cette

992 Antoine de Baecque, *op. cit.*, p. 63.
993 *Ibid*, p. 68.
994 Jacques Noiray, *op. cit.*, p. 317.

tendance, tradition frankensteinienne qui était en vogue dans la littérature fantastique du XIXe siècle[995].

Les mains déchiquetées sur le sol sont un vrai crève-cœur, compte tenu de la valeur sentimentale qu'elles avaient. Cependant, ces lames qui sont greffées à leur place deviennent, de manière inattendue, le plus précieux atout d'Edward. L'histoire du soldat et de ses vêtements déchirés l'avait prédit : le défaut le plus apparent n'empêche guère, lorsqu'il ne le favorise pas tout simplement, de créer de la beauté. Edward est un sculpteur, un jardinier et un coiffeur hors-pair, capable de produire des merveilles grâce à ce handicap transformé en instrument d'artiste, capable de donner forme à l'abstrait. Ce n'est donc pas des mains qu'il manque au personnage ; l'amour est ce qui lui fait connaître cet accomplissement. Contrairement aux frustrations conduisant le monstre à la vengeance, Edward est aimé et c'est ce sentiment qui le fait se sentir entier et non plus « unfinished ». Cette recomposition n'aboutira jamais dans le film ; Edward détruira furieusement certaines de ses créations végétales, réalisant qu'il n'est plus le bienvenu dans la communauté et que l'on s'est servi de lui. Pour autant, il suffira qu'une déclaration d'amour soit prononcée pour qu'il accepte, au final, de vivre avec cette réalité d'être incomplet à l'extérieur, qui le poussera à consacrer le reste de son existence à la création.

Vincent Baticle parle de « filiation » cinématographique ; Burton, à travers la relation entre Edward et son créateur, illustre sa propre position d'enfant nourri par le cinéma fantastique et d'épouvante des années 1950-60, dont Vincent Price fut l'une des grandes figures. D'autre part, ce lien correspond à une manière recréer une esthétique frankensteinienne, artisanale résultant d'un rapport créatif au cinéma et à la réalité :

> Cette logique qui demande aux personnages d'être tout à la fois fiction et réalité, parent et enfant, créateur et créature, se it comme une mise en fiction du rapport de filiation qu'entretient le cinéma de Tim Burton avec celui de ses aînés. […] Plus encore, la disparition de ce type de productions [vieux films d'horreur] est relayée par la mort du personnage interprété par Vincent Price, faisant d'Edward un personnage à jamais inachevé, car anachronique. Mais, en même temps, Edward est pleinement une créature burtonienne, marquée par les obsessions visuelles et thématiques du cinéaste.[996]

Les relations entre créateur et créature dans *Edward Scissorhands* posent les mêmes

995 Il pense en particulier à l'*Eve Future* de Villiers de L'Isle-Adam, roman dans lequel le créateur revendique l'amour artificiel comme supérieur et compatible avec une élévation de l'humanité. Le phénomène des *real dolls,* poupées sexuelles à taille humaine, fait l'objet d'une enquête écrite par Elizabeth Alexandre ; *Des poupées et des hommes : Enquête sur l'amour artificiel,* Paris : La Musardine, 2005.

996 Vincent Baticle, « Tu seras père mon fils : Figures paternelles et filiations cinématographiques dans le cinéma de Tim Burton », *Tim Burton : Horreurs enfantines, op. cit.*, p. 138.

problématiques que celles de *Frankenstein.* Le propos du film est une résolution positive, non-pessimiste. Si l'Inventeur n'a pas pu achever son œuvre, d'autres se sont chargés de la recueillir et de la compléter. Cela montre que la création, quelle qu'elle soit, constitue une responsabilité puis une postérité. A la fin du film, Edward s'est enfin réalisé, dès que les mots « I love you »[997] l'envahissent et qu'il ferme les yeux, embrassant celle qui les prononce. Il devient alors le véritable créateur.

C'est ainsi que la neige continue de tomber sur la ville, signifiant que l'œuvre, immortelle, continue de vivre dans les pensées de chacun. Dans le texte de Shelley, le monstre meurt avec son créateur, or le texte lui survit, c'est le texte qui est ce bébé difforme, cette « hideous progeny » qui a elle-même engendré tant de monstres et de merveilles dans l'ensemble des manifestations culturelles.

Le film de Tim Burton raconte cette importance du sentiment d'accomplissement, de quelque chose émanant de soi pour s'extérioriser. Or à la fin du film, la créature s'en retourne dans la forteresse protectrice où elle a vu le jour. Cela signifie que l'extériorisation n'est qu'une expérience, un chemin intermédiaire visant à se retrouver. En ce sens, l'histoire confronte le sujet avec ce qui fait de lui un être singulier ; plutôt qu'une fin pessimiste dans laquelle le monstre est résigné, le film donne la priorité au regard porté sur la marginalité, faisant de celle-ci un atout unique capable de sculpter l'imaginaire.

Les livres deviennent, dans le film, ce mur rassurant de connaissance qui délimitent deux univers, qui s'oppose à l'interprétation qu'avance Baldick au sujet de *Frankenstein* : « solitude cannot be cured, only sharpened by knowledge […] the novel is indeed about the perils of discovery »[998]. Au caractère alarmiste sur les mystères que permet de lever la dangereuse connaissance, *Edward Scissorhands* appose un détachement culturel volontaire par rapport à une collectivité ayant remplacé la culture et la satisfaction artistique ou intellectuelle par des préoccupations matérialistes. Edward est cette preuve vivante d'un réenchantement de l'existence qui, à la fin du film, ne peut être préservé que dans un retour à cette solitude qui est moins une résignation ou un renoncement narcissique qu'une manière de protéger l'originalité et l'essence de la création hors du champ d'influence de la vie sociale qui tend à disqualifier l'individualité et l'expression personnelle.

Elizabeth R. Napier rappelle que : « Neither author (Frankenstein or Shelley) exhibits much subtle about a way in which an idea may be translated into the material realm. »[999] Le

997 Kim, *Edward Scissorhands, op. cit.*
998 Chris Baldick, *op. cit.*, p. 46.
999 Elizabeth R. Napier, *op. cit.*, p. 169.

monstre est donc une idée transposée dans la réalité. Une telle hypothèse n'a rien, au premier abord, de sinistre ou de négatif. Pourquoi donc le résultat, la concrétisation de cette idée, est-elle monstrueuse en apparence ? La réponse la plus acceptable serait que la créature n'est que l'enveloppe de l'idée, la forme et non le fond. Son humanité le prouve : né parfaitement innocent, la créature devient criminelle parce qu'elle est, dès son éveil, rejetée et incapable de se définir elle-même, n'étant ni humaine ni inhumaine. Cette aliénation semble faire gagner le monstre en cet être sans nom, sans « race » et sans repères. Nous aimerions avancer une autre hypothèse pour expliquer ce rejet ; si le monstre est une idée devenue réalité, c'est que l'idée elle-même est monstrueuse. En effet, le projet de Victor apparaît effroyable dans la mesure où il procède à l'inverse de la procréation qui fait surgir la vie, vie qui dès la naissance entame sa marche vers la mort. Victor prend la mort pour point de départ pour faire marche-arrière, ce qui en soit a de quoi faire frissonner et donner aux cinéastes les idées de films d'horreur que nos connaissons si bien.

Edward nous apparaît davantage comme un rêve qu'une idée devenue réalité. Même si, au début de son récit, Victor avait nourri un rêve grandiose, ce dernier s'est progressivement changé en projet scientifique mécanique, répétitif puis en cauchemar vampirique. Dans le film, la magie des vieux rêves impossibles est maintenue jusqu'au bout et, comme nous l'avions expliqué, marque la rencontre entre la féerie d'une autre époque et le monde moderne dont les extravagances sont essentiellement spectaculaires et commerciales. Ce postulat est compatible avec l'enjeu scientifique qui, dans le roman, est l'instrument de la réalisation. Pour David Smadja :

> Par le monstre, l'homme saisit d'un coup que le monde existe en dehors de lui. En même temps, cette existence *en soi* est révélée à l'homme et, par là, elle prend la forme d'un *pour soi.* L'homme découvre donc également l'extériorité de son être biologique et se trouve donc dépossédé de lui-même, aliéné du fait-même qu'il respire et qu'il existe.[1000]

Le monstre est donc perçu comme tel parce qu'il exprime tout ce que le créateur a désavoué, tout ce qu'il a occulté. Nous voyons cependant que la relation entre le créateur et sa créature, tel que l'a imaginée Tim Burton, met fin au cycle pessimiste de *Frankenstein* et de sa vision de l'avenir si sombre qui fait le bonheur des films post-apocalyptiques. *Edward Scissorhands* est d'ailleurs un film qui n'a ni lieu ni temps ; il célèbre l'instant, la découverte gratuite et ne s'encombre pas de spéculations. Dans le roman, aucun des deux n'est gagnant ; leur

1000 David Smadja, « Approche éthique des manipulations génétiques d'aujourd'hui », *Monstres et imaginaire social, op. cit.*, p. 191.

« fusion » finale, dans la mort, fait de Victor comme de la Créature deux « perdants magnifiques », comme l'a envisagé Bouissou au sujet du héros tragique dans la tradition épique japonaise. Edward est-il un perdant magnifique ? Que nous dit la fin du film ? Il serait trop facile de ne voir que l'échec dans le retrait de la créature qui, pourchassée par la communauté, retourne dans la sécurité du château. Le début du film, cette histoire contée sur la neige qui tombe, chaque hiver, sur la petite ville, nous avance que la création a survécu, malgré le rejet et l'intolérance.

II.3.4. Edward le « perdant magnifique »

Les choses se compliquent pour Edward lorsque l'on outrepasse ses limites. Le passage sur scène, devant des centaines de spectateurs, est aussi un passage symbolique vers l'éclatement. Devant la caméra, Edward se voit poser une question, par une des spectatrices assistant à l'émission en direct, qui le met soudainement à nu ; « Do you have a girlfriend ? ». Il ne répond pas, mais se tourne vers l'objectif de la caméra ; il sait que, dans la maison des Boggs, Kim le regarde, en compagnie de son petit frère et de son petit copain. Ces deux derniers s'étouffent de rire, face au regard bouleversé d'Edward, et à la gêne de Kim devant cette déclaration muette. Les mots deviennent futiles, tout est dans le regard de l'hypersensible créature. Ainsi, là où le monstre de Frankenstein s'exprime, se justifie, nomme ses sentiments.

Le film de Burton privilégie des moyens d'expression essentiellement visuels. C'est dans ce que nous voyons que réside la force de ce film. Kim est bouleversée, car les grands yeux expressifs d'Edward sont la déclaration. Les sentiments sont si forts, si sincères, qu'ils provoquent une tension électrique qui fait jaillir des étincelles sur le plateau. La créature de Burton et celle de Victor Frankenstein partagent une hypersensibilité évidente et subissent tous deux l'incompréhension et l'intolérance. Or le monstre, contrairement à Edward, ne connaîtra jamais l'amour partagé. Edward est un tueur sentimental, mais dans un sens différent de celui de la créature de *Frankenstein.* Lorsque, après s'être laissé manipuler par Jim et sa bande et avoir été rejeté par les habitants ingrats qui changent d'avis selon la mesure du colportage, Edward se réfugie dans la solitude.

S'il était un véritable monstre, comme tout le monde semble le penser, il tuerait pour se venger, pour assouvir sa soif de violence. Le spectateur tombe dans ce piège ; lorsqu'il le voit en train de marcher violemment, de taillader furieusement ses propres sculptures végétales et arracher ses vêtements avec ses lames, il pense qu'il est prêt à s'en prendre à des vivants.



ES. chap. 20. C'est la goutte de trop. Edward se défoule sur ses ouvrages et sur lui-même, à la veille de Noël, décidément une fête que Burton prend un malin plaisir à gâcher dans ses films.



ES. chap. 20. « Le démon est là ! » Edward fait une petite surprise pour le mauvais goût d'Esmeralda ; un buisson pour un démon.

Il n'en sera rien ; même le démon végétal qu'il taille à la hâte pour provoquer la bigote Esmeralda ne sera qu'une vengeance potache, inoffensive. L'on crie au démon, à l'assassin, au violeur, au psychopathe, on cherche partout, avec l'appui de la police, cet être qui est devenu malfaisant du jour au lendemain pour avoir refusé les avances d'une nymphomane et pour avoir été victime de l'image qu'on lui a fabriqué sur mesure. Edward ne se venge sur personne si ce n'est sur ses propres créations et sur ce qui revêt sa véritable nature. Il finit par se calmer. Assis sur un pan de trottoir, un chien errant s'installe à côté d'Edward. L'image peut paraître cliché, le paria étant consolé par un chien dont personne ne veut, elle est aussi une référence au court-métrage frankensteinien de Burton, *Frankenweenie*.

Dans cette œuvre des débuts ne transparaissait pas simplement l'amour du cinéaste pour ces animaux ; le petit Victor Frankenstein, enfant sage de la banlieue, risquait l'impossible pour redonner la vie à un chien. Est-ce à dire que le meilleur ami de l'homme est aussi son *seul* véritable ami ? La présence furtive de la petite créature poilue suffit à arracher un bref sourire à Edward. Pour montrer sa gratitude, il lui coupe la masse de poils qui lui barre la vue, avant que le chien ne file. Le passage peut paraître insignifiant, il est pourtant typiquement burtonien. Car si le cinéaste n'a pas peur d'utiliser les clichés, de même qu'il ne craint pas de mettre en avant un art qui lui est propre, faisant fi des trucages et techniques sophistiqués aussi bien que des paroles futiles. L'animal fait taire le monstre qui avait agité la créature.

L'épisode qui suivra la fuite d'Edward inverse la situation qui empire dans *Frankenstein.* Edward remarque Kevin, le frère cadet de Kim, en train de traverser la route en même temps qu'un véhicule. Il se précipite pour lui éviter l'accident, et trébuche sur le gamin. En s'efforçant de le relever, il lui lacère le visage en répétant « I'm your friend », tandis que le gamin crie « Stop ! Get away ! Somebody ! Help ! ». Des renforts finissent par arriver et réussissent à dégager Edward qui prend la fuite. Cette scène rappelle indubitablement la rencontre entre la créature de *Frankenstein* et le petit-frère de Victor. Le monstre tombe, après avoir longtemps erré en pleine campagne, sur le petit William. Le monstre est d'abord bienveillant malgré l'affolement de l'enfant à sa vue : « Child, what is the meaning of this ? I do not intend to hurt you. »[1001] Le monstre finit par étrangler William avec un plaisir immense, pensant qu'il vient de faire la première victime de la maudite famille Frankenstein :

> The child still struggled and loaded me with epithets which carried despair to my heart; I grasped his throat to silence him, and in a moment he lay dead at my feet.

1001 Mary Shelley, *op. cit.*, p. 149.

‘I gazed on my victim, and my heart swelled with exultation and hellish triumph; clapping my hands...[1002]

C'est en faisant sa première victime que la créature devient véritablement monstrueux. Après avoir été rejeté par tous les villageois des environs, il lui suffit d'entendre l'enfant prononcer le nom de sa famille comme une menace, le nom de « Frankenstein » pour se laisser envahir par une haine enragée mêlée de désespoir. Dans le film de Tim Burton, Edward n'a aucun désir de faire du mal ; c'est justement l'humain en lui qui oublie qu'il est pourvu de ciseaux au lieu de mains qui, maladroitement, essaye de relever Kevin. Alors qu'il s'était laissé gagner par la colère et avait décapité ses sculptures végétales et déchiqueté ses vêtements, le monstre ne s'est pas emparé de lui. Il demandera même à Kim, alors qu'il est recherché par la police : « Did I hurt Kevin ? ». L'enfant s'en sort avec des blessures superficielles.

Le monstre n'a donc pas blessé intentionnellement. Il ne fait d'ailleurs aucune victime volontairement excepté un personnage ; Jim. Du début à la fin, la créature est intègre, bien que le quartier entier fait son possible pour créer le coupable en lui. Jim est pourtant celui qui va vraiment mettre le monstre en la créature à l'épreuve. Le petit-ami de Kim, Jim, est le premier à ouvertement traiter Edward de monstre : « Get the hell out of here. Get the hell out ! Go. Freak ! »[1003] Sa réaction est cohérente, dans le sens où il n'admet guère que Kim lui préfère cette créature innommable, à l'opposé total de ce qu'il représente : « Are you serious ? I'm going to lose you to that ? He's not even human. »[1004] Jim se fait ici la voix de Victor, car ce dernier non-plus ne peut envisager que sa propre création, dont il a établit la monstruosité comme incurable et diabolique, puisse aimer et, encore moins se reproduire.

Car oui, le monstre veut aimer et se faire aimer. Il pose un ultimatum à Victor : « I demand a creature of another sex as hideous as myself... »[1005]. La requête est on ne peut plus claire et on ne peut plus cohérente. Une compagne monstrueuse verrait en lui son égal, ne pourrait le repousser. C'est là la seule condition pour cesser le massacre. S'il refuse, la créature jure d'infliger à l'humanité les pires souffrances, comme retour de balle :

I will revenge my injuries; if I cannot inspire love, I will cause fear, and chiefly towards you my archenemy, because my creator, do I swear inextinguishable hatred. Have a care; I will work at your destruction, nor finish until I desolate your heart, so that you shall curse the hour of your birth.’[1006]

1002 *Ibid, id.*
1003 Jim, *Edward Scissorhands, op. cit.*
1004 *Ibid, id.*
1005 Mary Shelley, *op. cit.*, p. 154.
1006 *Ibid*, pp. 153-154.

Effroyable est la cohérence du discours ; en toute logique, que peut espérer celui que la société entière réprouve pour des motifs qui le dépassent ? Le monstre parle en humain, l'humain d'une génération qui ne se reconnaît plus. Cette absence de reconnaissance génère la tension qui se mue en haine ravageuse. Il suffit pourtant qu'elle puisse se manifester, que la créature puisse se fondre en quelqu'un, se refléter en un semblable et partager ses sentiments. L'amour ou la terreur, cette seule phrase est comme un détonateur. Car la haine est sans fin et il n'appartient qu'à Victor de transformer ce sentiment en amour. Si Victor l'a fait une fois, il peut recommencer, il peut rattraper son erreur en offrant à son Adam une Eve de la même « espèce ». Le monstre entrevoit d'ailleurs son Eden, isolé, au bout du monde (en Amérique du Sud[1007]) : « we shall be monsters, cut off from all the world, but on that account we shall be more attached to one another. Our lives will not be happy, but they will be harmless and free from the misery I now feel. »[1008] Si Victor accepte à contre-cœur, il finit par revenir sur sa décision. C'est en se remémorant les propres paroles de la créature - « be monsters » - qu'une alarmante question s'impose ; quelles seront les conséquences pour les générations futures ?

> Even if they [the monstrous couple] were to leave Europe and inhabit the deserts of the new world, yet one of the first results of those sympathies for which the daemon thirsted would be children, and a race of devils would be propagated upon the earth who might make the very existence of the species of man a condition precarious and full of terror. Had I right, for my own benefit, to inflict this curse upon everlasting generations? I had before been moved by the sophisms of the being I had created; I had been struck senseless by his fiendish threats; but now, for the first time, the wickedness of my promise burst upon me; I shuddered to think that future ages might curse me as their pest, whose selfishness had not hesitated to buy its own peace at the price, perhaps, of the existence of the whole human race.[1009]

Qui dit compagne dit copulation et progéniture. La question ne s'était pas posée. Victor entretient ces effroyables réflexions alors qu'il s'est embarqué pour l'Angleterre dont le but d'étudier et d'acquérir un laboratoire loin des membres restants de sa famille, dans un retrait solitaire qui, cette fois-ci, est vécu comme une horrible contrainte. L'essence d'une ère post-apocalyptique, ou une « race de diables » viendrait à mettre l'humain à genoux, se dessine. La peur égocentrique de devenir le responsable de cette catastrophe, de voir une armée de créatures infernales issue de la reproduction potentielle des deux monstres se lever pour décimer la « race dominante », reprend alors le scientifique qui décide de tout mettre en œuvre pour s'amender et détruire sa création.

1007 Le Nouveau Monde incarnant la nouveauté et la rédemption.
1008 *Ibid*, p. 154.
1009 *Ibid*, p. 176.

Ces passages concentrent l'ensemble des visions angoissantes des conséquences de l'acharnement scientifique, qui a incité les cinéastes à produire un nombre non négligeables de versions et de films qui, sans adapter directement *Frankenstein,* répondent chacun à leur façon aux questions graves que pose l'œuvre ; le regard sur la différence, les limites de l'intégrité et la marginalisation de la création. Malgré sa triste expérience, Edward a connu l'amour de trois personnes, contrairement à la créature du texte ; celle de son créateur, celle de Peg et enfin celle d'une femme, humaine, qui a su voir en lui l'homme. Kim change d'opinion progressivement, sur ce personnage qu'elle prenait elle aussi pour un monstre.

La tentative de cambriolage ratée, orchestrée par Jim, lui fait prendre conscience des sentiments d'Edward. Ainsi, lorsqu'elle lui demande pourquoi il a accepté de se mettre dans une situation si périlleuse vis à vis du reste de la communauté en entrant par effraction chez le père de Jim, Edward répond : « Because you asked me to. » Il n'emploi nullement un ton accusateur, il regarde Kim dans les yeux et manifeste sincèrement son innocence qui semble si indestructible. Remontée contre son petit-ami, Kim décide de rompre et se range de plus en plus du côté d'Edward. Ainsi, lors de ce fameux QCM oral lancé par le père Boggs pour tester le sens de la morale d'Edward, tandis qu'Edward répond que s'il trouvait une liasse de billets il les donnerait à ceux qu'il estime, Kim conforte ses propos stipulant que même si ce n'est pas ce qu'il devrait faire, ce serait la chose « la plus belle » à faire : « I mean, that's the nicer thing to do. That's what I would do. » Kim est donc en accord avec lui sur le plan émotionnel aussi bien que sentimental. Si nous établissons une comparaison avec la triade de Frankenstein (Victor-Monstre-Elizabeth) la rivalité entre Jim et Edward reflète celle de Victor et de sa créature. Cette dernière tuera Elizabeth, répondant ainsi au refus de Victor de lui céder une compagne artificielle.

Dans le film, c'est la créature que choisit Kim et c'est l'humain qui se révèle être le nuisible. Kim retrouve Edward, en fuite pour échapper aux policiers. Elle lui demande de la serrer dans ses bras. Il essaye de tendre ses mains, et renonce aussitôt, ne réalisant que trop bien qu'il ne peut partager ce geste d'affection sans risquer de la blesser. Il prononce alors deux mots qui résument, malgré leur apparente simplicité, l'état d'esprit du personnage, que l'intolérance a ramené au stade de créature imparfaite : « I can't »[1010]. Ne pas pouvoir, concevoir quelque chose comme impossible va à l'encontre des valeurs que son créateur s'est efforcé de lui inculquer. C'est Kim qui l'oblige à sortir de son carcan en se plaçant elle-même contre lui. Enlacé par celle qu'il aime, il se remémore alors ce douloureux moment de la mort de son père.

1010 Edward, *Edward Scissorhands, op. cit.*



ES. chap. 20. La neige tombe pour la toute première fois des mains d'argent de l'artiste à l'œuvre. Kim, dans toute sa splendeur, se laisse submerger par les flocons magiques. Sa figure aérienne, angélique manifeste le plaisir, l'enchantement et rappelle la description d'Elizabeth Lavenza, la sœur adoptive et fiancée de Victor Frankenstein.



ES. chap. 21. La créature n'a nul besoin d'une compagne lui ressemblant, car à ce moment-là, il a cessé d'être une créature.



ES. chap. 22. La scène de la foule poursuivant la créature est un reprise du *Frankenstein* de James Whale dans lequel le monstre est pourchassé dans un moulin à vent puis brûlé.

Un jour de Noël, son créateur lui présente ses futures mains, avant de mourir, foudroyé comme l'arbre de la vision de Victor Frankenstein lui-même. Ainsi, cet amour partagé nous apparaît comme une relecture du mythe du monstre de Frankenstein ; Edward est une créature dont l'attractivité réside dans sa singularité. Le personnage de Kim représente la sensibilité qui, à l'égal de sa propre mère, est touchée par cette singularité.

Avant ce passage, dans lequel Edward peut enfin toucher sans blesser, la jeune femme avait déjà ressenti le créateur dans la créature. Car la figure du créateur s'est en quelque sortes retrouvée dans Edward qui a comblé la ville de sculptures, dont celles de glaces, faisant tomber la neige sur la gracieuse figure d'une Kim émerveillée, sont les plus significatives. Sur son visage, tandis qu'elle se met à danser sous cette neige naissant des lames, devenant ainsi les instruments de l'artiste qui se révèle de plus en plus, l'on lit la joie, le plaisir, bientôt gâché par l'ex petit copain jaloux. Elle ressemble à Elizabeth, telle que Victor la décrit, dans la radiance solaire de leur enfance puis de leur adolescence : « The saintly soul of Elizabeth […] her smile, her soft voice, the sweet glance of her celestial eyes, were ever there to bless and animate us. She was the living spirit of love... »[1011]

Le combat entre les deux rivaux doit pourtant s'engager, pour que le destin du personnage soit scellé. Les personnages jouent tous un rôle dans les différentes étapes qui constituent la maturation du héros. Peg recueille Edward lorsqu'il n'est encore qu'un orphelin. C'est avec Kim qu'il apprend ce que sont les sentiments. Il ne devient pour autant un homme que dans le combat. Ayant regagné le château, c'est dans la chambre solitaire où il fut trouvé, au début du film, que les rivaux s'affrontent.Tandis que Kim le retrouve, le petit-ami éconduit pousse avec violence son rival, le mettant à terre et le frappe avec brutalité, comme le fait le fils des De Lacey, découvrant le monstre près du vieux père aveugle : « Who can describe their horror and consternation beholding me ? […] in a transport of fury, he [the shepherd's son] dashed me to the ground, an struck me violently with a stick. »[1012] La créature semble d'abord résolue à son sort jusqu'à ce que Kim s'interpose. Ivre de colère et les sens excités par une dose de stupéfiants, Jim repousse violemment la jeune femme, geste décisif qui incite Edward à changer de ton. Son visage prend, pour la première fois un air menaçant ; les yeux écarquillés, la lame prête à frapper sans pitié. Il réussit à enfoncer une de ses lames dans le ventre de l'ennemi qui glisse sur le rebord de la fenêtre et fait une chute fatale.

Kim et Edward se retrouvent seuls. La scène du film est également l'occasion, pour le

1011 Mary Shelley, *op. cit.*, p. 37.
1012 Mary Shelley, *op. cit.*, p. 140.

cinéaste, de mettre en scène deux forces. Jim incarne la brutalité ordinaire. Lorsqu'il se relève, Edward assassine son agresseur d'un seul coup de ciseau planté dans le ventre, les yeux écarquillés et pleins de rage sourde, lente et patiente.

Le temps presse, car la foule en colère s'apprête à lancer un assaut contre le château[1013]. Kim est inquiète, Edward pose sur elle des yeux calmes et prononce les derniers mots : « Goodbye ». Préférant renoncer à elle pour la protéger, il choisit donc de la laisser partir pour toujours. Kim l'embrasse et lui avoue son amour (« I love you. »). Edward ferme les yeux pour goûter cet instant, cette vérité de l'amour partagé, celui dont la créature de Frankenstein n'aura jamais connu. Après avoir quitté, à contre-cœur, celui qu'elle aime, Kim descend dans l'ancien laboratoire, attrape un prototype de main dotée de ciseaux (une pièce de prototype) et montre l'objet comme preuve de la mort d'Edward. La foule croit au mensonge et s'éloigne à jamais. Ainsi, le monstre a été aimé, ou plus exactement, c'est l'humain dans le monstre qui l'a été.



ES. chap. 22. Kim arrive au château qui, dans la nuit, évoque un authentique décor de film gothique. La silhouette blanche de la jeune femme contraste avec le paysage plongé dans l'obscurité.

1013 Le prétendant jaloux, tué dans une chute, ainsi que les villageois assaillants font penser au long-métrage des studios Disney *Beauty and the Beast,* sorti l'année suivant *Edward Scissorhands.* Burton ayant travaillé pour Disney, il n'est pas impossible que la version du célèbre conte se soit inspiré de ce film.

Edward et la créature de Frankenstein sont tous deux des êtres sensibles, prédestinés à la solitude en raison de leur singularité. Or, si le monstre du livre meurt dans l'insatisfaction, celui du film a connu la tendresse (grâce à Peg) et un amour partagé avec une jeune femme. Le monstre n'est plus un monstre, au moment où Kim lui déclare sa flamme ; ce sont ces simples mots qui révèlent son humanité, là où l'ensemble des essais d'adaptation à la vie sociale ont échoué. Les mots et ce qu'ils représentent suffisent à combler le cœur meurtri de la créature qui. De même, à la fin de *Frankenstein,* le monstre revient sur ce qui a constitué son existence et n'a plus à espérer ni la rédemption ni le pardon. Jim incarne une parodie de cow-boy dominateur et inflexible, qui prend plaisir à s'acharner sur celui qui représente l'étranger ayant vraisemblablement blessé son ego. A travers-lui, c'est la société de la représentation et du séparatisme qui s'exprime. Est-il utile de rappeler ce que signifie la mort de ce personnage ; la singularité survit à l'agression aveugle et stupide, elle devient, en quelque sortes, la référence qui a su faire bousculer les choses.



ES. chap. 22. Le combat final ; Jim est le véritable perdant, tandis que la violence latente d'Edward se manifeste au moment propice, avant de se dissoudre dans le retrait.



ES. chap. 22. Côte à côte, la créature et sa fiancée contemplent le cadavre tombé de Jim. La scène rappelle presque la fin de *Beauty and the Beast* de Walt Disney (1991) où Belle aide la Bête à se débarrasser de Gaston. La silhouette pâle de la jeune fille et celle métallique et ténébreuse d'Edward forment un couple parfaitement assorti.



Page précédente : ES. chap. 22. « He's dead ! » signale Kim à la foule amassée dans la cour du château, pour que ceux-ci abandonnent. Curieusement, ils n'ont pas le désir de voir par eux-même la « mort » d'Edward, comme si c'était le spectacle de trop.

Auprès de la forme sombre et métallique d'Edward, Kim, de blanc vêtue, marque un contraste symbolisant ainsi l'union de ces deux personnages complémentaires.Le film s'achève sur un retour au présent ; la vieille grand-mère conclut l'histoire qu'elle a vécu :

Kim : She never saw him again. Not after that night.

La petite fille : How do you know ?

Kim [retirant ses lunettes] : Because I was there.

La petite fille : You could have gone up there. You still could go.

Kim : No, sweetheart. I'm an old woman now. I would rather want him remember me the way as I was.

La petite fille : How do you know he's still alive.

Kim : I don't know. Not for sure. But I believe he is. You see, before he came down here, it never snowed. And afterwards it did. If he weren't up there now, I don't think it would be snowing. Sometimes you can still catch me dancing in it.

La fillette allongée dans le grand lit a deviné que la jeune adolescente n'était autre que sa propre grand-mère. Nous revoilà à nouveau dans le genre du conte de fée burtonien, dans lequel, aux antipodes de la tradition, ils ne vécurent pas heureux et n'eurent pas beaucoup d'enfants, du moins pas ensemble. La jeune fille a simplement quitté le monde féerique, elle est retournée à la vie réelle et ordinaire pour protéger celui qu'elle aimait des dangers d'un monde impitoyable et oublieux. Il ne reste à la vieille femme que la certitude que son bien-aimé soit toujours en vie, en haut de la colline. Il n'est point question de remonter, le long du chemin escarpé de la colline enténébrée, cachant ce merveilleux paradis hors du temps où l'artiste sculpte et fait tomber la neige à chaque hiver, pour l'éternité. La veille femme garde Edward dans son souvenir comme celle qu'elle fut lorsqu'il l'a connue.

Tels sont les mots de la conclusion, avant que la triste mélodie qui avait ouvert le film ne nous transporte à nouveau dans le château. Cette fois-ci, ce n'est plus la solitude que cet endroit respire. Nous contemplons, à la place la paisible retraite d'un Edward qui continue à sculpter ses merveilleuses statues, dont les débris se transforment en une neige tombant sur la ville, d'une manière qui défie les lois de la physique, mais qu'importe ? La neige tombe, cela signifie que le

personnage, qui ne peut mourir, ne vit pas dans le regret et la rancune. La conscience de l'amour qu'il a connu a suffit à sceller son sort : le personnage demeure dans la marginalité, et c'est son expérience de l'extérieur qui lui permet de continuer à s'exprimer artistiquement. Pour ne pas être oublié, il fait tomber cette neige sur la ville qui l'a accueilli, bon gré, mal gré.

La fin du film nous montre un « perdant magnifique »[1014], illustrant ce que Jean-Marie Bouissou définit, parlant de la tradition du sacrifice dans la culture japonaise, comme une forme de « noblesse de l'échec »[1015], une définition qui s'applique, il nous semble, à ce personnage. Ce n'est pas une fin articulée sur un échec destructeur, sur une impasse qui ne transmettrait que le message de la résignation. Ce que nous dit ce film, c'est qu'il est tout aussi important de demeurer fidèle à soi-même, car le monde met à l'épreuve notre individualité. Edward est retourné là où était sa vraie place et, de son expérience, jaillit ces sculptures qui signifient sa signature dans le monde et qui demeurent les témoignages de son existence. Ces ouvrages, il a appris à les produire avec ces ciseaux ; ce handicap s'est donc révélé être son meilleur atout. Nous pourrions résister à cette interprétation positive et souligner que ces ouvrages qu'il produit sont éphémères et qu'ils sont condamnés à disparaître avec la fusion naturelle. Ce genre de question surpasse peut-être les limites du film qui n'attend pas de nous que nous y cherchions une logique absolue.

Ce qui compte, au fond, c'est que cette neige traduit la présence nécessaire, dans un monde aussi formaté et aussi fragilisé que le nôtre, d'êtres d'exception créateurs d'œuvres qui nous touchent. C'est pourquoi nous ne pouvons percevoir la conclusion du film comme un retour à l'enfermement. Les histoires que raconte Tim Burton ne choisissent pas cette facilité du « c'est noir ou c'est blanc ». Le film est, après-tout, un film clair-obscur et signifie que le personnage n'a pas besoin de subir l'avidité médiatique pour toucher la sensibilité de quelques uns, que l'ombre et le retrait peuvent être un refuge. Edward, de retour dans son château, peut, en toute sécurité, occuper son éternité à sculpter ces sublimes figures dans la glace, une glace qui grâce à la magie du film, pourrait passer pour du cristal.

Peut-être les mains d'argent du protagoniste ont-elles ce pouvoir, c'est au spectateur d'en décider. La fin n'est pas plus pessimiste que celle de *Frankenstein.* Les derniers mots du livre, décrivant la mort de la créature, ressemblent d'une étrange manière à la fin d'*Edward Scissorhands.* Après la mort de Victor Frankenstein sur le paquebot, Walton découvre le monstre accroupi en pleurs près du cadavre de son créateur, qui décide de mettre fin à ses jours :

1014 Jean-Marie Bouissou, *Manga : Histoire de la bande-dessinée japonaise,* Arles : Philippe Picquier, 2010, p. 218.
1015 *Ibid*, p. 216.

"My spirit will sleep in peace, or if it thinks it will not surely think thus. Farewell."

He sprang from the cabin window as he said this, upon the ice raft which lay close to the vessel. He was soon borne away the waves and lost in darkness and distance.[1016]

Les derniers mots du roman - « lost in darkness and distance » - évoque l'image à la fois d'une dissolution dans les ténèbres et d'une fusion ; si le monstre est le double de Victor, les deux parts s'unissent dans cette distance qui les avait continuellement séparés au sens propre (puisque Victor a poursuivi la créature jusqu'au Pôle Nord) et au sens figuré. Dans le film, cet éloignement change de sens. La créature n'a d'autre choix que de se retirer dans son château pour toujours. A contre-cœur, Peg admet elle-même qu'Edward serait mieux là où est sa place : « I think that maybe it might be best if he goes back up there. Because at least there he's safe, and we'd just go back to normal. »[1017] Les deux mondes que sont le château solitaire et la banlieue ne sont que les reflets de notre monde et de cette double-vie à laquelle la société allant vers la dépersonnalisation et l'aseptisation culturelle tend hélas à avancer. Le Monstre maladroit du film signifie la singularisation « forcée », au nom d'une forme de préservation évidente qui n'a rien d'égoïste ; c'est toute une dimensions sensible qui est sauvegardée. Les deux personnes qui n'oublieront jamais Edward, Peg et surtout Kim, sont celles qui sont elles-mêmes, sous leur couverture extérieure, des êtres ayant cette qualité, identifiée par Noiray comme des « affinités avec le monde du surnaturel »[1018]. Le château signifie le retrait dans la sécurité, car la créature-artiste demeure incomprise et, exploitée, abusée par les citoyens, elle ne peut que se résigner à regagner son repaire.

Se résigner ? C'est une conclusion hâtive, car s'il s'agit bien d'un retour à la solitude forcée, la créature ne cesse pas de créer, faisant ainsi tomber la neige sur la ville. Dès le début du film, racontée par Kim elle-même, l'origine mystérieuse de cette neige tombe comme un indice ; malgré ce qu'il a subi, Edward continue d'offrir ce spectacle chaque hiver. Il continue de sculpter la glace, faisant ainsi surgir de splendides figures. Victor meurt avec le sentiment d'un double échec : celui d'avoir créé un monstre et celui de ne pas avoir pu le détruire. Jusqu'au bout, il aura refusé de percevoir sa création comme autre chose qu'une horreur visuelle. Or cette dernière « réunion » dans la mort aura permis à une création d'affronter la postérité ; le récit lui-même, dont Walton sera le dépositaire fictif, une fois le monstre disparu de son plein gré. A la fin du film de Burton, l'expérience d'Edward l'a transfiguré ; il a connu aussi bien la haine que l'amour

1016 Mary Shelley, *op. cit.*, p. 236.
1017 Peg Boggs, *Edward Scissorhands, op. cit.*
1018 Jacques Noiray, p. 269.

et a su faire surgir en lui l'artiste, cet artiste qui choisit de se préserver du monde. Helena Basil-Morozow résume ainsi l'histoire d'*Edward Scissorhands* : « a story about a punky-looking teenager whose unnatural talent brings him recognition, as well as misery and heartbreak. »[1019]

Nous retiendrons quatre termes : « unnatural », « talent », « misery » et « heartbreak ». Ils décrivent ce que la fin de l'histoire fait comprendre ; la singularité est mal perçue et l'artiste solitaire se confronte à la désillusion. Pour autant, la fin du film n'est pas pessimiste, du moins pas dans le même sens que *Frankenstein.* Bien que dans le roman, comme dans le film, la créature périt en « perdant magnifique », pour reprendre Jean-Marie Bouissou évoquant la dignité du samouraï, le monstre créé par Victor se désintègre dans le néant blanc polaire et dans la résignation, là où Edward retourne à la sécurité d'une solitude avec le seul bonheur d'avoir, quand à lui, connu l'amour. Basil-Morozow commente cette finalité typiquement burtonienne : « For Burton, "monstrous" is synonymous with "misunderstood" ; the fiend is a metaphor for the introverted, creative outcast. »[1020] Edward est une figure d'incompris. Il devient le véritable créateur et accepte le retrait pour protéger Kim, mais aussi au nom de la préservation de ce qui fait de lui un être unique d'une autre.

Le côté infantile d'Edward l'habite jusqu'à la fin du film, lorsque la confrontation avec Jim l'oblige à devenir brutalement un adulte. Pour l'auteure, c'est parce qu'Edward est incomplet qu'il est, au début, incapable de s'exprimer autrement que dans l'auto-mutilation : « Locked in their [Burton's characters'] unhappy childhood experiences, "unfinished" they remain immature. »[1021] Comme le monstre de Victor, il passe par de nombreuses épreuves que son imperfection oblige à relever. Le legs du créateur d'Edward n'est donc en rien négatif : « The father bestows the gift of imperfection and creativity onto his offspring, thus producing the next generation of troubled world-makers. »[1022] L'imperfection d'Edward est un cadeau inattendu qui constitue son seul et meilleur atout.

Comme le monstre de Frankenstein, cette créature a quelque chose de divin. Basil-Morozow les appelle des « child-gods »[1023] et montre que, contrairement au roman de Mary Shelley, la créativité, ayant préservée sa part ludique et juvénile, est ce qui sauve le personnage de la désintégration : « … they [Burton's characters] are child-gods, and their youthful creativity is fresh, albeit imperfect. »[1024]

1019 Helena Basil-Morozow, *op. cit.*, p. 67.
1020 *Ibid*, p. 51.
1021 *Ibid*, p. 119.
1022 *Ibid*, p. 116.
1023 *Ibid*, p. 153.
1024 *Ibid*, id.

Page précédente : ES. chap. 23. L'artiste à l'œuvre ne sculpte plus des monstres du vieux cinéma dans les buissons. Ce sont-là des figures gracieuses mêlées de souvenirs immortalisés, dont sa bien-aimée au premier plan.

L'idéal burtonien est donc celui de l'*outsider* qui trouve sa vérité, son identité dans la création. La solitude « forcée » dont souffrait le monstre de Frankenstein semble être, dans le film, une forme de préservation face à un monde qui menace d'engloutir la singularité.

Comme nous le voyons sur l'image, les créations de glace d'Edward marquent un changement de registre. Au début, lorsque Peg avait pénétré le jardin du château, elle avait découvert des figures des monstres du cinéma fantastique ayant marqué et formé l'enfance créatrice du cinéaste. Edward sculpte désormais ses propres souvenirs, ainsi que des visions harmonieuses, angéliques, comme celle de Kim dansant sous la neige tombée de ses mains.

Cette création est occultée, et seuls les flocons tombent sur le monde ingrat qui lui a pourtant permis d'acquérir l'expérience et de renouveler son inspiration, le faisant ainsi passer de créature à créateur, d'orphelin à homme. Il y a également, dans ce retrait, un moyen de préserver le lien entre art et jeu, entre maturité et jeunesse. Helena Basil-Morozow attire l'attention sur le côté ludique des films, faisant penser à un jeu de petits monstres inoffensifs qui pourtant visent à éduquer et servent au développement du personnage. Que signifie cette immaturité mentionnée par l'auteure ? Si nous lisons *Alice's Adventures in Wonderland* tout en regardant, à distance, la vie singulière de Lewis Carroll, l'éternel ami des fillettes, transparaîtra un idéal juvénile qui s'oppose à l'âge adulte, car l'adulte est une figure péjorative dans cet univers.

C'est la même chose dans le film de Burton ; il n'y a que deux figures d'adultes admirables, les « parents » d'Edward que son le créateur et la mère de substitution Peg Boggs. Le créateur est lui-même un être qui a choisi de vivre dans la marginalité, quand à Peg, elle l'est malgré-elle. Edward a tenté d'être ce que la communauté attendait de lui, or il connaît la désillusion en même temps que les sentiments. Son repli ne traduit pas le choix de l'immaturité, mais une lutte contre la sécheresse du système normatif. La créativité n'a ni âge ni règles, si ce n'est cette fidélité à l'univers intime dans lequel le sujet s'exprime en toute liberté. Comme l'explique Morozow : « All Burton "maniacs" – Betelgeuse, the Joker, Sweeney Todd – cross the line between infantile rage and adult agression, as well as between childhood playfulness and harm. »[1025] Il y a peut-être dans cette préservation une volonté d'inscrire *Edward Scissorhands* dans une période marquée par la redécouverte de soi à travers la consommation culturelle et

1025 *Ibid*, p. 139.

médiatique, l'évasion imaginaire et le choix de vivre par procuration. Le film remet en question la définition de l'adulte dans un monde où celui-ci peine à trouver sa place et trouve rarement des êtres exemplaires. L'immaturité devient, de plus en plus, l'argument de l'accusation face à ceux qui ne semblent pas vouloir s'engager dans un monde qui n'accorde pas de place à la créativité, qui préfèrent le retrait.

Comme *Alice, Edward Scissorhands* n'a nulle morale, ne donne nulle leçon ; il donne un accès temporaire à une dimension qui dissout les repères et les catégories de l'être pour suggérer que nul choix n'est bon ou mauvais, tant que la voie suivie, comme l'enseigne d'ailleurs le *bushido* ou le code des samouraïs, l'est jusqu'au bout, quitte à ce qu'elle mène au bout de l'enfer. En ce sens, Edward est un perdant magnifique dont la capacité créatrice a su renaître de ses cendres, pour survivre au monde qui vieillit et s'éteint, alors que la neige continue de tomber.

****

Edward Scissorhands est une œuvre filmique à la croisée des genres et des imaginaires. Il est l'un des films les plus exemplaires de l'art de transcender les limites et illustre, comme James Walters le définit dans *Fantasy Film,* l'essence du fantastique : « fantasy's intrinsic tendency tout avoid absolute classification - its propensity for crossing the boundaries of genre tout surface in works or horror, science-fiction, comedy, melodrama, animation and so on. »[1026] Notre analyse nous a permis de montrer que ce film s'inscrivait dans la tradition de *Frankenstein,* tout en se démarquant. Plus frankensteinien que n'importe quelle version ou adaptation proclamée, *Edward Scissorhands* est un assemblage fictif, un monstre d'ombre, de lumière et de couleurs vives, illustrant une maîtrise de l'esthétique de l'artifice particulière au cinéaste. Le monstre est le monde, et le monstre est Edward. Le monde est monstrueux dans le sens où il constitue un terrain miné pour l'artiste. La sensibilité d'un personnage comme Edward conforte l'idée selon laquelle, à notre époque, est un monstre qui ose aller à contre-courant. Le monstrueux burtonien met en valeur le marginal doté d'un esprit créatif et d'une volonté capable de surpasser les angoisses stériles et l'irresponsabilité criminelle de Frankenstein. C'est pourquoi la fin est positive, c'est pourquoi elle nous touche ; les dernières images sont celles d'un artiste resté fidèle à lui-même, dont les sculptures suggèrent qu'il n'a jamais oublié son expérience, il en a même fait ses plus belles œuvres.

La fin nous dit qu'il n'existe ni époque, ni pays, ni temps favorables ou enclin à

1026 James Walters, *op. cit.*, p. 5.

reconnaître ceux qui illuminent par leur différence, que c'est à eux de ne pas abandonné leur « true self » et leur talent, quel qu'il soit. Un regret apaisé se lit toujours dans le regard d'une Kim âgée pour laquelle, le véritable premier amour fut celui d'un étrange étranger, dont le souvenir demeure aussi vivace que la neige qu'il continue de faire tomber. Dans *Edward Scissorhands,* la morte-saison n'est jamais l'hiver ; la neige et la glace retrouvent leur véritable sens, dans cette contradiction naturelle qui veut qu'elles soient une substance éphémère et nourricière qui préserve et favorise la renaissance.

Apprécier les films de Tim Burton à la lumière de *Frankenstein* nous a permis de proposer une lecture plus poussée des thèmes de la marginalité et de la création propres au gothique, ainsi qu'à une maîtrise singulière des contradictions, comme le rappellent Marie-Luise Kholke et Christian Gutleben : « contradictory tendencies that encompass realism and romance, anachronism and nostalgic reiteration, thrilling spectacle and postmodern self-abjection »[1027]. Il nous semble insuffisant de ne voir, dans le roman de Mary Shelley, que la mise en garde sur les dangers d'un comportement qui ne sait plus se poser de limites. La grande complexité de ce roman trouve une toute autre interprétation grâce à ces films résolument « frankensteiniens ».

Le film est de la matière mise en mouvement par la magie technologique qui conditionne la projection cinématographique. En effet, ce qu'il nous invite à considérer c'est que la création n'a pas besoin de limites, d'obstacles ; ce dont elle a besoin est d'ouverture et d'imagination. Le véritable péril provient du préjugé, dont est victime le monstre de Frankenstein, éternel porte-parole de cette marginalité irrationnelle et irraisonnée qui constitue le moule des œuvres les plus sublimes. Ce qui transforme la création-créature en arme destructrice est bien cette intolérance dont le cinéma (condamné dès ses premières étincelles comme l'assassin du théâtre), et les autres médias qui proposent une nouvelle manière de voir et de ressentir, subissant ainsi les discriminations de ceux qui craignent le changement. C'est le sentiment contraire qui émane des œuvres du cinéaste Tim Burton ; c'est avec bienveillance et passion que s'établit de manière cohérente cet ensemble, à l'image de la créature de Frankenstein, entre les formes d'expression visuelle et l'écriture.

Une telle transition nous permet d'aborder le jeu-vidéo. Si le cinéma est un art démocratisé depuis des décennies, le médium vidéoludique entre à peine dans les considérations sérieusement et justement établies. Art controversé, il représente un aboutissement important, réunissant un ensemble de médias qui proviennent de disciplines extrêmement différentes. *American McGee's Alice* et *Alice Madness Returns,* les deux jeux dont il va être question dans le

1027 *Ibid*, p. 43.

chapitre suivant, ne sont pas des adaptations vidéoludiques des deux textes de Lewis Carroll, *Alice in Wonderland* et *Through the Looking Glass*. Ils sont, au même titre que les films de Tim Burton, des « re-imaginings » qui jouent avec les hypotextes comme avec les conventions, pour faire de l'héroïne que l'on croit connaître une icône sombre et torturée éclairant de son ironie cinglante la distinction entre réalité et virtualité, de l'autre-côté de l'écran.

***

CHAPITRE III: ENFANTS DU VIRTUEL

ALICE VS ALICE[1028]

III.1. Vivre l'imaginaire : à la poursuite du lapin blanc

Le Lapin Blanc ne cesse de nous fausser compagnie. Ses formes varient, d'une distraction à l'autre. Il n'y a, il nous semble, aucun autre symbole plus éloquent du détournement de l'attention, et, à notre époque, il arrive que nous choisissions de plus en plus de moyens d'évasions. L'un d'eux est l'expérience vidéoludique. La figure du Lapin renvoie à l'œuvre que nous connaissons tous, ou bien que nous croyons connaître, mettant en scène l'insouciante petite joueuse Alice, immortalisée dans les mots de Charles Ludwige Dodgson, également connu sous le pseudonyme de Lewis Carroll, et dans les images de l'illustrateur John Tenniel. *Alice's Adventures in Wonderland* fut publié en 1865, sa suite, *Through The Looking-glass* en 1871. L'on sait aussi qu'il y a eu, jusqu'à aujourd'hui, pléthore d'adaptations en tous genres et formes, du théâtre au cinéma, en passant par les comédies musicales, la peinture surréaliste, l'animation, la bande-dessinée et le jeu-vidéo[1029].

L'œuvre de Carroll est une aventure ludique dans laquelle l'identité s'égare et s'éparpille, de même que le corps est soumis à l'élasticité à outrance et les transformations. Outre un texte exemplaire du *nonsense* et du jeu de langage, *Alice* est une porte ouverte vers l'inédit et semble bien transcender la frontière entre rêve et réalité. S'il y a une forme médiatique qui rend justice à cette hallucination textuelle, à cette poursuite virtuelle dans laquelle l'on joue à s'oublier pour un instant de pur plaisir et de découverte, c'est bien le jeu vidéo, le médium de l'évasion virtuelle le plus techniquement abouti à ce jour.

Ce dernier nous intéresse tout particulièrement d'abord en ce qu'il constitue une expérience culturelle et esthétique sensiblement différentes des autres, ensuite parce qu'il a généré un nouveau mythe *Alice,* notamment grâce à deux versions originales : *American McGee's Alice,* développée par Rogue Entertainment pour le système Windows en 2000, et sa très récente séquelle *Alice Madness Returns*, sortie en 2011, développée par Spicy Horse pour Windows, Xbox 360 et Playstation 3. Ces deux ouvrages vidéoludiques ont tous deux été édités

1028 Les captures d'écran de *American McGee's Alice* porteront la mention abrégée AMA et celles issues de *Alice Madness Returns* AMR.

1029 L'édition électronique *Alice in Wonderland* publiée en 2013 chez Maplewood comporte une liste exhaustive des adaptations des deux textes dans l'ensemble des médias.

par la franchise EA (Electronic Arts) Games et sont issus de l'imaginaire d'un concepteur au répertoire personnel singulier, manifestant une préférence pour les contes de fées troubles et l'humour noir scabreux, American[1030] McGee. Directeur artistique et fondateur du studio Spicy Horse de Shanghai, McGee a marqué les esprits, aussi bien des *gamers*[1031] que des plus grands admirateur de Lewis Carroll, en transformant Alice en icône Goth et en ré-imaginant l'univers de l'œuvre littéraire de manière audacieuse.

Les jeux conçus par American McGee ne sont pas des versions, mais deux suites qui développent, surpassent l'étrangeté de cette œuvre et permet d'en faire une lecture à la lumière des problématiques posées par la virtualité, telles que la connaissance de soi dans une ère qui réalise, d'une certaine façon, l'égarement carrollien, la dissociation identitaire et la recherche constante d'évasion. Avant de nous intéresser aux jeux-mêmes, il nous semble indispensable de donner, sur l'appui de connaissances générales et spécialisées, une définition du jeu-vidéo en tant qu'objet inter-médiatique. Cette définition nous permettra de souligner son importance culturelle et esthétique, et plus particulièrement, en nous appuyant sur des exemples de jeux illustrant notre réflexion sur le personnage ténébreux, afin de mieux saisir le contexte thématique dans lequel il nous semble pertinent de situer les jeux *Alice.* Nous nous interrogerons, à la suite, jusqu'à quel point l'œuvre vidéoludique adapte l'œuvre littéraire et jusqu'à quel point elle s'en éloigne, prenant pour exemple le personnage d'Alice elle-même et de l'univers avec lequel elle interagit. Nous terminerons sur une réflexion des « conséquences » et des questions entraînées par la transposition du jeu carrollien dans le jeu vidéo sur le *gameplay*, ainsi que l'on appelle l'expérience vidéoludique.

III.1.1. Le jeu vidéo : une expérience fictive

Nous sommes, depuis bon nombre d'années déjà, contraints à composer avec la technologie, que cela nous plaise ou non. Elle intègre notre vie quotidienne, nous donne accès à l'information, au divertissement, à la culture d'une manière différente, plus libre, plus rapide et surtout plus ouverte et sujette aux mutations. Les jeux vidéos sont des produits du divertissement banalisé à l'extrême, accessible et démocratisé, notamment par l'intégration de ce médium dans les supports mobiles.

1030 American est son véritable prénom, non pas un pseudonyme comme on a pu le croire.

1031 Anglicisme que l'on utilise dans le langage courant pour désigner les joueurs réguliers. Les *casual gamers* regroupent les joueurs occasionnels tandis que les *hardocre gamers* sont ceux qui s'investissent davantage, parmi lesquels les joueurs professionnels et *gold farmers* (pratique plus courate en Asie qu'en Europe qui consiste à amasser des richesses virtuelles dans les jeux en ligne échangeables contre de l'argent réel). L'on appelle ceux qui jouent assez régulièrement sans y consacrer un temps trop important les *regular gamers.*

Le jeu-vidéo est le résultat d'un mariage paradoxal entre des médiums issus de branches parfois radicalement différentes. La définition qui semble être la plus pertinente est celle décrivant le jeu-vidéo comme une expérience reposant sur l'utilisation d'un support électronique, un ordinateur ou une console, combinant des technologies et des savoirs abstraits au nom de représentations imagées et interactives. L'interactivité est fondamentale, même si elle n'est pas exclusive au jeu-vidéo. Le système assure un dialogue entre le sujet et un univers de réalisation abstraite, faites d'équations programmatiques, rendu intelligible et accessible grâce à l'interface essentiellement graphique.

La reconnaissance de l'objet vidéoludique en tant que onzième art s'est timidement établie dans les années 1990-2000. En 2000, la fin du monde tel que nous le connaissons a bien eu lieu : l'avènement du nouveau millénaire s'est manifesté de différentes manières, notamment dans la diversité de plus en plus importante en matière d'accès à l'information et de loisirs compactés, d'un nouveau type. L'ère virtuelle se mettait en place et pénétrait l'intimité du foyer, ouvrant la voie à des dimensions hallucinatoires à portée de main et de souris. Le jeu-vidéo pour ordinateur faisait désormais partie intégrante du quotidien, et est devenu un produit de consommation ainsi qu'un *hobby*, qui a donné un nouvel élan à la révolution numérique, commencée dans les années 1970, avec l'apparition des PC, ou *personnal computers*. Frédéric et Alain Le Diberder ont entrepris l'étude du phénomène dans *L'Univers des jeux-vidéos* (1998) et montrent que le succès de ce nouveau loisir, de plus en plus prisé, vient avant tout de son accessibilité et a été amplifié par l'avènement des CD-roms, qui contrairement aux consoles de salons qui réunissait parfois les familles, étaient devenus l'objet d'une activité plus intimiste, plus solitaire, par le biais de l'ordinateur, un outil qui, rappelons-le, a été conçu dans un esprit du travail et de la productivité.

La critique récente s'interroge de plus en plus sur « les filiations entre le jeu vidéo et les différentes disciplines artistiques »[1032], une problématique que Sébastien Genvo posait en 2003, et qui trouve sa réponse dans l'intérêt croissant que porte le monde universitaire, critique et artistique à notre époque. Le jeu-vidéo est un véritable léviathan de productivité commerciale et artistique, désormais considéré comme l'un des principaux secteurs contribuant à l'industrie du loisir et des technologies ayant recours à la virtualité, au cinéma comme dans la simulation, et même dans certaines branches thérapeutiques.

Si les chiffres parlent autant que la présence du médium dans la vie ordinaire, l'on semble encore hésiter à prendre le jeu-vidéo au sérieux au même titre que la littérature ou le cinéma par exemple. Les raisons de cette hésitation vient d'une caractéristique propre au jeu : le jeu est fait pour amuser et jouer est contraire au travail, bien que ces deux phases soient nécessairement

1032 Sébastien Genvo, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux-vidéos,* Paris : L'Harmattan, 2003, p. 6.

complémentaires dans le développement de tout être humain et ce dans n'importe quel type de société. L'autre facteur de non-reconnaissance vient des idées reçues rapprochant le jeu vidéo d'un produit illicite dangereux, susceptible d'engendrer de l'addiction et de la violence, car, il est vrai, les addictions littéraires demeurent, à ce jour, l'objet de cas rares, voire absents de toute médiatisation. Dans un essai intitulé *La Philosophie des jeux-vidéos,* Mathieu Triclot souligne le tumultueux parcours de cet objet culturel, effectué avec une épée de Damoclès au-dessus de la tête :

> Le jeu vidéo est une forme culturelle d'une importance considérable. Sur le plan esthétique, bien qu'elle soit fort mal connue. Sur le plan politique, dans la mesure où elle nous offre une image extraordinaire de la fabrique du sujet dans le monde contemporain. Investir son désir dans la relation à la machine informatique est une expérience cruciale qui nous en apprend sans doute plus sur les formes de la subjectivité aujourd'hui que l'acte de la lecture ou le regard porté sur un film.[1033]

C'est dans ce rapport à la machine et dans ce développement différent de la subjectivité, que le jeu permet au sujet de percevoir et d'apprécier une œuvre différemment, le support étant un moyen assurant une certaine expérience d'une œuvre. Cette réalité alternative génère toutefois des inquiétudes réelles qui amplifient la crainte, depuis longtemps inoculée, du détournement des préoccupations collectives. En effet, les détracteurs du médium vidéoludique invoquent deux arguments majeurs ; la désocialisation d'une part, l'improductivité de l'autre. La peur des conséquences sur la psychologie est beaucoup plus récente.

Il apparaît en effet que le jeu se définisse par un système solitaire qui s'oppose, « par essence » au système collectif. Nous vivons en société, donc pour survivre, il nous faut consommer et donc produire selon un schéma établit de gains sur le revenu. De plus, la société est fondée sur les relations. Or, à la différence du jeu de société, le jeu vidéo ne requiert pas obligatoirement de participation et fut, dans les dernières années du XXe siècle, considéré comme un hobby spécifique à des individus renonçant aux activités de groupe. En ce sens, nous, citoyens lambda, jouons le « jeu du travail » et nous sommes sensés obtenir une récompense pour le temps investi dans nos fonctions, alors que dans un jeu, le temps investi et les récompenses sont fictives. Jouer est, par définition, une activité contraire au travail, donc jouer ne produit pas, du moins pas pour de vrai. C'est une expérience du divertissement, du *fun,* sans quoi ce ne serait pas du jeu.

Si le jeu-vidéo est généralement une activité solitaire, il peut nourrir l'incitation à l'isolement volontaire, faisant écho au phénomène de l'*otakisme* et contribue à nourrir les

1033 Mathieu Triclot, *La Philosophie des jeux-vidéos*, Paris : Zones, 2011, p. 226.

préjugés qui ont accompagné ce phénomène. Sous le terme japonais *otaku*, se dissimule en réalité un rapport extrême et passionné à certains objets culturels, né de ce qu'Etienne Barral, dans son enquête intitulée *Otaku : Les enfants du virtuel* (2001), identifie, tout au long des entretiens passés avec des *otaku* au Japon, comme un profond détachement du conditionnement particulier du système japonais ; compétitivité scolaire[1034] et professionnelle à l'origine de dérèglement puis la responsabilité familiale. Phénomène social paradoxal d'ampleur universelle, l'*otakisme* est un mouvement consommateur qui tend à vampiriser ce que produit la culture et la technologie au nom de la passion, et à retarder l'entrée dans le monde du travail, conduisant parfois au renoncement aux relations sociales et à toute forme d'épanouissement professionnel, jugé perdu d'avance. L*'otaku* désigne donc un « mordu » qui choisit de consacrer sa vie à sa passion. Collectionneur incorrigible, rêveur et cultivé, il est un consommateur d'imaginaire, que le réel et l'insertion sociale ou professionnelle n'intéresse pas et qui choisit souvent de vivre en spectateur distant, vivant ainsi par procuration grâce à des personnages virtuels. Le jeu-vidéo ou l'informatique font partie des principales activités de ceux qui se revendiquent *otaku* et se retrouvent donc accusés, malgré le degré exceptionnel[1035] du phénomène, de se social de la dynamique utilitaire, en faisant un mouton noir des temps modernes de tout âge. Etienne Barral y apporte une définition particulièrement pertinente :

> L'*Homo virtuens,* lui, n'a plus que faire de ce réel souvent angoissant et toujours redondant : métro-boulot-dodo. Il a découvert que l'expérience était la porte du rêve. Qu'il ne tenait qu'à lui de se mettre dans la peau d'un cosmonaute, aventurier, sportif ou séducteur pour expérimenter de manière virtuelle les sensations que ces héros modernes connaissent au quotidien. Comment alors retourner dans son propre quotidien réel ? L'*Homo virtuens* vit par procuration, il revendique le droit de rêver tout éveillé. Mieux, il vit ses rêves. Cet Homme virtuel, fasciné non comme Narcisse par son reflet dans l'eau mais par l'image de lui-même que lui renvoie l'écran de sa télévision ou de son ordinateur, ne naîtra pas dans une éprouvette mais des circuits intégrés d'un ordinateur multimédia.
>
> Mais au fait, pourquoi écrire au futur ? Il existe déjà, cet homme nouveau plus fasciné par le virtuel que par le réel. Au Japon, on l'appelle otaku. Il porte en lui tous les stigmates de cette mutation médiatique qui en fait le premier spécimen, encore imparfait, de cet *Homo virtuens.*[1036]

1034 L'éducation japonaise était réputée pour instaurer dès l'école un esprit compétitif fondé sur un idéal collectif. L'identité a son importance dans le groupe et l'individualité passait pour inexistante, l'individu étant, par définition, indissociable du groupe. L'otakisme apparût comme une négation de ces données et une revendication individualiste qui, à son apparition, constituait une vision révolutionnaire.

1035 Les *otaku* sont associés à tort aux *hikikomori,* ainsi que l'on appelle des cas très graves d'isolement, touchant principalement des adolescents, et qui désigne les effets résultant d'un traumatisme ou d'une crise extérieure, majoritairement relationnelle et affective, poussant l'adolescent à s'enfermer dans sa chambre et à n'en plus sortir du tout, accumulant les objets qui y rentrent jusqu'aux ordures. Le *hikikomori* est considéré comme une pathologie et constitue un danger physique, la personne concernée se négligeant, se mutilant, cessant parfois de s'alimenter ou perdant le sens des réalités, qui nécessite des soins psychiatriques dont l'issue mène à un retour en société souvent laborieux et douloureux.

1036 Etienne Barral, *Otaku : Les Enfants du virtuel,* Paris : Denoël, 2000, p. 21.

Ce qui est intéressant dans cette définition de l'*Homo virtuens,* qui marque donc une évolution par rapport à l'*Homo ludens,* c'est dans l'association virtuel/expérience. Cela pourrait paraître paradoxal d'admettre que la pratique virtuelle est une expérience, une *réalité.* Ce serait oublier que le jeu est bel et bien une expérience délimitée par la dimension fictive. Le fait de s'y impliquer, d'y consacrer son temps libre, est problématique puisque l'on est habitué à partir du principe que le jeu ne peut être une occupation sérieusement envisagée autrement qu'un simple passe-temps temporaire. Pour de telles raisons, le joueur, communément appelé *gamer,* est encore perçu comme un *outsider* bloqué dans l'enfance, dans le sens où la méconnaissance amène à croire que jouer signifie renoncer à la responsabilité de l'âge adulte, accordant une place beaucoup trop grande à la machine, renonçant à des formes conventionnelles de relations sociales et surtout trop occupé par un passe-temps addictif. Comble de l'ironie, le jeu-vidéo serait « improductif », ce qui signifie qu'il rend improductif, que son industrie florissante se base sur des consommateurs qui y investissent leur temps libre, parfois tout leur temps.

Cette vision alarmiste a principalement été alimentée par des cas isolés d'adolescents tombés dans une forme de dépendance, comme ce fut le cas en 2008 pour un adolescent, tombé dans le coma après avoir passé plusieurs semaines devant son jeu-vidéo[1037]. D'autres exceptions similaires ont lancé les débats, mettant principalement en cause les jeux en ligne de type MMORPG[1038]. Mais la controverse s'accentue lorsque, dans la réalité, le jeu devient réel et parfois sanglant, remettant en question l'intégrité de ce médium accusé de prôner l'ultra-violence. De tels cas de dérèglement de perception se sont manifestés dans des affaires de meurtres telles que la tragédie sanglante de l'hôpital psychiatrique de Pau en décembre 2004, lors d'une nuit où Romain Dupuy, atteint de schizophrénie et en proie à un délire de persécution (d'après lui

1037 Source internet pour l'article consultée le 06/10/2015 : http://www.rtl.be/info/belgique/societe/plonge-dans-le-coma-apres-des-heures-de-jeux-video-31695.aspx

1038 « Massive multiplayer online role-playing games » : jeux multijoueurs nécessitant parfois un abonnement, qui privilégient les univers *heroic fantasy, medieval fantasy* ou SF et se basent sur la création d'un personnage que l'on fait évoluer. Une grande place est accordée à la compétition, devenant parfois une convention annuelle réunissant les passionnés. Le joueur évolue le plus souvent das deux types d'univers : le PVE (« player against environent »), un continent fictif composé de villes et de campagnes où il remplit ses quêtes personnelles, puis le PVP (« player against player ») qui désigne des arènes où il combat d'autres joueurs à la différences des PNJ (« personnages non joueurs ») qui font partie intégrante de l'univers. Le jeu se divise en avant-postes (villes où les joueurs se rencontrent, reçoivent des quêtes et modifient leurs équipements), et les campagnes peuplées des *mobs* (ennemis) aléatoires et parfois plus puissants (*boss*) générant des gains en XP (expérience) et en butins laissés par les monstres tués appelées *drops* ou *loots*. Ces jeux étant, même une fois publiés, lancés dans une phase de développement régulier (les serveurs sont maintenus en fonction des revenus), les développeurs intègrent des phases appelées « monde vivant » qui sont des événements uniques pour les joueurs. Les événements réguliers, comme Halloween, Noël ou le Nouvel An chinois apportent de nouvelles activités et récompenses en altérant, pour l'occasion, les capitales. De tels jeux sans « véritable fin » incitent un investissement plus important que les jeux dits « solo » et possèdent un jargon, principalement basé sur des anglicismes et des abréviations qui facilite les échanges entre les joueurs. Les comptes achetés peuvent faire l'objet d'attaques, de hack ou de *spamming,* que les joueurs sont invités à dénoncer. Les plus célèbres MMORPG sont *World of Warcraft* (Blizzard, 2004 - …) et *Guild Wars* (Arenanet, 2005 - …).

poursuivi par des extra-terrestres ou des nazis) décapitera deux infirmières du service de nuit, qu'il confiera avoir pris pour des monstres, se référant au jeu-vidéo *Predator*[1039] (série de 1989 à 2005). D'autres crimes revendiquant les jeux-vidéos, et par extension d'internet, relancent le débat sur la censure, surtout lorsque, contrairement au cas Dupuy, ces actes se déroulent en milieu scolaire et sont cette fois-ci perpétrés par des enfants. En 2014, dans l'état du Wisconsin aux Etats-Unis, deux collégiennes de douze ans ont poignardé[1040] une de leurs camarades dans une forêt, prétendant obéir aux ordres de Slenderman. Un nom angoissant qui signifie « l'homme mince » et qui désigne un personnage sans visage, portant un costume noir et une cravate rouge (ou blanche), dont les bras sont anormalement longs ou parfois tentaculaires. Ce mystérieux kidnappeur d'enfants que l'on voit sur certaines vidéos diffusées sur Youtube est en réalité une invention de *creepypasta,* un anglicisme désignant des histoires à faire peur diffusées sur un forum et qui a fait l'objet d'un « mème » (déclinaison en plusieurs médias) sur internet, dont une série de jeux-vidéos qui ont de quoi faire temporairement monter le rythme cardiaque des plus sensibles.

Invoquer des personnages issus de jeux-vidéos pour justifier des crimes revient, comme l'on s'en doute, à jeter de la poudre sur le feu. Si ce médium est plus décrié que d'autres, c'est pour une raison liée à sa fonction. Ce qui distingue le jeu-vidéo de la lecture, c'est bien l'interactivité, puisqu'il existe une différence non-négligeable entre imaginer, confortablement assis, Quincey Morris exécuter le comte Dracula à l'aide d'un risible poignard, et de déclencher les *combos*[1041] adéquats pour massacrer une hordes de vampires dont le sang gicle théâtralement des membres tranchés ou fusillés à la mitraillette. Notre but n'est pas de débattre sur ces questions qui touchent d'autres domaines. Il nous paraît néanmoins intéressant de mentionner ces événements qui soulèvent des questions sur l'interprétation et la perception, des questions que pose Alice, dans le texte aussi bien que dans le jeu. Inutile de rappeler que, dans ces crimes sordides, le jeu-vidéo n'est pas le responsable. Ne percevoir que la menace potentielle, le repli-sur-soi, revient à prendre au sérieux la philosophie du marquis de Sade selon laquelle le vice est nécessaire à l'épanouissement.

Comme toute œuvre sujette à l'interprétation, le jeu-vidéo présente un intérêt particulier

1039 Source internet consultée le 06/10/2015 : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/06/04/dans-le-wisconsin-la-pulsion-meurtriere-de-deux-adolescentes-fascinees-par-une-legende-du-web_4431735_4408996.html

1040 La victime a survécu en se traînant sur une route jusqu'à ce qu'un automobiliste la transporte à l'hôpital. Les deux fillettes sont en procès.

1041 De « combinaisons » ; série d'actions enclenchées par le joueur à l'aide de la manette ou des boutons du clavier selon une technique apprise dans le jeu ou inventée par lui-même, permettant d'exécuter efficacement (et artistiquement) un ou plusieurs ennemis. Le *combo* est basique dans les *gameplays* de jeux de types BTA (« beat them'all ») où le personnage doit rapidement venir à bout de plusieurs ennemis. Les personnages joueurs de ce type de jeu sont souvent équipés d'armes atteignant plusieurs cibles et qu'il faut améliorer en dépensant des points XP.

en ce qu'il interroge la perception du monde et de soi de manière ludique. De même que l'art est conçu par Oscar Wilde comme tout à fait inutile, c'est à dire non-utilitaire, le jeu-vidéo est un générateur de plaisir ludique capable de développer la sensibilité esthétique, sans être plus dangereux que ne peut l'être un livre. Le seul « péril » auquel expose une œuvre est peut-être bien celui de la remise en question, la redéfinition et l'innovation.

Dans le milieu de la critique, le jeu fait de plus en plus l'objet d'études sérieuses qui témoignent de sa complexité multiple et de l'importance culturelle et sociale qu'il revêt, ce qui rend caducs les préjugés marginalisant ce médium. Si l'intérêt académique se manifeste de plus en plus depuis ces quinze dernières années, le jeu-vidéo a d'abord suscité l'attention en rapport aux chiffres des recettes qu'il génère. En matière de productivité sur le marché, rappelons que le jeu-vidéo est une industrie qui pèse un poids considérable sur le marché. Exemplaire sera toujours la comparaison entre les chiffres de du film *Avatar* du monstre sacré James Cameron (un milliard de dollars) et les jeux de la série *Call Of Duty* d'Infinity Ward et Treyarch (dix milliards de dollars)[1042]. La multiplicité de l'expérience 3D au cinéma n'est que l'une des conséquences de l'impact du jeu-vidéo sur l'industrie médiatique en générale. Il est une forme de divertissement qui a permis d'ouvrir les perspectives pour des productions multi-médiatiques innovantes et qui intéressent tous les domaines de recherche, de l'étude sur l'esthétisme aux sciences sociales, les sciences humaines ou technologiques, et même la médecine psychologique.

Appuyant nos propos sur l'analyse de *American McGee's Alice* et *Alice Madness Returns*, nous souhaitons mettre en évidence l'importance de ce médium, en dehors du contexte du marché et de l'augmentation du temps libre, dans une expérience ludique, esthétique et culturelle hors du commun. Paradoxale production fictionnelle née du calcul, le jeu-vidéo est parfaitement défini par Irina Rajewsky comme un croisement médiatique : « crossing borders between media phenomenas »[1043]. Le jeu-vidéo est, en effet, l'objet intermédiatique par excellence puisqu'il repose sur la concordance de disciplines différentes, voire en totale opposition. Il réunit ainsi la narration, les arts plastiques, les arts filmiques, les arts digitaux, l'animation, la 3D, l'interactivité et les technologies numériques, tous ces savoirs et ces talents combinés pour rendre une œuvre vivante et surpassant largement le simple divertissement.

Les essais de Johan Huizinga, *Homo Ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu* (1938), et de Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes* (1957) servent de textes fondamentaux dans les approches de définition de l'activité ludique généralement basée sur les activités compétitives et

1042 Source internet consultée le 07/07/2014 : http://toutlecinema.centerblog.net/313--avatar-bilan-en-chiffres et http://www.begeek.fr/des-chiffres-hallucinants-pour-la-franchise-call-duty-153567

1043 Irina Rajewsky, «Intermediality, intertextuality and remediation : A literaly perspective on intermediality». Source internet consultée le 07/07/2014 : http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_rajewsky_text.pdf

les jeux de société. Huizinga prend au sérieux le jeu qu'il définit comme une activité libre et donc séparée du réel et des préoccupations immédiates. Roger Caillois va beaucoup plus loin, précisant qu'il existe un espace de jeu et plusieurs types de situations qu'il nomme *agôn* pour la compétition ; *alea* pour la chance et le hasard ; *ilinx* pour le vertige ; *mimicry* pour le simulacre (issu de l'anglais « to mimic » signifiant faire comme si) qui permet de s'identifier ou faire semblant d'être quelqu'un d'autre. Ces quatre états désignent l'expérience ludique et ne peuvent se réaliser que dans deux conditions distinctes : le respect de règles ou une organisation particulière que Caillois appelle le *ludus,* et son inverse, le lâcher de bride ou jeu « déréglé », appelé *paidia*[1044]. Ces états servent de repères dans tous les types de jeux, y compris les jeux-vidéos, et nous en retrouverons les illustrations dans notre étude. Ce qu'il est important de retenir des travaux fondamentaux de Caillois et de Huizinga est une définition du jeu en tant qu'expérience créatrice de sens, d'éducation et de sensibilité, fictive et libérée des contraintes qui n'est soumise qu'à des règles spécifique auxquelles il semble plus aisé de consentir. Nous y reviendrons en confrontant directement ces théories à notre analyse des jeux *Alice.*

Qu'en est-il donc de l'expérience proprement vidéoludique ? Monstre hybride, frankensteinien, cette expérience sensationnelle et intellectuelle nécessite un support, que Mathieu Triclot définit comme un « espace intermédiaire [...] dans lequel une fraction de la réalité se trouve soumise à une forme de contrôle magique »[1045]. Cet espace est le même qui unit le lecteur au roman ou le spectateur au film. Ce support, traduit en anglais par le terme « device », est un intermédiaire matériel et peut désigner la console ou l'ordinateur. Grâce à lui, l'on rend possible ce que ne peut permettre le simple effort imaginaire dans la lecture ou le film, c'est à dire l'implication directe dans la construction d'une histoire.

Le support est comme le gouvernail dans un espace d'interaction, il permet d'entrer dans l'histoire ou, plus exactement, de construire l'histoire. Dans le cas du jeu-vidéo, cette expérience s'appelle le *gameplay* et repose sur plusieurs critères dont nous tiendrons compte tels que la maniabilité, les éléments du jeu, l'histoire et la difficulté. Le *gameplay* s'apparente au style du jeu, comparable à la structure d'une œuvre, qui en assure en quelque sortes la lisibilité et la cohérence dans la manière dont l'univers est agencé, déterminant également ce que peut ou ne peut pas faire le personnage et quelles interactions il exerce avec les éléments dynamiques[1046] de l'univers. Comme une œuvre doit être bien écrite pour en apprécier la lecture, un bon *gameplay* assure une expérience de jeu réussie qui donne au joueur l'envie de finir ce qu'il a commencé.

1044 Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes : Le masque et le vertige, op. cit.*
1045 Mathieu Triclot, *La Philosophie des jeux vidéos, op. cit.,* pp. 25-26
1046 Un élément dynamique se distingue d'un élément décoratif en ce qu'il peut être actionné pour altérer l'environnement ou conduire au niveau suivant.

Dans *La Fabrique des jeux vidéos,* Mathieu Triclot propose une explication pertinente pour ce mot composé :

> Que le terme soit à ce point difficile à traduire en français doit nous servir d'indice. En effet, gameplay est construit sur la réunion de deux notions fondamentales. *Game* désigne les jeux, envisagés comme objets matériels, que l'on peut exposer, voir, toucher, ou éventuellement ranger au placard, ou bien sur un plan plus formel, les systèmes de règles. *Play* évoque le jeu en tant qu'activité, cette attitude ludique qui couvre d'un voile de légèreté la plus sérieuse et entoure d'un sérieux passionné l'activité la plus légère. D'un côté, le pôle objectif du jeu, les objets et les règles ; de l'autre, le pôle objectif, le joueur, ses manières de faire, son attitude.
> Or cette réunion du *game* et du *play* est constitutive de l'originalité du terme « jeu » dans la langue française. « Jeu », en français, confond ce que l'anglais distingue, désignant aussi bien tel ou tel jeu particulier (*game*) que le simple acte de jouer (*play*). […] Mais *game* et *play* définissent aussi deux regards différents sur l'activité jeu.[1047]

Le *gameplay* peut s'apparenter au style ou à la structure d'une œuvre, or il désigne surtout le fonctionnement de l'objet vidéoludique. A la différence du livre, par exemple, qui ne demande qu'à être lu, le jeu vidéo se joue de différentes manières car tous n'ont pas le même type de fonctionnement. L'expérience qui en résulte est dépendante de ce système. Le *gameplay* nous permet de saisir toute la complexité de ce médium et la manière dont il réussit à joindre l'esthétique à l'utilitaire. Comme le résume Clément Bachellerie dans son article, le jeu vidéo réussit à « concilier la puissance esthétique de l'image avec sa nécessité fonctionnelle. »[1048] L'image, dans le jeu vidéo, possède une fonction et produit un effet qui diffèrent de l'image filmique ou simplement graphique, ainsi que l'auteur nous éclaire :

> De l'interactivité sans image reste de l'interactivité ; elle peut passer par d'autres voies. En revanche, une image sans interactivité, même si elle mime toute l'esthétique du jeu vidéo, n'est plus un jeu vidéo. L'interactivité pose le cadre, et l'image y est « aimantée ».[1049]

L'art vidéoludique se base sur l'image interactive, certes, mais il rassemble également d'autres supports de communications tels que la narration. Cette dernière n'est pas une nécessité car le propre du jeu vidéo est bien de communiquer de lui-même, par son graphisme dynamique, ce que le joueur peut faire, une fois qu'il a accès à cette réalité virtuelle. Néanmoins, c'est là aussi une forme de narration et aussi de dialogue avec le joueur. Nous pourrons donc en conclure que tout un ensemble de médiums est mis au service de cette interactivité ludique. Le jeu vidéo s'est

1047 Mathieu Triclot, « Gameplay ou l'énigme du jeu », Olivier Lejade, Mathieu Triclot, *La Fabrique des jeux vidéo : Au cœur du gameplay,* Paris : Editions de la Martinière, 2015, p. 31.
1048 Clément Bachellerie, « L'image dans le jeu vidéo », *ibid*, p. 114.
1049 *Ibid, id.*

largement démocratisé, notamment grâce au mobile qui l'a rendu beaucoup plus accessible et profondément banalisé.

En revanche, c'est le potentiel créateur inépuisable, de même que sa capacité de générer de nouvelles manières de créer et d'apprécier une œuvre qui constituent son intérêt capital et prouve que le jeu vidéo surpasse les autres médias. Torben Grodal appelle cela les « déviations » de représentation, dans son manifeste « Stories for Eye, Ear and Muscles » :

> Film and video games afford first-person perceptions, video games afford motor interaction, written stories afford complicated deviations from canonical representations, and so on. The media forms are therefore not only representations but also forms that afford new activities (from circumventing internal memory constraints to enhancing the possibility already latent in fantasy of creating virtual actions and scenarios). Media forms also greatly enhance the possibilities of choosing different levels of representation...[1050]

Le potentiel du jeu vidéo est aussi démesuré et vertigineux que le Pays merveilleux dans lequel Alice subit de si curieuses transformations physiques et frôle l'amnésie. Ces « niveaux de représentations » évoqués par Grodal marquent la réussite de l'expérience vidéoludique qui transforme le joueur de même que l'œuvre transforme le lecteur. Le jeu est probablement le médium actuel le plus abouti sur le plan esthétique, philosophique et technique, cet « art qui ferait la synthèse des autres »[1051], comme le résume Clément Bachellerie.

La question que nous pose les jeux *Alice* est la suivante : une œuvre peut-elle influencer le *gameplay* du jeu ? C'est en répondant à cette question que nous pourrons rejoindre les enjeux de notre problématique sur le personnage ténébreux, et pour y parvenir, il nous semble judicieux d'évoquer les exemples ayant inspiré les travaux autour de ces fictions d'un genre nouveau, nous permettant de replacer *Alice* dans un contexte thématique auquel notre démarche est tout particulièrement attachée.

III.1.2. Des jeux pour les grands enfants : horreur et plaisir

Lorsque l'on joue à un jeu-vidéo, l'on vit une expérience fictive différente de la lecture ou du cinéma. Le jeu est, certes, un médium permettant une interaction entre le joueur et une histoire, au même titre que le livre ou le support filmique. Toutefois, le jeu-vidéo nécessite une participation qui implique directement le joueur, lui offrant la possibilité d'incarner le personnage. La part belle semble être donnée au subjectif, en particulier dans certains jeux où le

1050 Torben Grodal, « Stories for Eye, Ear and Muscles : Video Games, Media and Embodied Experience », Mark J. P. Wolf, Bernard Perron (dir.), *The Video Game Theory Reader,* Abindgon : Routledge, 2003, p. 152.
1051 Clément Bachellerie, *op. cit*., p. 114.

joueur peut décider de l'apparence de son personnage, de même que les choix qu'il effectue dans ses quêtes influeront sur l'histoire de ce personnage qu'il incarne. C'est cette faculté d'agir sur une histoire qui rend l'expérience vidéoludique si singulière. Cependant, tous les types de jeux ne se ressemblent pas et leurs différences tiennent aussi bien aux thématiques qu'aux *gameplays.* Les jeux de simulations sportives, de performances musicales ou culinaires, gestion, arcade, plate-forme, FPS ou *point & click* désignent un genre particulier. Certains genres incitent à une expérience plus subjective et plus centrée sur l'histoire ou la thématique que d'autres plus compétitifs ou « familiaux ». Le *gamer* détenteur d'un bagage de connaissances vidéoludiques fièrement acquis, reste surtout celui qui recherchera, en plus d'une expérience de jeu satisfaisante, une histoire bien racontée et qui, dans l'idéal, proposera un *gameplay* original et travaillé, ou, comble du bonheur, directement influencé par l'histoire jouée.

Dans son essai intitulé *Aesthetic Theory and the Video Game*, Graeme Kilpatrick fait remarquer que le débat qui opposait les deux écoles « puristes » - l'approche ludologiste[1052] et l'approche *narratologiste* - n'est plus d'actualité. L'intérêt grandissant pour le onzième art est à ce jour au cœur de l'actualité culturelle et médiatique et reconnaît l'importance de chacun de ses aspects, réunissant des producteurs de connaissances dans des disciplines parfois différentes, en littérature comparée comme en art digital ou en théories de l'interactivité. Les jeux sont comme les autres médiums : ils s'inspirent de productions qui les précèdent. Ce phénomène, nommé « medial transposition »[1053] par Irina Rajewsky désigne essentiellement l'adaptation, tandis que la *« media combination »*[1054] repose sur une combinaison d'éléments préexistants.

Le jeu-vidéo est, après le cinéma, le terrain d'expérimentations à la fois artistiques, techniques et imaginaires le plus exploité. Si nous admettons que toute œuvre est médiation et interaction, alors qu'est ce qui sépare le jeu-vidéo, ou « narration vidéoludique », des autres formes d'expression culturelle ou artistique ? Le fait est que le jeu-vidéo se différencie du livre dans la fonction interactive qu'il offre à la narration, ainsi que le constate Nancy Kilpatrick : « the specific role of meaning in video games and its differences from other media »[1055]. En effet, dans un livre, l'histoire est déjà écrite et le « rôle » du lecteur est de revivre par la lecture. Il interagit avec le livre, c'est à dire le support livresque, non pas à proprement parler avec l'histoire. Le jeu utilise lui aussi le support électronique, cependant, si l'histoire virtuellement

1052 Espen Aarseth a consacré sa thèse *Cybertext : Perspectives On Ergodic Literature* (1997) à la défense de cette discipline reconnaissant le cybertexte ou « textualité informatique » comme un moyen légitimement intégré dans l'évolution des modes de narration, chaque médium étant par définition un moyen de communication.

1053 Irina Rajewsky, *op. cit.*

1054 *Ibid, id.*

1055 Graeme Kilpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game.*Manchester : Manchester University Press, 2011, p. 70.

vécue par le jouer est calculée, l'interaction repose sur une série d'actions qui vont l'enclencher, la réécrire. La lecture est une identification « passive », le jeu une identification « active ». Il réunit ainsi la dimension ludique et la dimension narrative dans un but différent de la littérature. Dans le roman, la narration désigne « l'interface » par laquelle le lecteur a accès au propos de l'histoire, qu'elle soit en focalisation externe ou interne. L'histoire du jeu nécessite, pour fonctionner correctement, une interface graphique, ainsi que l'appareil par lequel il est mis en route. En d'autres termes, le lecteur ne peut qu'imaginer là où le joueur voit. Cet espace de la fiction, qu'il appartient au lecteur de mettre en image et en mouvement, le joueur n'a, si l'on peut ainsi s'exprimer, d'autre choix que d'y participer, directement immergé dans l'univers. Même si certains jeux proposent néanmoins une trame qui laisse ouverte l'interprétation, le joueur ne peut, à quelques exceptions près, que s'identifier à un seul personnage, celui qu'il incarne et que l'on appelle le *player character* ou *pathfinder.* L'identification se fait de manière instantanée, le joueur n'a pas la possibilité d'être autre que ce personnage et ne vivra l'action qu'à travers ce médiateur entre lui et l'univers virtuel.

Cependant, le joueur est, au même titre que le lecteur, le révélateur de l'histoire, comme l'indique Kilpatrick : « the player who brings it [the story] to light by playing the game »[1056]. De sa progression naît le plaisir de l'échange entre l'œuvre et le joueur, une gageure que l'on pouvait déjà identifier dans l'aspect ludique des récits de Lewis Carroll. Alice joue dans l'univers imaginé par l'auteur, pour lequel le lecteur idéal devait certainement être, comme son héroïne, une personne sensible à ce détachement, symbolisé par la retraite (temporaire) dans une dimension *a-réelle.*

Entre l'œuvre littéraire et le jeu, il y a un écart de temps ainsi que de projets lié à un contexte particulier à la fois culturel et personnel qui touche au répertoire imaginaire du concepteur. Il n'existe que très peu de versions vidéoludiques de l'œuvre de Lewis Carroll ; la plupart sont destinés aux enfants[1057] et sont des séquelles du long métrage de Disney. Les deux titres signés par American McGee sont marqués par l'évaluateur européen PEGI[1058] +16 ans (pour *American McGee's Alice*) et +18 ans (pour *Alice Madness Returns*). Ces indicatifs n'indiquent pas uniquement que ces produits sont adressés à un public adulte, ils soulignent également une volonté de sortir de l'idée reçue selon laquelle *Alice* n'intéresse que le public juvénile d'une part,

1056 *Ibid*, p. 71.

1057 Principalement dérivés du long métrage de Walt Disney comme *Alice in Wonderland* (Digital Eclipse, 2000) sur Gameboy Color et plus récemment un jeu sur Wii dévelopé par Etranges Libellules en 2010, adapté d'*Alice in Wonderland* de Tim Burton.

1058 *Pan European Game Information*. Le classement concerne essentiellement le contenu et s'effectue en fonction des critères suivants : contenu adulte, gore, langage outrancier, violence.

les critiques d'une autre.

Le jeu s'adresse à qui veut y jouer, et l'effet produit par le succès des jeux fut vraisemblablement de réunir lecteurs et *gamers.* Ainsi que McGee le confie dans une interview, son rêve était de devenir le prochain Walt Disney : « be the next Walt Disney, only a little more wicked »[1059]. Un tout petit peu plus dérangé que Disney ? Ceux qui ont déjà joué aux *Alice* diraient que c'est un euphémisme. Car *American McGee's Alice* et *Alice Madness Returns* semblent tenir davantage d'un mélange entre l'univers de Tim Burton et de l'horreur gothique de Clive Barker que de celui de Walt Disney, et il n'est pas invraisemblable de penser que ces jeux auraient peut-être fait pâlir Lewis Carroll lui-même.

Dans l'univers vidéoludique, l'on identifie un jeu en fonction du genre et du thème. Le genre permet de distinguer à quel type de jouabilité l'on doit s'attendre, comme en littérature l'on sait immédiatement si l'on a affaire à un roman, à un recueil de poésie ou à un conte philosophique. Les deux jeux *Alice* sont des jeux classés action et plate-forme. L'action désigne généralement un jeu en grande partie basé sur des affrontements, qui le distingue du jeu dit « d'aventure » où il s'agit surtout de résoudre des puzzles et des énigmes. La plate-forme indique, basiquement, les jeux dans lesquels le personnage avance dans un univers agencé selon des niveaux : surfaces, escaliers, mécanismes et pièges. La plate-forme est ce qui illustre le mieux concept de vertige ou *ilinx,* l'action le *âgon.* Ces deux genres réunis ont été largement développés par la série des *Tomb Raider* (Core Design / Crystal Dynamics, 1996-2016), dont l'héroïne légendaire est l'aventurière polyglotte la plus sexy, Lara Croft.

Le thème des *Alice* est très différent. Selon les sites, il est référencé « horreur » ou « gothique ». Pour mieux comprendre, il faut resituer les jeux dans un ensemble de productions que Laurie Taylor appelle « gothic ludic »[1060] et en comprendre le fonctionnement. Taylor réunit dans ce groupe les jeux qui manifestent des liens évidents avec la littérature gothique selon une définition d'ensemble et non pas de genre précis, qu'elle dit appartenir à la « lignée gothique » ou « gothic bloodlines »[1061]. L'image de la lignée illustre parfaitement le cheminement culturel des différentes branches de la littérature multipliant, quelque soit le genre, des thématiques ayant attrait au sordide, au sublime et au ténébreux, et les connexions de ce « filon » aux jeux-vidéos. Taylor prend pour principal exemple le type *horror-survival*, qui, comme son nom l'indique, se

1059 Source internet consultée le 25/01/2015 : http://pixelenemy.com/american-mcgee-talks-about-kickstarter-next-gen-consoles-triple-i-titles-and-fart-apps/

1060 Laurie Taylor, « Gothic bloodlines in survival horror gaming », Clive Barker, Bernard Perron (dir.), *Horror Video GamesHorror Video Games : Essays On The Fusion Of Fear And Play : Essays in the Fusion of Fear and Play.* Jefferson : McFarland & Co., 2009. p. 47.

1061 *Ibid, id.*

base sur la survie d'un protagoniste dans un univers terrifiant, le plus souvent plongé dans l'obscurité avec une lampe-torche ou autre source faible de lumière comme moyen de repère. La particularité de ce type de jeu est qu'il est sensé générer une double sensation d'angoisse et d'excitation.

Le concept de « gothic ludic » ne se contente pas de désigner le thème ; il peut aussi servir à indiquer un *gameplay* singulier qui concerne le comportement et les actions des personnages aussi bien que les éléments actionnables du décor. Pour justifier ce rapprochement, il suffit de remonter au roman gothique lui-même. Cette littérature avait pour ambition de donner des frissons et de faire ressentir de la pitié pour le personnage en proie à des forces qui le dépassent. Si nous prenons le temps de nous mettre dans la peau de Jonathan Harker, enfermé dans le château du comte Dracula, nous ressentons ses hésitations, son angoisse, comme le montre ce passage :

> Let me not think of it. Action ! It has always been at night-time that I have been molested or threatened, or, in some way, in danger or in fear. [...] If I could only get into this room ! But there is no possible way. The door is always locked, no way for me. Yes, there is a way, if one dares to take it. Where his body has gone why may not another body go ?[1062]

Le personnage doit agir pour survivre. Son hésitation et le stress qui en résulte sont ressentis dans les deux premières phrases : « Let me think of it. » et aussitôt « Action ! ». Dans ce passage, le héros s'encourage à réfléchir et arrive à énumérer les éléments qui vont lui permettre d'élaborer son plan de fuite ; il n'est agressé que la nuit, il doit donc se prémunir ; il a essayé toutes les portes et une seule renferme l'énigme à résoudre, une porte, bien évidemment fermée à clé. Tout est une question de chemin à trouver ou à révéler pour peu que l'on ose : « a way, if one dares to take it ».

A présent, visualisons la transposition de ce simple, bien qu'angoissant passage, dans une étape précise d'une adaptation vidéoludique. L'on se place dans la peau de Harker qui trouve une carte de l'endroit dans une pièce, qui marque d'un « X » la porte à atteindre et qui trace son parcours sur cette carte avant d'être envoyé, à l'aide du joystick, dans les ténèbres qu'il éclaire avec une lampe à huile, tandis que la vibration de la manette simule le rythme cardiaque et que des bruits suspects résonnent dans les recoins sombres. Les pensées du personnages du roman deviennent « action » dans le jeu. La suite du roman, nous la connaissons et pouvons parfaitement imaginer l'homme livrer un contre-la-montre contre les épouses démoniaques du vampire, qui glisseraient en hurlant au-dessus du sol, ou une partie plate-forme avec un Jonathan

1062 Bram Stoker, *op. cit.*, p. 59.

Harker au corps plus élastique que de coutume, qui sauterait d'un rebord de fenêtre à l'autre, la vue troublée par le précipice, au clair de lune...

Le chef d'œuvre de Bram Stoker a connu près d'une vingtaine d'adaptations vidéoludiques plus ou moins éloignées du texte, des *Dracula Series* développés de 2000 à 2008 à la célèbre série des *Castlevania* (Konami, 1988-2014) dont le dernier en date permet d'incarner un Dracula très proche de la figure de Gary Oldman dans le mythique *Bram Stoker's Dracula* de F.F. Coppola. Le très gothique *Vampire the Masquerade : Bloodlines,* (Troika Games, 2004) s'inspire du jeu de rôle des studios White Wolf et rassemblent un ensemble de clans vampiriques s'inspirant de la littérature comme des traditions de différents pays, slaves, asiatiques ou orientaux. D'autres jeux misent sur l'effet de peur, comme dans *Nosferatu : Wrath Of The Malachi,* Idol, 2003.

Qu'ils génèrent ou non de la peur, qu'ils appartiennent à des genres différents, les jeux-vidéos « gothic ludic » élargissent le « filon des ténèbres » défini par Gavin Baddeley au monde polymorphe et intermédiatique du jeu-vidéo. Ces jeux pour grands enfants portent un regard assombri sur le réel et le monde de l'enfance, servant de terrain de jeu pour le surgissement des ténèbres de l'âge adulte. Sorti la même année que *American McGee's Alice, Evil Twin : Cyprien's Chronicles* (In Utero, 2001) raconte l'histoire d'un jeune orphelin dont le costume rappelle celui de Chucky, la poupée meurtrière de *Child's Play* (Tom Holland, 1988). Surpris par une fête d'anniversaire indésirable (ses parents étant décédés précisément ce jour-même), Cyprien « assassine » son monde imaginaire et éveille ainsi son jumeau démoniaque, dans un univers cartoonesque sombre et mélancolique, magnifiquement mis en musique par Bertrand Eluerd. Les jeux « horrifiques » ou gothiques privilégient souvent le monde de l'enfance ou de l'adolescence, ramenant le joueur aux tréfonds de cet âge qui remet en jeu l'innocence interroge à nouveau sa personnalité d'adulte.

Dans les FPS[1063], les figures infantiles sont monstrueuses, telles les poupons ailés, appelés « cherubs » du FPS horrifique *Doom III* (id Software, 2004), ou des âmes torturées comme la petite Alma de la série *F.E.A.R.* (Monolith Productions / Day 1, 2005-2011), dont la présence menaçante produit un saisissant effet de contraste dans un univers où interviennent des forces spéciales. Les soldats étant eux-mêmes des figures utilisées dans les jeux d'enfants, comme des petits soldats de plomb, deviennent cette-fois ci de vrais combattants poursuivis par une entité qui demeure, malgré son aura terrifiante, une petite fille.

La figure de l'enfant démoniaque est directement issue de la culture cinématographique :

1063 *First Person Shoot* : jeu de tir à la première personne. A la différence d'un jeu à la troisième personne où l'on manipule un personnage visible, principalement vu de dos, un FPS accentue encore plus l'immersion, le joueur ayant la sensation de réellement tenir une arme dans la main, le bras armé étant le seul élément visible du personnage.

peut-on oublier Damien, le diablotin de *The Omen* (Richard Donner, 1976) ? En 2012 est sorti un *indie game* (jeu indépendant) intitulé *Lucius* (Shiver Games) ; le joueur y incarne le fils du diable, ni plus ni moins. Sa mission est de collecter les âmes du manoir familial répondant au doux nom de Dante Mansion. L'enfant Lucius utilise ainsi des éléments de son environnement pour supprimer le personnel, les proches et sa famille adoptive. Lucius est un protagoniste muet (appelé *silent protagonist*) à l'expression impassible et parfois glaciale, ressemblant, à s'y méprendre, au petit Damien du remake de *The Omen* par John Moore en 2006. Dans ce jeu vicieux où il n'y a pas lieu d'avoir des états d'âmes, la *kill-list* de Lucius, fournie par un Satan qui reprend la prestance d'Al Pacino dans *The Devil's Advocate* (Taylor Hackford, 1997), reproduit ironiquement une liste de bonnes résolutions. En effet, chaque objectif porte un titre moralisé tel « Smoking kills » ; pour faire comprendre à l'ami de votre père que la fumée vous dérange, rien de mieux que de lui rendre fatale sa dernière cigarette en cachant les allumettes et en bricolant la gazinière...

La cruauté se joue de l'enfance, l'enfance se joue de la cruauté. Dans le conte de fée, la noblesse d'une âme qui a su préserver sa pureté malgré les épreuves est récompensée. Cette morale faisant du droit chemin le seul à emprunter pour parvenir à se réaliser devient insatisfaisante : l'interdit est plus attirant et la remise en jeu du bien du mal le sont tout autant. Un autre jeu indépendant le prouve en reprenant l'allégorie du prédateur dans sa relecture du *Petit Chaperon rouge. The Path* (Tale of Tales, 2009) impose une règle simple aux six jeunes filles (toutes personnalités et âges confondus, et toutes vêtues d'une pointe d'écarlate) ; « Go to Grandmother's house, and stay on the path ». Or la règle universelle assignant à la prudence est un leurre : si l'on rejoint la cabane de la vieille femme en suivant le droit sentier, la partie s'arrête et nous avons échoué. Le jeu en valait-il la peine ? L'on en dirait davantage qu'aucune peine subie rendrait le jeu absurde, futile et tout ceci dans un record de temps inacceptable (cinq minutes). Désobéir, se laisser tenter par la forêt encadrant le sentier, voilà ce que le jeu attend du joueur. Les six sœurs, dont la plus représentée est la gothique Ruby, se perdent alors dans une forêt sépulcrale qu'il n'est plus possible de quitter, envahie par une bande-son mélancolique entêtante. La forêt est un lieu de dangereuses rencontres, et chacune des filles rencontrera son « loup ». Aucune n'aura peur, de la plus téméraire à la plus dépressive, d'aller de plein gré à la rencontre de leur propre mort, et ce loup a multiples apparences ; de la bête aux griffes acérées au séduisant criminel offrant une cigarette dans une aire de jeux abandonnée, en passant par un pianiste aux ongles cachant des lames. L'originalité dans le design rejoint celle de l'objectif qui, à la différence de la plupart des jeux, est de faire mourir son personnage. Les morts des fillettes sont toutes de surréalistes visions, des viols visuels aussi sublimes que sinistres.

Conte cruel, *The Path* aborde, par la suggestion la même problématique que le controversé *Rule Of Rose* (Punchline, 2006). Objet d'une polémique[1064] à sa sortie en France, son contenu a été jugé offensif puisqu'il dépeint des viols sur mineurs et de la torture animale, bien qu'il ne s'agisse que de quelques scènes dans l'ensemble, plus suggérées que clairement montrées. Situant l'histoire dans l'Angleterre des années 1930, *Rule of Rose* évoque les errances de Jennifer, une adolescente amnésique, dans un zeppelin gigantesque, séquestrée dans les airs par une bande d'orphelins sadiques qui ont soumis les adultes à leurs caprices. Humiliée et torturée dans ce huis-clos des airs, voyageant sans être détecté au-dessus d'un monde proche de la guerre, Jennifer ne réalise que progressivement que sa situation est en lien avec son passé et son identité trouble. De même que le zeppelin n'est qu'une projection mentale de l'orphelinat incendié où l'héroïne revit des jeux d'enfants désabusés par la réalité, ses anciens camarades et les affreux lutins qui infestent les niveaux n'existent pas. L'exploitation de l'aliénation et du danger, tantôt suggéré (bruits, apparitions, vue troublée) tantôt manifesté par des ennemis, sont à la base du *horror-survival* et mettent en jeu la survivance d'un personnage souvent vulnérable, antithèse du héros armé du FPS ou du chevaleresque sauveur des jeux de thèmes médiévaux fantastiques. Le héros du jeu d'horreur est seul *avec* les ténèbres, et ces ténèbres qui envahissent la réalité fictive de l'histoire proviennent le plus souvent de sa propre conscience.

Les personnages féminins renforcent particulièrement cet effet : frêles jeunes filles perdues, elles ne peuvent que survivre en se servant de l'environnement ou d'objets occultes, comme les séries *Fatal Frame* (Tecmo, 2001-2008) où de jeunes adolescentes du Japon contemporain quittent la modernité de la métropole pour se perdre en campagne dans des manoirs et des villages où de sanglants rituels sacrificiels ont plongés les vestiges dans un cauchemar répétitif. Armées d'un appareil photo capable d'exorciser les morts et de révéler des objets de l'Outre-monde, les adolescentes revivent les horreurs du fanatisme religieux, affrontant prêtres shintoïstes déments, vierges écartelées ou étranglées et patients d'hôpitaux psychiatriques aux méthodes thérapeutiques peu conventionnelles.

Le Japon « gothique » et ses traditions terrifiantes s'en prend ainsi à des jeunes protagonistes issues du monde high-tech, dont la seule arme est un appareil très *vintage*, invention secrète appelée *camera obscura.* Dans d'autres titres, le joueur est directement invité à plonger dans le Japon de l'ère de Heian, comme dans *Kuon* (From Software, 2004). Il incarne de jolies prêtresses Shintō s'aventurant dans un manoir féodal infesté de créatures, *gaki*, femmes-insectoïdes, *oni* et d'autres monstres cannibales, invoquant à l'aide de talismans de papier des

1064 Source internet consultée le 26/01/2015 : http://www.generation-nt.com/jeu-video-rule-of-rose-ump-mauvaise-interpretation-diffamation-violence-actualite-19655.html

créatures sacrées toutes plus terribles les unes que les autres. Contrairement aux *Fatal Frame, Kuon* constitue un voyage ténébreux au cœur de la mythologie nippone, avec des personnages qui parlent sans bouger les lèvres, rappelant étrangement les marionnettes de pièces de théâtre *bunraku.*

Outre l'univers japonais, le château médiéval digne des romans d'Anne Radcliffe constitue aussi un terrain de choix et permet à l'imaginaire de créateurs, en grande partie japonais, d'illustrer le caractère trans-médiatique et trans-national du jeu-vidéo. Le *horror-survival* intitulé *Haunting Ground*[1065] (Capcom, 2005) utilise des éléments qui semblent être inspirés par l'école gothique. Seule survivante d'un accident de voiture, la jolie Fiona Belli se réveille privée de ses parents dans un château italien aux dimensions hallucinantes, hors du temps et isolé dans une forêt, et doit échapper, avec l'aide d'un chien[1066] blanc, à un étrange quatuor de propriétaires agressifs aux intentions confuses ; un jardinier colossal et attardé mental, une servante artificielle enviant le corps bien vivant de Fiona, et des alchimistes fous obsédés par leur Grand Œuvre auquel le corps de la jeune femme semble être indispensable. Ce même type de mélange entre survie et torture psychologique a été utilisé dans un autre titre de la franchise Capcom, *Clock Tower 3* (Capcom, 2003) où une écolière déjoue les projets machiavéliques de son propre grand-père en découvrant un passé familial empli de magie et de mystères anciens.

D'autres figures du répertoire gothique comme le persécuteur démoniaque et la jeune fille vulnérable constituent la base de ces jeux qui, comme le *gothic novel,* cherchent à provoquer terreur et pitié chez le joueur. Le monde mystérieux et l'occultisme figurent parmi les thèmes abondant dans les jeux de type « action-aventure ». Dans *Dark Project – Deadly Shadows* (Ion Storm, 2004)*,* les *banditti* gothiques sont incarnés par des voleurs en pleine Angleterre médiévale, qui doivent vivre dans l'ombre pour détrousser les nobles et pénètrent les secrets de confréries obscures. Si ces personnages de hors-la-loi sont devenus emblématiques dans les jeux-vidéos grâce à la franchise *Assassin's Creed*[1067] (Ubisoft, 2007 - …), *Dark Project* est un jeu d'infiltration sombre dans lequel Gareth, le voleur, se glisse affronte aussi bien des fanatiques détenteurs de reliques que des monstres issus du folklore, comme la mégère ténébreuse appelée « night hag ».

1065 De son appellation européenne et américaine, le titre original japonais étant *Demento.*

1066 Dans *Rule of Rose,* Jennifer est également accompagnée d'un chien pour se défendre, qui n'est lui-même que le souvenir de son animal de compagnie, tué à mort par les enfants sur ordre de leur leader, une fillette jalouse et instable.

1067 Le joueur y incarne Desmond Miles, personnage qui, grâce à une machine appelée Animus, remonte le temps dans la peau de ses ancêtres successifs. Chaque série se déroule dans un contexte et une époque différents, de la Terre Sainte à la France de la Révolution, en passant par l'Italie de la Renaissance et la Chine.

Ces quelques exemples parmi tant d'autres nous montrent que certains jeux-vidéo réutilisent des conventions fictionnelles propres aux genres fantastiques. Le roman gothique, comme l'horreur, narrent l'exploration d'un univers dangereux par un sujet aux prises avec des antagonistes aux intentions malveillantes, dans un espace oppressant et vaste, ce qui constitue habituellement la base du *horror-survival* ou d'autres jeux d'aventure ou d'action horrifiques. Pour Laurie Taylor, l'art vidéoludique ne surpasse pas la fiction, il se l'approprie pour mieux la subvertir et la réinventer : « Video games foreground aspects of the Gothic including its relying existing structures and, from its reliance, the continual need to subvert new structures. »[1068]

Mark Edmondson voit dans le gothique (dans son ensemble) le lieu du plaisir sadique, parce que ce « masochisme » propre au genre qui se plaît à maltraiter psychologiquement ou physiquement le personnage suppose un retour : « the masochist has a sadist wainting inside »[1069]. Le héros gothique, déchiré entre soumission et résistance, se réincarne dans la plupart des protagonistes de jeux-vidéos. En dehors de ce sentiment, le roman gothique anglais lui-même possède une dimension ludique qui repose sur l'exploration d'un univers hostile.

Le roman d'aventures est caractérisé par un protagoniste qui rompt les attaches dans un désir de découverte. Le roman gothique fonctionne à l'envers : le protagoniste est souvent amené contre son gré à pénétrer un monde ténébreux qu'il doit traverser comme un labyrinthe pour espérer survivre et revenir dans le monde ordonné et sécurisé. Simon Niedenthal, dans son analyse intitulée « Patterns of obscurity : Gothic setting and light in Resident Evil 4 and Silent Hill 2 », compare ainsi le début du troisième niveau de l'*action-horror Resident Evil 4* (Capcom, 2005), dans lequel le héros s'apprête à entrer dans un château truffé de mécanismes, au passage de la découverte du château d'Udolpho par Emilie de Saint-Aubert, héroïne des *Mysteries of Udolpho*.

Le jeu d'horreur serait, selon Niedenthal, un « gothic new media genre »[1070], ce qui revient à considérer ce type de jeu comme une prolongation médiatique du genre littéraire. L'intrigue gothique se déroule dans un lieu clos ou dans un espace isolé dans lequel l'architecture devient un terrain de jeu, un *dark playground* constitué de portes, d'ouvertures et de fermetures, d'escaliers, de mouvements ascendants et descendants, parfois une projection fantasmée du protagoniste lui-même. La plupart des jeux d'horreur accordent une grande place à la subjectivité et interprètent souvent les monstres affrontés par le personnage comme la perception faussée par son esprit fragilisé, dont l'exemple le plus démonstratif demeure la série *Silent Hill* (Konami,

1068 Laurie Taylor, « Gothic bloodlines in survival horror gaming », *Horror Video Games : Essays On The Fusion Of Fear And PlayHorror Video Games : Essays On The Fusion Of Fear And Play, op. cit.*, p. 57.

1069 Mark Edmondson, *op. cit.*, p. 148.

1070 Simon Niendenthal, « Patterns of obscurity : Gothic setting and light in *Resident Evil 4* and *Silent Hill 2* », *Horror Video Games : Essays On The Fusion Of Fear And Play, op. cit.*, p. 169.

1999-...). Les personnages des jeux, ordinaires en apparence, combattent des horreurs lovecraftiennes infestant la ville fantôme de Silent Hill. Réminiscences du passé, les ennemis sont des abstractions informes ouvertes à maintes interprétations, et confrontent les protagonistes à leurs propres passés difficiles, dans le labyrinthe d'une ville industrielle noyée par la brume qui devient une représentation de l'enfer sur terre, menaçante aussi bien de jour que de nuit lorsque l'infâme et assourdissante sirène sonne le glas de l'arrivée des ténèbres. Laurie Taylor perçoit dans ces jeux les réminiscence du gothique classique et fin-de-siècle, une tendance qui concerne principalement le contenu (l'histoire ou le thème), le rendu graphique ainsi que *gameplay*.

Qu'il s'agisse de jeux d'aventures, d'enquête criminelle, d'action ou d'horreur et survie, ils manifestent une importante dimension narrative propre aux différents genres (*gothic novel,* fantastique, *crime fiction*, thriller, *horror genre*) que Taylor regroupe sous le terme de « gothic » : « The frequent use of books, paintings, pictures, vases, sculptures and other elements populate the game world to show that it's already inhabited by the past. »[1071] Ces objets fonctionnent donc comme des repères et font partie de l'hypertexte. Ils sont beaucoup plus importants dans les jeux d'aventures, les *horror-survivals* et les FPS que dans des jeux d'action ou de plate-forme qui misent davantage, comme leurs type l'indiquent, sur les mouvements du personnages et moins sur l'investigation.

Le choix de la jouabilité des deux *Alice,* adaptations d'un texte littéraire, pourrait dès-lors paraître étonnant dans le sens où nous sommes dans un jeu d'action / plate-forme. Ils réunissent néanmoins les mêmes enjeux thématiques que le *horror-survival* ; la perte de l'innocence, la psyché brisée, la thématique du double et la fuite d'une réalité insoutenable pour un enfer personnel encore plus cauchemardesque et paradoxalement salvateur. Ce cauchemar délicieux, c'est un personnage bien réel et intéressant qui l'a créé.

III.1.3. American McGee et Alice

Dans le recueil illustré publié par Matt Sainsbury, *Game Art,* American McGee est décrit comme l'inventeur d'un genre à part entière, bénéficiant d'un *cult following* qui a ses contraintes :

> McGee's games have made him a genre auteur, prone to disappoint fans if he doesn't work within that genre. And despite his best efforts, McGee may forever be known primarly as the designer who brought genuine horror at the heart of fairy tales to video games.[1072]

1071 Laurie Taylor, « Gothic bloodlines in survival horror gaming », *Horror Video Games : Essays On The Fusion Of Fear And Play, op. cit.*, p. 53.

1072 Matt Sainsbury, *Game Art : Art from 40 Video Games and Interviews from their Creators,* San Francisco : No Starch Press, 2015, p. 240.

Les thèmes de l'enfance et du jeu étant au cœur de l'œuvre du regretté Lewis Carroll, la version de American McGee est probablement la plus inédite, d'abord parce qu'elle vampirise un univers littéraire monumental pour en développer, à outrance, l'étrangeté sous-jacente, transformant un monde d'abstraction pure et de duels de langage en interprétations littérale.

Ce qui résume le mieux la différence entre texte est jeu, est, comme le suggère Sainsbury, que la féerie est connoté de macabre, qu'à la différence du texte, les têtes tombent pour de vrai. Car nous sommes dans la visualisation concrète de la menace, à laquelle l'héroïne, une adulte à l'esprit dérangé, participe de bon gré.

Le monde des contes et de la littérature inspire American McGee comme il a inspiré Tim Burton. Le cinéaste et le concepteur partagent le même goût pour le monde de la féerie dont leurs œuvres font ressortir la cruauté dans un processus cathartique. C'est cette cruauté, que Jan Svankmajer, lui-même ayant mis en scène son film surréaliste et sombre, *Alice,* en 1988, qu'il considère comme innée chez l'enfant, nous aurons d'ailleurs l'occasion d'y revenir lorsque nous analyserons plus en détail les références à ce film dans le jeu. Les propres réalisations de McGee témoigne de sa tendance à la subversion des références culturelles. Ses versions d'*Alice* font partie d'un ensemble singulier de cruauté ludique, comme l'illustre *American McGee's Grimm : Cinderella,* un des jeux épisodiques de sa série *Grimm.* Sous ce nom de conteur se cache en réalité un gnome sarcastique qui fait tout un art de la vulgarité et de l'impertinence. L'histoire de Cendrillon est joyeusement démolie dans un univers raillant un théâtre grotesque de marionnettes de papier. La destinée dramatique des personnages est « grimmiesque » ; le père est présenté comme un goujat ingrat qui s'empresse de se remarier, la belle-mère incite ses filles[1073] à user de leurs prétendus atouts physiques pour séduire un prince mou et idiot, quand à Cendrillon, c'est une figure de soumission crasse et stupide. Le jeu débute par un prologue tournant en dérision la fin positive et moraliste du conte et un épilogue de la version « darkened », réarrangée par les soins de Grimm. Le ton est explicite d'entrée : « If you'd prefer a tale where the guilty mean and stupid receive they just deserts, play on ! »[1074]. Le but étant d'envenimer les choses, la version Grimm du conte est teintée d'humour noir et d'ironie. Le joueur fait avancer le gnome qui transforme le joli décor pastel en fête d'Halloween et peut remplir une « jauge de dégoût » en urinant sur les personnages. Ces petits jeux qui s'attaquent avec ironie à tous les contes de fées traditionnels synthétise cette verve du détournement qui fait l'originalité de ce créateur. Comme dans ses *Alice,* les ténèbres y sont curieusement très colorées et la tristesse

1073 La même voix grasse et virile du narrateur imite avec exagération les personnages féminins ce qui accentue la théâtralité et la caricature.

1074 Grimm, *American McGee's Grimm : Cinderella,* Spicy Horse, 2008.

occultée par le cynisme de personnages se livrant à de joyeux massacres.

Ce qui nous intéresse est de réfléchir sur les deux jeux conçus d'American McGee comme une œuvre à part entière. Il s'agira pour nous de mettre l'accent sur une relecture ténébreuse des aventures d'*Alice*, en commençant par une analyse du personnage de l'héroïne et de comprendre comment son histoire éclaire, dans le *gameplay*, la situation singulière du joueur, confronté indirectement à ce que nous appellerons une forme d'aliénation consentie. Or cette « aliénation consentie », nous la découvrons autrement, véritablement lorsque nous lisons l'œuvre de Lewis Carroll, si nous connaissons le jeu vidéo et ce qu'il implique. Beaucoup de joueurs qui ne connaissaient *Alice* que comme un vague souvenir d'enfance, jamais lu ou à peine évoqué, ont pourtant découvert l'univers, l'œuvre et même la vie de Lewis Carroll.

III.2. Lewis Caroll l'*otaku*



Page précédente : Lewis Carroll embrassé par Alice Liddell. Photographie probablement prise avant 1863, c'est à dire l'année de la rupture des relations entre Dodgson et les Liddell. Si certains trouvent cette scène obscène ou suspecte, d'autres y voient de la tendresse, mélancoliquement affichée sur le visage de l'auteur.

Lewis Carroll était l'autre visage de Charles Ludwige Dodgson, professeur de mathématiques au Christ Church College à Oxford, à partir de 1855. Dès l'enfance, le futur créateur d'*Alice* se complaît dans le retrait et la rêverie, fabriquant marionnettes, histoires et journaux familiaux au presbytère de Croft, où son père occupait, avant lui, la fonction de diacre. Adolescent précoce, créatif mais fragilisé par son bégaiement et son ultra-sensibilité, il devient un adulte dont l'austérité apparente revêt un incorrigible amoureux des enfants, fuyant la réalité de ses compères adultes, pour bricoler jeux de société, poèmes, problèmes de mathématiques amusants et récits aussi merveilleux que géniaux. Pris de passion pour la photographie, il ne choisira que de très jeunes filles (moins de treize ans) pour modèles, il s'en fera même des amies qu'il invitera chez-lui, auxquelles il offrira ces voyages imaginaires qui inquiéteront les parents qui craignent moins le risque d'une dissociation entre réalité et imaginaire que la naissance d'intentions malveillantes chez un homme solitaire passant son temps en compagnie de jeunes enfants qu'il photographie parfois dénudées.

La réputation de Dodgson a été interprétée comme celle d'un pédophile. L'affirmer est impossible pour deux raisons : la première est que nous ne disposons pas, à ce jour d'aucune preuve véritable de penchants sexuels de sa part pour les fillettes, la seconde, très mal connue, vient d'une mode victorienne que l'on appelle le « culte de l'enfant » (« child cult »). Dans son livre *In the Shadow of the Dreamchild,* Karoline Leach entend clarifier ce mythe, disqualifiant le portrait d'un Dodgson pédophile pour celui de Dodgson le *pédolâtre*, argumentation à laquelle se joindra Hugues Lebailly dans son article « Charles Lutwidge Dodgson et la pédolâtrie victorienne »[1075]. Le culte de l'enfant est, à cette époque, un culte de l'image qui illustre surtout un idéal aristocratique de l'enfant comme une créature innocente qui doit faire siennes les grandes qualités de bienveillance, de bienséance, de courtoisie et de générosité. Cette considération de l'enfance fut d'abord le résultat de l'ère industrielle qui, dans son expansion, a mis en lumière les ténèbres d'une enfance sacrifiée dans les classes ouvrières ou *laborer classes.* De nombreuses voix dans les domaines intellectuels se firent entendre pour combattre le fléau du travail des enfants et militer pour le droit à l'éducation, comme le prouvent les réformes de 1851.

1075 Hugues Lebailly, « Charles Lutwidge Dodgson et la pédolâtrie victorienne. Ebauche de contextualisation d'une fascination prétendument idiosyncrasique », Michel Morel (dir.), *Lewis Carroll : Jeux et enjeux critiques,* Nancy : Presses Universitaires de Nancy, 2003, p. 153.

Charles Dodgson n'aimait pas seulement les enfants (les fillettes en particulier puisque les garçonnets lui remémoraient de douloureuses brimades d'enfance), il faisait partie de ces *child worshippers* chérissant l'image de l'innocence inconsciente, angélique, céleste des plus jeunes, notamment manifestée dans la performance scénique des actrices mineures dont Isa Bowman qui fut amie avec Carroll. Pour l'auteur, ce n'était pas une Alice, mais Alice l'enfant rêvée qu'il semblait rechercher à travers ses nombreuses correspondances avec des petites filles. Dans son livre *In the Shadow of the Dreamchild,* Karoline Leach distingue l'enfant rêvée (« dreamchild ») de l'enfant réelle. L'Alice fictive représente donc un idéal qui produisit une sorte de schizophrénie, conduisant Charles Dodgson, l'éminent mathématicien et homme de foi de Christ Church, à adopter une identité entièrement consacrée à la création littéraire et ludique.

Leach interprète le projet des deux *Alice* comme la concrétisation de cette « necessary otherness »[1076] dans laquelle s'exprimait librement l'ami des petites filles. Leach perçoit davantage cet attachement comme une forme de culte « sain », justifié par l'image de l'enfant intouchable, inviolable, plutôt qu'un fantasme sexuel obsessionnel. Pour Lori Merish, cette fascination, bien qu'elle puisse légitimement être perçue comme perverse à notre époque, doit cependant être relativisée. Paradoxalement, Merish avance la théorie d'une « sphere of protection »[1077], expliquant que la sacralisation de l'enfant (en tant que personne) vaut également pour une sacralisation du corps :

> The cute child, unlike the Victorian sacred child, is pure spectale, pure display. What is lost in this idealization of the cute is sexuality and the danger of its power : what is lost is the desire of the Other, absorbing that Otherness into the logic of the Same. Cuteness performs the de-sexualization of the child's body, redefining that body from an object of lust (either sexual or economic) to an object of « disinterested » affection. Staging the disavowal eroticism and the sublimation of adults' erotic feelings toward children, cuteness is the sign of a particular *relation* between adult and child, simultaneously establishing the « innocence » of the child and the « civility » of the adult spectator. Cuteness is thus a realm of erotic regulation (the containment of child sexuality) and « protection » from violence and exploitation.[1078]

Il est intéressant de constater à quel point l'intérêt pour l'énigmatique Dodgson-Carroll et ses relations avec Alice Liddell est devenu l'élément central de bon nombre de travaux sur l'auteur, atteignant un degré d'importance aussi considérable que l'œuvre elle-même. A l'occasion du cent-cinquantième anniversaire des *Alice,* la BBC diffuse un documentaire le 31 janvier 2015 intitulé « The secret world of Lewis Carroll » dans lequel un commentateur déplore : « It's sad

1076 Karoline Leach, *In The Shadow of the Dreamchild,* Londres : Peter Owen Publishers, 1999, p. 15.
1077 Lori Merish, « Cuteness and commodity aesthetics : Tom Thumb and Shirley Temple », Rosemarie Garland-Thompson (dir.), *Freakery : Cultural Spectacles of the Extraordinary Body,* New-York : NYU Press, 1996, p. 189.
1078 *Ibid*, pp. 188-189.

that's the thing everyone is going to want to know... ». C'est Anthony Goldschmidt qui a été le premier à avoir interprété *Alice* d'un point de vue psychanalytique dans un article publié en 1933 dans le *New Oxford Outlook,* intitulé « *Alice in Wonderland* psycho-analized », dans lequel il soupçonne Dodgson d'avoir transcrit, sous forme de texte, ses fantasmes. D'un point de vue freudien, le changement de taille de l'ingénue petite-fille, ses nombres tentatives d'insertion de clés dans des serrures, son glissement dans le terrier du Lapin, évoqueraient des pénétrations, Alice devenant alors l'avatar de l'auteur auquel on ne connût nulle relation amoureuse.

Cette fascination pour la relation entre l'auteur et la petite Liddell est décriée dans le sens où l'on pourrait croire que les travaux de recherche en psychanalyse sur l'œuvre se basent beaucoup sur des spéculations. Néanmoins, l'ignorer signifie mettre de côté la charge fantasmatique, bien réelle, de ces œuvres qui, comme les rêves qu'elles sont avant d'être des textes tant et tant questionnés, embarquent le lecteur pour un lieu intime où se déploie la puissance du désir sous sa forme primaire d'appel à l'exploration du sens des choses et du corps, celui d'Alice, créature d'amour façonnée par l'homme. Selon Karoline Leach :

> Carroll and Alice have always shared a strange, incestuous kind of immortality. Almost from the moment of her literary birth they have been the two parts of a bizarre and unique symbiosis where the author and his creation have penetrated one another (...) a word symbol, a semi-tangible rendering of an idea. It became aspiration.[1079]

La psychanalyse penche trop pour une « enfant érotisée par le regard de l'homme »[1080], hésitant entre Alice, la « femme-enfant »[1081] et Alice, miroir pervers de l'auteur. Il y a bien une relation tangible entre auteur et personnage dans les deux *Alice,* toutefois il ne s'agit peut-être que de ce que Jean-Jacques Lecercle appelle un « passionate gaze »[1082], un regard passionné pour le personnage qu'il fait évoluer à travers un univers inégalable éternellement soumis aux interprétations. A trop privilégier les interprétations les plus inquiétantes, l'on réduit l'œuvre à un code fondé sur des arguments qui paraissent contradictoires, connaissant l'attachement de Carroll à l'enfance.

Ce serait oublier qu'il a d'abord écrit les aventures d'Alice pour faire rêver ses plus jeunes lecteurs. Si Charles Dodgson passe de l'autre-côté du miroir et devient Lewis Carroll, le « Brocanteur des merveilles »[1083] ainsi que le surnommera Francis Lacassin, c'est pour ne

1079 Karoline Leach, *op. cit.*, p. 15.
1080 Marie-Hélène Inglin-Routisseau, *Lewis Carroll dans l'imaginaire français : La nouvelle Alice,* Paris : L'Harmattan, 2006, p. 22.
1081 *Ibid, id.*
1082 Jean-Jacques Lecercle, « Lewis Carroll's feminine style », *Lewis Carroll : Jeux et enjeux critiques, op. cit.*, pp. 9-18.
1083 Voir les œuvres complètes de Lewis Carroll, t.1, éditées par Francis Lacassin.

communiquer qu'avec les êtres que l'âge adulte n'a pas contraint à cesser de croire aux fées. Alice Liddell, une des filles du doyen de Christ Church College où Dodgson enseigne, sera « l'élue » ou la muse dont la rencontre décisive se soldera, le 4 juillet 1862, par l'improvisation d'abord orale, sur sa demande et sur celle de ses sœurs Edith et Lorina Liddell, des aventures d'Alice. Le « prototype » d'Alice est celui d'une petite fille assez curieuse pour se laisser emporter vers l'inconnu, dans un monde dont la consistance n'est pas plus pesante que celle des mots, car ce sont des créatures de mots et d'images qu'Alice rencontre dans cette rêverie mille fois interprétée, appelée le « Pays des merveilles » ou Wonderland, dont la substance demeure la chimère littéraire la plus mémorable.

L'on compte trois versions d'*Alice In Wonderland* ; une préquelle intitulée *Alice's Adventures Underground* (1865), le texte *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) et une adaptation pour les plus petits, *Nursery Alice* (1890). Le monde visité par l'héroïne est un agrandissement, une exagération surréaliste d'un immense terrain de jeu où personnages fantastiques issus de l'imaginaire de l'auteur, de caricatures, de comptines et de *nursery rhymes*, côtoient des éléments de jeux ayant pris vie : cartes, croquet, échecs, devinettes, courses poursuites... Le livre est un inégalable jeu de conventions littéraires qui fait de Lewis Carroll une des figures de proue du *nonsense* et l'inventeur de toute une mythologie qui n'aura de cesse d'hypnotiser ses lecteurs, de leur transmettre une indescriptible émotion.

L'achèvement d'*Alice In Wonderland* s'est fait un dans un climat de tension avec la famille Liddell. Les relations finissent par se rompre, pour des raisons qui, si elles ne sont jamais claires, restent prévisibles et ont souvent fait l'objet de spéculations comme une demande en mariage de la petite Liddell refusée. Ne reste dans la mémoire que le profil d'un enfant dans un corps d'adulte qui n'avait peut-être simplement aucun goût pour le cynisme des adultes. Jean Gattégno parle de Lewis Carroll comme d'un éternel éconduit, condamné à « perpétuellement donner sans jamais recevoir »[1084]. Epris de l'enfance pour ce qu'elle a de curiosité naturelle, d'affinité avec l'imaginaire et l'absence de vices, Dodgson/Carroll vivait dans la solitude pour ne pas faire « courir des risques graves aux enfants qui se seraient pris à ce jeu. »[1085]

Ce jeu, c'est le pari de l'imaginaire au détriment du réel, une attitude qui, malgré elle, anticipe l'ère du virtuel (qui n'est autre que de l'imaginaire *réalisé*). Ses textes, journaux et correspondances avec de nombreuses petites filles, montrent que Carroll était en quête de l'Alice idéale, figée dans l'instant du rêve et qui n'a pas grandi, qui ne sera jamais Alice Liddell, cette dernière devenant Heargraves une fois mariée. Certes, Dodgson fut, à un moment de sa vie,

1084 Jean Gattégno, *L'Univers de Lewis Carroll,* Paris : José Corti, 1990, p. 50.
1085 *Ibid*, p. 52.

intéressé par certaines préoccupations plus pragmatiques, il est cependant évident que ce sont ses chimères littéraires que l'on retient, ainsi que son image d'un éternel insatisfait mu par l'obsession du franchissement des limites.

Marie-Hélène Inglin-Routisseau synthétise l'impact des ouvrages de Carroll sur la culture et la littérature, ainsi que de la personnalité de cet auteur hors du commun sur les imaginaires, dans son livre *Lewis Carroll dans l'imaginaire français*. *Alice* ne fait pas simplement l'objet d'un culte juvénile ou de la critique spécialisée dans ce que l'on continue d'appeler « littérature de l'enfance », ou des études linguistiques. L'univers si singulier du « Brocanteur » a tout de suite intéressé « le surréalisme qui introduit *Alice* en France »[1086] et qui « revendique aussi la découverte freudienne de l'inconscient. »[1087] De grandes figures du mouvement surréaliste telles que Jean Cocteau, Raymond Queneau ou Paul Eluard ont produit des œuvres qui marquent une véritable hantise de cet univers carrollien[1088]. Inglin-Routisseau rappelle qu'*Alice* est un des plus beaux exemples de « la tradition littéraire anglaise du rêve »[1089] ou « *dream vision* »[1090] qui définit la relation de rêves et de visions sous forme d'itinéraire.

Les analyses psychanalytiques des *Alice* ne font cependant qu'enfermer l'œuvre dans un domaine où l'interprétation suit la logique d'une discipline cherchant à déchiffrer ce que cette œuvre est sensée cacher. La psychanalyse a cependant contribué à faire sortir ces œuvres de leurs carcans juvéniles, notamment en dégageant l'importance du rêve et de la psyché. Nous pouvons dire que l'univers des *Alice* est plus psychédélique qu'exclusivement interprétable par la seule voie psychanalytique. Les images y sont des mots, les mots des images, pour décrire une poursuite intérieure, un jeu dangereux avec soi-même.

Le cinéaste tchèque Jan Svankmajer, dont le film *Alice* (1988) est issu de l'école surréaliste, dira dans une interview que « rien ne sait être plus cruel qu'un enfant »[1091]. La mise en question de l'innocence du texte amène à la mise en question de l'innocence du personnage. Cet étrange conte de fée, ainsi catégorisé par Carroll lui-même, semble régi par l'arbitraire ; par la parole, on blesse, on menace d'exécution par décapitation, on met en doute une fillette qui n'admet pas être aussi démente que les créatures qui caricaturent la réalité comme la vérité. Et si *Alice* était davantage un cauchemar qu'un rêve ? Ces « autres figures subordonnées à la dimension cauchemardesque incestueuse du récit original »[1092], désigne les personnages du

1086 Marie-Hélène Inglin-Routisseau, *op. cit.* , p. 16.
1087 *Ibid, id.*
1088 Le film *Orphée* de Jean Cocteau (1950), par exemple, dépeint un univers de portes et de trajectoires étranges, mêlant les aventures souterraines d'Alice et le parcours des Enfers.
1089 Marie-Hélène Inglin-Routisseau, *op. cit.*, p. 21.
1090 *Ibid, id.*
1091 Source internet consultée le 16/11/2015 : www.critikat.com/actualite-cine/critique/alice.html
1092 Marie-Hélène Inglin-Routisseau, *op. cit.*, p. 22.

Wonderland comme les agents d'une force incompréhensible pour l'héroïne et qui dépasse le lecteur lui-même. La folie et les visions que la cruauté peut entraîner, même dans un univers « sécurisé » par l'absurdité, est peut-être plus importante que l'on ne le croit.

L'histoire dans les jeux-vidéos *Alice* se place d'ailleurs du point de vue de la psyché d'Alice, une Alice démente dont la perception mise en jeu semble interroger l'œuvre à la lumière de ce savoir. Nous ne chercherons pas, cependant, à développer une analyse strictement liée aux conventions psychanalytiques. Si ce savoir présente un intérêt particulier qu'il est vain de nier, les repères qu'offre la psychanalyse ne peuvent expliquer ni donner un sens à une œuvre qui, par essence, ne cherche pas à être comprise mais davantage ressentie. La psychanalyse est une entreprise de décryptage qui perçoit les *Alice* comme un produit du subconscient. Le seul problème tient au sens réducteur que cette discipline donne du rêve comme la projection synthétique, le succédané d'images tel une bouillie, par le cerveau lorsque l'inconscient s'exprime dans son plein droit. Or cela reviendrait à considérer chaque production imaginaire ou artistique comme l'équation peu convaincante de données liées à l'interprétation de la vie et de la personnalité de l'auteur davantage que celle de l'œuvre.

Nous préférons comprendre le phénomène « Alice » comme l'union entre réel et imaginaire, comme le résultat d'un lien puissant entre une œuvre qui fascine d'abord parce qu'elle n'a pas d'interprétation absolue, et son public qui, dans la continuation, a créé un mythe auquel participent chaque médium, comme l'explique Inglin-Routisseau : « Il y a dans la reprise d'un motif littéraire quelque chose d'intime et de secret, qui relève aussi bien du biographique que de flux plus subtils issus de l'imaginaire collectif. »[1093]

Le Pays des merveilles n'a rien des diableries d'un savant fou ou des fantasmes de conquérant d'un vampire. Or quelque chose dérange dans ces deux œuvres, quelque chose de vertigineux et de bizarre, qui justifierait que l'on s'en inspire pour en faire des jeux à l'esthétique aussi glauque que celle des deux titres qui nous intéressent. *Alice in Wonderland* et *Through the Looking Glass* manifestent une insaisissable et inquiétante étrangeté que l'on peut comprendre comme un rêve conté ou une hallucination provoquée par des substances illicites[1094]. Selon Jean Gattégno, le risque de la dérive à laquelle se livrait Carroll était une : « fermeture sur un univers totalement subjectivisé et pratiquement solipsiste, c'est là la tentation de la déraison, ou plus précisément la tentation schizophrénique. »[1095] C'est en toute connaissance de cause que l'inventeur de l'Alice virtuelle, créature elle-même incomprise qui grandit dans un asile

1093 Marie-Hélène Inglin-Routisseau, *op. cit.*, p. 19.

1094 Le houka fumé par la Chenille (parfois appelée le Bombyx) serait un indicateur, comme Will Brooker l'avance dans *Alice's Adventures : Lewis Carroll in Popular Culture.*

1095 Jean Gattégno, *op. cit.*, p. 371.

psychiatrique, choisit de nous faire jouer le jeu de la démence. Alice est plus seule que jamais, plus perdue que jamais, et c'est au joueur qu'il appartient de reconstruire sur les ruines, en détruisant le mal à sa source. La nouvelle maxime est : « Let the madness begin ! »[1096]

III.3. « Alice grew-up... »

III.3.1. *Outfit* de circonstance

Dans les premiers chapitres (ou niveaux) de *American McGee's Alice* et *Alice Madness Returns*, l'héroïne est accueillie par le Chat du Cheshire. Ce dernier nous enlève volontiers les mots de la bouche ; « And you've picked up a bit of an attitude »[1097], dit-il alors que la jeune fille vient de faire une chute vertigineuse dans un vortex et s'est relevée (presque) sans mal. Alice a changé, c'est le moins que l'on puisse dire. Le Chat est lui aussi sujet au changement, ainsi que tout le pays des Merveilles, ou Wonderland, que l'on pensait connaître.

Dans *Madness Returns,* qui se déroule une année après le premier opus, le même Chat, un rachitique félin tatoué de spirales qui ressemble à un chat de race sphinx de taille humaine, fait remarquer à Alice, tandis qu'ils voyagent dans une théière téléphérique vers l'étrange et industriel domaine du Chapelier, que tout changement n'est pas bon : « Not all change is good. »[1098] Le Chat du Cheshire est lui aussi sujet à ces changements – chamboulements serait un terme plus approprié – de même que l'ensemble de ce monde intérieur. Comme l'annonce la vidéo promotionnelle du premier jeu, « Alice grew-up ». Elle a grandi et d'une certaine façon, le Chat a raison de rappeler que l'on peut changer en bien ou en mal[1099].

Lewis Carroll se retournerait probablement dans sa tombe à la vue de cette nouvelle Alice du XXIe siècle, maigrichonne, ténébreuse, maladive, pâlotte, et qui tremble de faire chanter la lame de son glaive vorpalin ou *vorpalin blade,* un couteau de cuisine au manche ouvragé d'argent, qui a toujours soif de sang. Alice gothique, ou plutôt Goth, mêlant la fille des rues dickensienne, la frénétique échappée d'un asile victorien insalubre et la gothic lolita pourvue d'un arsenal conséquent des mangas et *live action* japonais. Alice Liddell, 20 ans, orpheline,

1096 Le Lièvre de Mars, Alice *Madness Returns,* Spicy Horse 2011.
1097 Le Chat, *American McGee's Alice,* Rogue Entertainment, 2001.
1098 Alice, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1099 Traduction française de la phrase prononcée par ce personnage.

soupçonnée d'être pyromane et ayant passé plus d'une dizaine d'années dans un asile de fous, vivant dans un *pub* des quartiers mal famés auprès des prostituées, n'a strictement rien en commun avec la gamine que nous quittons après la lecture de *Through the Looking-Glass,* et encore moins avec le *dreamchild* victorien.



Illustration de John Tenniel pour *Alice's Adventures in Wonderland* (1865). L'enfant victorienne était gracieuse, potelée et bien-élevée. Ici, la fillette de sept ans et demi lit la notice sur la petite bouteille, obéissant aux précautions qu'on lui a enseigné. Le personnage des jeux semble s'investir dans la provocation et ne fait jamais dans la prudence.

L'apparence d'Alice, dans l'œuvre originale de Lewis Carroll, tel qu'elle est pensée par l'auteur et représentée par John Tenniel, est fortement inspirée par les images d'enfants joufflus inspirant des sentiments de tendresse, en vogue à l'époque victorienne et qu'on pouvait retrouver dans des cartes de vœux, des timbres ainsi que dans des recueils de contes et de comptines. Cette célèbre illustration nous renvoie à l'épreuve de la bouteille qu'Alice hésite à consommer. Prudence et tempérance sont les qualités que vente l'œuvre et qui, dans le jeu, sont balayés par la colère et l'impertinence que la jeune fille arbore comme des accessoires esthétiques.

L'héroïne du jeu vidéo sort volontairement de ce stéréotype dont le cinéma semble avoir entretenu l'idéal innocent. Elle est violente, sarcastique, fait de l'humour noir un trait de personnalité et surtout, elle est ténébreuse. Sa beauté n'est pourtant pas conventionnelle dans le monde vidéoludique. L'un des préjugés habituels veut que les personnages féminins des jeux vidéos ressemblent tous à Lara Croft, l'héroïne de la série légendaire des *Tomb Raider* (Core Design / Crystal Dynamics, 1996 - …). Cette archéologue, qui au départ arborait un design ultra-sexualisé pour retrouver des traits physionomiques plus naturels, capable d'accomplir acrobaties impossibles est devenue une icône vidéoludique. La méconnaissance des jeux de plate-forme dont elle est la protagoniste en fait une « bombe sexuelle », pourvoyeuse de fantasmes de toute une génération de *gamers* masculins. Or Lara Croft est une amazone indomptable, polyglotte et extrêmement cultivée, en plus d'une cascadeuse, tueuse d'hommes et aventurière hors-pairs. De telles qualités prouvent une chose ; Lara Croft fascine parce qu'elle incarne le paradoxe du personnage vidéoludique ; à la fois accessible et « humainement » inaccessible. Ce n'est pas le seul désir qu'elle excite ; quel que soit le ou la joueuse, il vivra, à travers son incroyable corps, de vertigineuses aventures, de même qu'il voyagera entre mythologie et réalité ancestrale, des antiques tombeaux péruviens[1100] à l'enfer insulaire d'un Japon imaginaire[1101]. Alice s'oppose physiquement[1102] à ce personnage, dans le sens où sa beauté tient plus de l'héroïne gothique. En revanche, cette liberté quasi absolue qu'incarne Lara d'abord dans son personnage se retrouve dans un grand nombre de personnages de jeux de plate-forme, comme ceux conçus par American McGee. La guerre des sexes n'existe pas, à proprement parler, dans le monde vidéoludique. Preuve en est le joueur lui-même qui incarnera tour à tour homme, femme, créature. Tous ces personnages, quel que soit le type de jeu et l'histoire, sont des combattants et incitent le joueur à le devenir par procuration.

1100 *Tomb Raider Anniversary* (Crystal Dynamics, 2007).

1101 *Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2013).

1102 Les concepteurs artistiques dirigés par McGee, Ken Wong en tête, confient dans *The Art of Alice Madness Returns* que toute l'équipe s'était mise d'accord pour éviter de concevoir une Alice pourvue d'une poitrine trop importante : « we didn't want Alice to have oversized breasts » (American McGee, Dave Marshall, *The Art of Alice Madness Returns*, Milwaukie : Dark Horse, 2011, p. 39.

Pour ces raisons, le personnage des jeux *Alice* s'apprécie d'abord dans ce que nous voyons ; son aspect physique et ses capacités de mouvements. Dans l'œuvre de Lewis Carroll, Alice n'est jamais décrite ; ce sont les illustrations de Tenniel qui ont servi de point de départ aux nombreuses représentations cinématographiques. L'ensemble des versions filmiques qui ont débuté en 1903 jusqu'aux dernières années du XXe siècle manifestent, dans leur ensemble, une forme de fidélité à ce personnage, et même ceux où c'est une actrice adulte qui joue le rôle, le côté femme-enfant est préservé, comme si *Alice* était et devait toujours incarner le monde de l'enfance, ou de l'innocence. Ce serait une erreur, cependant, de croire que l'héroïne de Carroll est un modèle d'innocence absolue. La petite-fille s'égare pourtant à maintes reprises, comme si, en elle, l'adulte attendait de grandir (si bien que le dérèglement de taille devient fréquent), cet âge adulte qui se manifeste péjorativement, dans l'univers de Lewis Carroll comme une soif latente de blesser, bien que ce soit involontaire chez Alice. Le jeu-vidéo, qui est cauchemardesque, horrifique, sanglant, laisse éclater cette violence et révèle davantage une extrémité, basculant dans la folie qui menace déjà le sujet dans le texte.

Avant de comprendre l'histoire, l'apparence d'Alice et l'aspect de cet univers nous apparaissent déjà comme le signe d'un éclatement des valeurs dans lequel l'identité est transformée et transformable, dans un médium qui est lui-même trans-médiatique. Sur ce point, nos réactions en tant que joueurs, au préalables lecteurs d'Alice ou connaissant à distance l'univers carrollien et sa continuité cinématographique, sont démonstratives. En effet, en 2001, lorsque sort le jeu, certains *gamers* habitués du site français www.jeuxvideo.com ont confié, sur des forums d'échanges sur *American McGee's Alice*, avoir boudé le jeu parce qu'ils croyaient à une adaptation de l'œuvre, et donc à un jeu à destination des enfants, comme d'autres étaient sortis, principalement des produits dérivés de la version Disney. Cela ne montre pas simplement que l'œuvre était mal ou méconnue dans l'ensemble du monde vidéoludique. Il y avait un préjugé sur *Alice* voulant que ce nom soit condamné à l'association avec le long-métrage de Walt Disney et ne présente donc nul intérêt pour une communauté de joueurs entre 14 et 30 ans ou plus. Or les joueurs furent surpris par trois éléments ; le style graphique, le moteur graphique (utilisant celui de *Quake 3,* un jeu sur lequel McGee avait fait ses griffes) et enfin, la notification PEGI + 16 (ans). Ce n'est qu'après avoir noté ces détails que l'on a compris qu'il s'agissait d'un jeu d'action / plate-forme d'une part, et d'un univers singulièrement glauque d'autre part et non pas d'un jeu de mémoire, de logique, de coloriage ou de *dressing*[1103]. La couverture du premier jeu

1103 De plus en plus sur les plate-formes mobiles, jeu principalement adressé aux plus jeunes, consistant à habiller un personnage célèbre, souvent Barbie ou une princesse Disney, de différentes robes et accessoires, pour résumé il s'agit de jouer à la poupée virtuellement. La dernière mode ce sont des *Monster High* ou les styles punk ou *gothic lolita.*

pour PC est restée dans les mémoires ; il suffit d'être un tant soit peu observateur pour découvrir une Alice armée d'un couteau taché de sang, avec, à côté d'elle, un Chat du Cheshire qui ne ressemble en rien au gros félin comique mauve et rose de la version Disney.



Couverture du jeu pour PC/Windows *American McGee's Alice.* C'est une illustration qui détone radicalement avec les précédentes représentations promotionnelles dans d'autres médias. Alice est une adolescente mince au regard déterminé, tenant tantôt un deck de cartes (comme c'est le cas pour cette version) ou son couteau. A ses côtés, le Chat du Cheshire squelettique rappelle un chat sphinx pourvu de tatouages tribaux, l'oreille percée d'une boucle et son éternel sourire ici carnassier, encrassés de restes sanglants. Les deux personnages sont encadrés par une ouverture en forme de cœur serti de pointes et, derrière-eux, nous pouvons admirer l'univers auquel le joueur doit s'attendre : un enfer composite de champignons vénéneux géants et de périls tentaculaires.

Derrière les deux personnages, encadrés par un cœur épineux (celui d'une Reine sans cœur?) l'on distingue une sorte de Wonderland dantesque ; d'énormes champignons et des apparitions tentaculaires, d'un rouge évocateur.

La vidéo promotionnelle du jeu avait, elle-aussi, interpellé. Elle commençait avec des notes mécaniques, de style *music box,* comme l'on en emploie si souvent dans les films d'épouvante, et l'on voyait des jouets, des cubes, des cartes à jouer, une peluche de lapin raccommodée et même un exemplaire d'*Alice in Wonderland* être engloutis dans un gouffre, tandis qu'un œil vert tremblant, celui d'Alice, illustrait une séance de psychanalyse. « Alice grew-up, so did Wonderland... »[1104], tel fut le message de la vidéo d'annonce du jeu-vidéo pour PC, *American McGee's Alice*, à sa sortie en l'an 2001. L'œil vert d'Alice se brise comme un miroir sur ses mots : « Something is … broken. » soupire-t-elle, tandis que la voix d'un homme, un psychiatre, demande : « What's broken Alice ? ». Lorsqu'elle répond « I am ! », se brise alors le miroir reflété dans son œil. Une mélancolique et inquiétante musique, menée par des voix spectrales, se mue rapidement en pulsations cardiaques, nous transportant dans ce qui apparaît comme une suite cauchemardesque des deux œuvres de Lewis Carroll. Utilisant une animation en reflet, les mots décrivent les conséquences du passage de l'autre-côté du miroir-écran. Ainsi, le conte de fée devient cauchemar et l'imaginaire devient démence : « Fairy-tale becomes nightmare / Fantasy becomes madness » ; les « toys » deviennent des « weapons » et les « dreams » des « nightmares ». La lame d'un couteau chante et une main frêle de celle qui est devenue une jeune femme à l'âme vengeresse se saisit de cette arme, dont les répliques se vendent désormais sur internet. Une figure colérique est allongée sur un lit crasseux d'hôpital, puis elle lance des projectiles sur des ennemis, prend le thé dans une usine avec un Chapelier au teint vert habillé d'une camisole de force qui actionne un levier déclenchant une scie... sous le siège où Alice est assise. Le texte décrit un univers où les anciens alliés sont devenus des ennemis : « Friends become foe ». Dans les ténèbres, Alice apparaît ; c'est une jeune femme maigre vêtue d'une robe bien connue, la robe bleue inventée par Tenniel, simplifiée par Disney, réappropriée par American McGee. Son tablier est taché de sang, et elle porte des bottes gothiques noires à sangles. Son regard est affirmé, pénétrant, et ses cheveux sont brun foncé et bien raides.

Alice a grandi, ainsi que le Pays des Merveilles ; « … so did Wonderland... ». Le Chat au sourire machiavélique paraît comme un spectre dans les ténèbres d'un couloir sur le sol duquel il trace perversement de longues marques de griffures. Alice tranche ensuite d'un coup sec une

1104 Source internet consultée le 02/11/2015 : https://www.youtube.com/watch?v=SpmiSiw6VBM

créature plate, une carte du fameux deck vivant qui compose la cour de la Reine, qui ressemble à un bourreau armé d'une faux, tandis qu'elle rappelle d'une voix doucereuse : « But I don't want to go among mad people ! » en décrochant un sourire narquois face à la caméra. La vidéo se conclut sur des chuchotements - « We're all mad here... » - des rires et des hurlements d'aliénés prisonniers de leurs illusions, et sur un titre : *American McGee's Alice* orné de grosses lettres ornementales et très gothiques. La vidéo de promotion est toujours déterminante dans le potentiel d'achat et de succès éventuel d'un jeu vidéo dans le sens où c'est bien l'histoire et l'univers proposé qui va attirer le joueur et non les mécanismes du jeu ou le *gameplay.*

Le jeu fait donc le pari de miser sur une ré-imagination sordide de la mise en garde prononcée, dans le texte original, par le Chat du Cheshire : « We're all made here. You're mad, I'm mad. »[1105]. C'est le potentiel cauchemardesque, la folie latente que contient cette seule phrase, et l'ensemble de la bizarrerie bien réelle de l'univers carrollien où rien n'a d'autre sens que le non-sens, que se situe ce que l'on appelle le « cœur » du jeu. Le déséquilibre fantastique auquel convie cette annonce répond donc à un projet totalement inédit qui repose sur une transformation radicale du personnage d'Alice. Faire grandir l'enfant éternelle représente déjà un défi que peu ont sur relever de manière mémorable. Pousser la perversité jusqu'à en faire une déficiente mentale en est un autre, bien plus compréhensible si nous situons le problème dans son contexte actuel, où la culture visuelle banalise la violence et la rend toujours plus esthétique.

L'enfant mignonne et soucieuse dessinée par John Tenniel était une fillette conforme aux représentations victoriennes : une adorable poupée de porcelaine pétrie de bonnes manières et d'attentions dignes, aussi blonde qu'un jour d'été, une image à laquelle les cinéastes ont été trop fidèles pour oser faire (vraiment) grandir Alice.

En plus d'une apparence surprenante, l'héroïne jouit d'une personnalité qui déteint sur cette apparence et lui donne son sens si particulier. La panoplie classique de Disney a été, comme le remarque Will Brooker dans son essai sur les représentations populaires d'*Alice,* déterminante : une fillette blonde en robe bleue à tablier, elle-même reprise à partir des illustrations de Tenniel et de ses continuateurs, dont Walt Disney est celui que l'on retient habituellement. Brooker y voit néanmoins une image édulcorée : « a silly dolly-mixture of over-sugared songs and anachronistic American stylings. »[1106] Ce personnagé de dessin-animé a été conçu pour répondre à une entreprise grand-public et réduit effectivement le personnage à une

1105 Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland, The Annotated Alice : The Definitiive Edition,* Londres, New-York : W.W. Norton & Company, 2000, p. 66.

1106 Will Brooker, *Alice's Adventures : Lewis Carroll In Popular Culture,* Londres / N.Y. : The Continuum International Publishing, 2004, p. 207.

figure juvénile modelée sur des actrices célèbres de cette génération des années 1950, comme par exemple Mary Pickford et Ginger Rogers selon le site Wikipédia[1107].

Le personnage du jeu n'a en commun avec l'Alice disneyique et les autres représentations, que l'éternelle robe bleue, à ceci près que cette tenue est recouverte par un tablier taché de sang avec deux broderies : le signe d'Eris, déesse grecque de la discorde, et celui de Jupiter, le dieu des dieux et du tonnerre, symbole de puissance et de domination. Au lieu d'une paire de *maryjanes* et des chaussettes blanches, elle a deux bottes que Will Brooker identifie comme des « fetish boots »[1108], accessoires très prisés dans la mode gothique, chaussées sur deux fines jambes recouvertes de collants à spirales[1109] blanches et noires. Elle est brune, pâle, maigre, avec de grands yeux verts hantés, parfois habités par une lueur de cruauté. Elle porte un pendentif avec le signe Oméga[1110] (l'Alpha faisant référence à la première capitale de son prénom, l'ensemble Alpha-Oméga formant le couple symbolique du début et de la fin), et son tablier est noué à l'arrière par une broche en forme de crâne qui, dans le second jeu plus récent *Alice Madness Returns,* est une créature surnommée Hallow Eves[1111] (la version française a choisit de la nommer Cottingley Fairy) et qui agit comme une fée des dents puisqu'elle permet à Alice, d'échanger les dents[1112] récoltées contre des améliorations d'armes. Cette tenue principale est, dans *Madness Returns,* démultipliée selon les régions visitées du Wonderland, d'extravagance en extravagance : une version *steampunk* pour le niveau du domaine du Chapelier Fou ; une robe d'écailles de sirène avec un crâne de poisson carnivore pour le niveau sous-marin du Morse et du Charpentier ; une robe *wa-lolita* qui rend hommage à la photographie d'Alice et de sa sœur Lorina en petites chinoises, déguisées par Caroll lui-même, et la mode japonaise contemporaine ; une élégante robe en patchwork de cartes à jouer rouge et sombre pour faire honneur à la Reine de Cœur ; et enfin une tenue de poupée dérangée dans le niveau appelé « Dollhouse ». Ceux qui possède la version pour Playstation 3 de ce second volet auront droit à une garde-robe spéciale dont chaque tenue confère au personnage un avantage spécifique, comme par exemple une force décuplée. Le plaisir des yeux va de paire avec le plaisir ludique. Le fait de démultiplier ainsi les *outfits* d'Alice ne vise pas seulement un but esthétique.

1107 Source internet consultée le 21/10/2015 : https://fr.wikipedia.org/wiki/Alice_au_pays_des_merveilles_%28film,_1951%29

1108 *Ibid,* p. 231.

1109 Le motif des spirales et des damiers a été popularisé par le surréalisme d'*Alice* : le jeu d'échecs géant de *Through the Looking Glass* de même que, dans le film de Disney réalisé après la visite de Dali aux studios, les spirales du Chat, et du vertige que ce motif inspire. Burton a réutilisé ses motifs et semble être à l'origine du caractère « gothisé » qu'ils suggèrent.

1110 Que l'on a fait l'erreur de prendre pour un fer-à-cheval porte-bonheur.

1111 Hallow Eves ou (« All hallow events ») : Halloween.

1112 D'un point de vue psychanalytique, si l'on lit le jeu comme un rêve, la perte de dents est un fantasme du subconscient en réaction à une peur du changement (la maturité par exemple si l'on applique cela à Alice).



Alice en 2011 (menu de *Alice Madness Returns*). Ni véritablement une enfant, ni une adulte, une apparence adolescente. Plus détaillée que dans le premier opus, elle incarne la quintessence du gothique, se rapprochant fortement d'une *gothic lolita* avec ses traits « orientalisés » coïncidant avec la fondation du studio de McGee, Spicy Horse, à Shanghaï où il vit désormais.





Pages précédentes : les tenues d'Alice dans *Alice Madness Returns.* La première figure montre les apparences de chaque niveau, la seconde est un contenu téléchargeable conférant également des bonus dans le jeu. Grâce à des logiciels permettant de *modder* (modifier), l'on peut personnaliser l'héroïne comme bon nous semble.



Dessin conceptuel de la tenue orientale [niveau 3] d'*Alice Madness Returns* par les concepteurs [à gauche]. Photographie de 1860 d'Alice et Lorina Liddell en chinoises par Lewis Carroll [à droite]. La robe du personnage vidéoludique reprend incontestablement le motif oriental appliqué à la mode *wa-lolita,* une variante du *gothic lolita.* Le petit crâne retenant le tablier est ici un masque d'ogre japonais nommé *oni.* La célèbre photographie de Caroll mettant en scène les sœurs Liddell fait partie de la collection de clichés de Carroll, qui était aussi photographe, racontant chacun une histoire. L'autre célèbre photo d'Alice de 1858 est celle où la petite fille pose en mendiante avec des haillons. L'Alice du jeu connaît une misère que n'aura jamais expérimentée la vraie.

Le joueur de jeu vidéo devient Alice ; cela ne signifie pas tout à fait qu'il pense comme un personnage de fiction, ni comme une femme, quel que soit son sexe. L'identité du *character player* dissout la distinction de genre et permet au joueur d'acquérir une sorte de plasticité identitaire, de même que le design varié de l'héroïne est plaisant à la fois pour la femme que pour l'homme jouant, qu'il s'agisse d'une identification à Alice ou d'un attachement au personnage et à son histoire.

Le jeu se compose ainsi de plusieurs univers fictifs désignant les différentes régions spécifiques du Wonderland, qui ne correspondent pas exactement à celles des livres, et dans lesquelles Alice, vêtue comme une mendiante dans les prologues de chaque niveau, se réfugie dès que la réalité devient insoutenable. C'est le passage dans le Wonderland permet à Alice de revêtir différentes tenues qui, en plus d'être un régal pour les yeux, semble illustrer le passage dans la dimension rêvée où la jeune femme peut-être autre qu'elle-même. Un exemple particulier dans l'avant-dernier niveau, où Alice est montrée dans l'asile psychiatrique où elle a grandi, rasée, violentée et déshumanisée. Dégradée dans le réel, elle acquiert une beauté agressive et puissante dans sa dimension personnel, de l'autre-côté de ce miroir intérieur. L'Alice du jeu est donc un mélange qui joue avec les références, aussi bien qu'une créature originale empruntant à des modèles actuels que l'on peut identifier dans l'animation japonaise ou dans l'imagerie Goth.

Le modèle de John Tenniel, une fillette blonde et joufflue n'était pas conforme à la véritable Alice Liddell. Celle-ci était une brune maigrichonne à l'air espiègle, presque un garçon manqué. Tenniel avait pris pour modèle une certaine Mary Hilton Babcock, faisant partie de l'entourage du dessinateur et de celui de l'auteur. Pour autant, si Alice est, dans le jeu, brune, ce n'est en rien par souci de fidélité au réel ; ce choix correspond davantage à une esthétique ténébreuse, bien que l'héroïne porte le patronyme de Liddell, ce qui prouve que les données historiques font partie intégrante du mythe Alice, un mythe qui prend ici une déviation plutôt considérable.

Dans le premier jeu, Alice était, à l'instar de Lara Croft, beaucoup moins réaliste que dans *Madness Returns,* jeu qui fait partie de ce que l'on appelle la septième génération[1113]. Cette figure originale est « grown dark »[1114] pour reprendre Will Brooker, et range le jeu-vidéo dans une relecture de l'œuvre classique comme une fable ténébreuse : « the cultural understanding of

1113 Il y a deux types de divisions générationnelles concernant les jeux-vidéos. La première, précise, se mesure selon les consoles et les potentiels graphiques et mécaniques qu'elles sont générées. Il y en a huit jusqu'ici, la dernière regroupant les consoles PS4, PS Vita, Wii U et Xbox One par exemple. L'autre division est plus générale et considère trois ou quatre générations ; la première regroupant tous les jeux des premières années (1970-1990), la seconde ceux de 2000-2010 et la troisième ceux de 2010-..., alternativement envisagée une quatrième qui désignera l'utilisation du casque virtuel.

1114 Will Brooker, *op. cit.*, p. 236.

Alice as a dark fable, innocent children's fantasy, Freudian dreamwork, English heritage treasure, or drug hallucination. »[1115]

Il ne faudrait pas cependant considérer les jeux comme de simples réinterprétations psychologiques. Ce serait mettre côté deux éléments fondamentaux : le ludique et la fantaisie. Le jeu se joue avant de s'interpréter, et ne peut être soumis à la seule connaissance de l'œuvre ou des approches déterminées par un savoir scientifique spécifique. *Alice* est avant tout une œuvre originale de l'intermédialité et de la culture visuelle. C'est pour cette raison qu'il nous paraît pertinent de considérer le personnage vidéoludique comme un jeu de références, dans le sens où, ludiquement parlant, ces références servent plus la forme que le fond et obéissent à un projet esthétique basé sur l'effet et dont le but est avant tout d'enrichir l'expérience vidéoludique, également appelée le *gameplay.*

La version « gothisée » du personnage comme de l'univers du jeu développe l'étrangeté sous-jacente de l'œuvre littéraire, l'exploite et la transforme en cauchemar visuel. *American McGee's Alice* et sa suite *Alice Madness Returns* ont largement contribué, s'il n'en ont pas tout simplement lancé la mode, à ce nouveau mythe populaire de la « Dark Alice », en grande partie inspirée par les personnages Goth, du remplacement du conformiste *happy ending* par une féerie sombre et sans morale, art dans lequel de nombreux artistes ont excellé et ont permis à ce type de courant d'émerger. La nouvelle Alice est agressive, impulsive et frénétique.

Nous avons parlé d'agressivité latente dans les deux textes de Carroll. L'auteur n'avait-il pas dit, dans une lettre de 1875 à une de ses petites correspondantes, que les petites filles étaient faites de sucre ainsi que d'épices ? Ces épices, Alice en est déjà pourvue lorsque, par exemple, elle blesse involontairement (mais à plusieurs reprises mises avec indulgence par l'auteur sur le compte de l'étourdissement enfantin) la souris en lui parlant des aptitudes de chasseresse de sa chatte Dinah[1116], ou encore lors de cette scène capitale de la fin de *Alice's Adventures in Wonderland,* lors de cette parodie de procès où, tandis qu'elle grandit grâce au morceau de champignon, Alice est crainte pour la première fois et lance : « You're nothing but a pack of cards ! »[1117] Ces gardes-cartes ne font pas peur à la géante, car elle les prend dans sa main et c'est en devenant titanesque, par rapport à ces créatures, qu'Alice prend conscience qu'elle peut devenir elle-même une menace et prendre le contrôle de cet univers, car lorsque l'absurde menace la conscience, la réalité reprend le dessus. Et dans cette menace, il y a la prise de conscience que tout n'est que jeu, et le jeu ne peut pas faire de mal pour de vrai. Dans *Alice Madness Returns,* la jeune femme prend un malin plaisir à narguer, à se montrer sarcastique,

1115 *Ibid*, p. 202.
1116 « ...she's such a capital one for catching mice – oh, I beg your pardon ! », Lewis Carroll, *op. cit.*, pp. 26-27.
1117 *Ibid*, p. 124.

presque sadique dans ses paroles, comme dans ce passage du second chapitre-niveau, où, s'apprêtant à gagner le domaine sous-marin à l'aide du navire de la Tortue Fantaisie (Mock Turtle), l'attaque de requins en bois[1118], elle n'hésite pas à rire mesquinement de la situation :

La Tortue : Confounded beasts, they want my ship!
Alice : I think you're more to their tastes.
La Tortue : Never, we're almost relatives!
Alice : You're related to soup, Admiral.

C'en est fini de la petite fille soucieuse qui n'aurait, pour rien au monde, laissé tomber un pot de marmelade (même vide) de peur de blesser quelqu'un : « she did not like to drop the jar for fear of killing somebody underneath »[1119]. La personnalité de la nouvelle Alice traduit une acceptation de la violence, à travers l'humour noir et le sarcasme.

Le personnage peut mettre mal à l'aise dans le sens où il semble presque imperméable à la pitié ou aux émotions, comme le démontre ce dialogue se déroulant dans le domaine du Chapelier, un industriel démoniaque et dément, dans *American McGee's Alice.* En effet, la jeune femme, qui cherche à atteindre le Chapelier, devenu un ennemi particulièrement obstiné, tombe sur le Loir (the Dormouse) et le Lièvre de Mars (the March Hare), qui sont deux esclaves hybrides, sortes d'animaux mécanisés avec prothèses et membres artificiels, dans une position délicate puisqu'ils sont torturés par des machines mises en place par le Chapelier. Ceux-ci semblent totalement inconscients de leur sort, et évoquent l'heure du thé tandis qu'un rayon laser leur ouvre le ventre. Quand à Alice, elle garde toujours la même expression[1120], les bras croisés et s'adresse avec désinvolture aux deux victimes : « Oh, I beg your pardon. You are in real danger. Where is your host? »[1121] Le joueur s'attend, à ce moment précis, à ce que le jeu lui offre une possibilité mécanique de libérer les deux créatures qui, si elles sont stupides, sont visiblement impuissantes. Or le joueur ne peut que passer à l'étape suivante, en empruntant la porte qui vient de s'ouvrir et laisser les deux autres à leur sort.

Le jeu ne laisse donc pas de place aux apitoiements, puisqu'il se place du point de vue d'Alice. Même si, au final, en détruisant chacun des ennemis, elle réussit à « sauver » le

1118 Tout comme dans le texte original, l'univers du jeu est peuplé de personnages hybrides.
1119 Lewis Carroll, *op. cit.,* p. 13.
1120 Il était plus difficile, à l'époque, de rendre les expressions des *player-characters* plus réalistes et variées. Les expressions faciales d'Alice dans le premier jeu, hormis des cinématiques améliorées qui séparaient les temps de jeu, correspondent à ce que l'on appelle communément *stone face* ; un air continuellement froid, bien que ses lèvres bougent. Dans *Alice Madness Returns,* les techniques ont sensiblement amélioré l'expression des émotions et conféré à Alice une vraie plasticité au niveau du visage. Curieusement, ces évolutions correspondent à l'état du personnage ; dans le premier jeu, Alice craque à deux reprises mais, le reste du temps, semble n'avoir aucun sentiment. Dans le second, le personnage est plus humain, et hypersensible, bien que toujours aussi acide.
1121 Alice, *American McGee's Alice, op. cit.*

Wonderland, le ton n'est pas enjoué et l'heure n'est pas aux épanchements futiles. Même pour le joueur le moins sentimental, il est toujours logique de s'attendre au parcours classique consistant à sauver un PNJ (personnage-non-joueur) en danger. C'est précisément sur cette prise de conscience que l'univers impitoyable d'*Alice* joue avec les attentes du joueur ; l'on comprend, implicitement, que sauver un personnage n'est pas seulement une question d'émotion mais bien une question de *gameplay* car il ne s'agit que d'une étape pour passer, mécaniquement parlant, à une autre phase du jeu.

Le personnage d'Alice, et par extension son Wonderland, traduisent cet état d'esprit concentré et sa personnalité permet d'établir un lien (qui peut ne pas fonctionner selon le joueur) avec un sujet mature capable de littéralement se prêter au jeu de la cruauté et d'y prendre un plaisir inoffensif, dans le sens ou, pas plus qu'un livre, le jeu ne transformera le joueur un misanthrope criminel. Au mieux, l'on rira d'une Alice fidèle à elle-même qui prend réellement la situation pour ce qu'elle est : un jeu. Alice représente un idéal paradoxal qui, comme elle le dit avec fermeté, n'a peur de rien : « I fear nothing. »[1122] De plus, nous sommes, dans un jeu vidéo, d'action / plate-forme qui plus est, continuellement dans le temps de l'action. Cette réalité ne signifie pas que le jeu ne laisse pas au joueur loisir de réfléchir ; le jeu peut être, contrairement au temps réel qui fuit, arrêté quand bon nous semble pour y méditer ou bien sortir prendre l'air. Néanmoins, dans le jeu, le joueur abandonne virtuellement sa personnalité pour devenir Alice. Et Alice choisit de ne pas se laisser vaincre par les états d'âme, car elle veut et doit gagner pour que le jeu ait un sens, une raison d'être.

Le caractère d'Alice est déjà plus « épicé » lorsqu'elle atteint ses limites, malgré la fausse sagesse de la Chenille : « Keep your temper. »[1123] La petite héroïne, étonnée de voir l'incompréhensible scène de ménage entre la cuisinière et la duchesse en conclut : « Maybe it's always pepper that makes people hot-tempered. »[1124] Le poivre, à l'instar du surplus d'épices, est agressif. S'il y a deux adjectifs qui sied aux jeux vidéos *Alice*, ce serait bien poivré et surtout amer. La nouvelle Alice déteste les sucreries, ainsi qu'elle le dit elle-même : « Mushrooms, poppies, sugar and spice. All those things are very nice. When combined the proper mixture makes a getting-small elixir. Hmm, I don't really like sweets. »[1125] Dans cette scène, le personnage est dans la bibliothèque d'une école malsaine envahie d'enfants déments aux crânes ouverts, sortes de réminiscences de son séjour à l'asile de Rutledge. Alice lit ici une recette pour créer une potion permettant de rapetisser. Or dans le jeu, l'on ne lit pas. Le joueur doit faire

1122 *Ibid, id.*
1123 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 49.
1124 *Ibid* p. 90.
1125 Alice, *American McGee's Alice, op. cit.*

sauter le personnage d'un livre flottant à un autre, tuant au passages quelques gardes cartes (Cardes) et quelques fantômes hurlants appelés Boojums[1126], jusqu'à atteindre le plus gros volume, un pavé à taille humaine dont la couverture est un rictus de Glasgow version clown de film d'horreur[1127]. Le dialogue entre Alice et son guide, le Chat du Cheshire squelettique est démonstratif :

> **Alice :** There's no lock, but it won't open. It's stuck.
>
> **Le Chat :** Treat it like a Chinese box or a stubborn lin. A tap in the right spot might do the trick.
>
> **Alice se gratte une seconde le menton avant de pousser le volume d'un coup de pied, le livre s'ouvre en tombant sur le sol.**
>
> **Le Chat :** You call that a tap ? Fortunate I didn't suggest force. You might have pulverized it.

Ce passage est important pour saisir l'essence du jeu ; point de casse-tête chinois, ni de réflexion. Il s'agit d'agir. Pour autant, ce n'est pas là la morale du jeu de faire comprendre au joueur qu'il n'a pas à lire. Simplement, nous ne sommes pas face à un médium exigeant les mêmes aptitudes que la lecture, sans quoi ce ne serait pas du jeu. De plus, ce geste montre à quel point l'héroïne sort des stéréotypes que l'on avait entretenu jusqu'ici ; la seule manière de forcer les choses est, d'une grossière évidence, la force elle-même. Alice est désinvolte et plutôt libérée des cas de consciences. D'un livre vivant (et immobile) à un PNJ (personnage non joueur) à tuer, il n'y a qu'un pas. L'héroïne tue et y prend plaisir. Telle est la conséquence de la destruction de l'innocence dans la réalité fictive d'Alice, et qui se répercute dans le Wonderland. Cette dimension devait pourtant être l'inverse de la réalité, la région consolatrice. Comme Inglin-Routissou le remarque, à propos d'*Alice's Aventures in Wonderland* :

> [la cruauté] déploie sur le conte les ailes noires de la mélancolie, oblitère le merveilleux réduit à un séduisant artifice, et révèle un anti-monde régi par l'antipathie. L'enfant mal traitée et réifiée subit fantasmatiquement l'emprise de son créateur.[1128]

Cet anti-monde est désormais surpassé, et cette « manipulation » du créateur est transposée dans une manipulation psychique, parasitaire d'un univers qui *est* l'héroïne. Le pays des merveilles, dans le texte, est une dictature inconséquente : l'héroïne ne peut que contredire

1126 Dans le poème nonsensique *The Hunting of the Snark,* le Boojum est un néologisme désignant un animal chimérique qui n'a rien à voir avec ces créatures du jeu semblables à des fantômes noirs avec un crâne hurlant et projetant Alice contre les murs ou dans le vide.

1127 Il fait penser au rictus du film *It,* adaptant le roman du même nom de Stephen King. Le sourire de Glasgow (*Glasgow grin* ou *Cheshire grin*) est celui affiché par le Chat et désigne la mutilation visant à élargir, comme le font les Comprachicos dans *L'Homme qui rit* de Hugo, la bouche. Ce rictus horrible a été utilisé dans les versions filmiques du roman de l'auteur de *Notre Dame de Paris* et a notamment permis d'associer la figure du Joker dans les *Battman* à celle de Gwynplaine. Le meurtre mystérieux d'Elizabeth Short, surnommée le Dahlia Noir (adapté en 2006 par Brian de Palma) a été mis en scène avec un sourire de Glasgow, la jeune femme ayant été trouvée la bouche fendue.

1128 Marie-Hélène Inglin-Routissou, *op. cit.*, p. 22.

ces créatures qui fonctionnent à l'envers. Pour l'Alice du jeu, c'est le réel qui est la véritable absurdité. En ce réfugiant dans son Wonderland, elle manifeste ce rejet d'une réalité devenue inacceptable, et comme l'espace, elle est elle-même contaminée par les « ailes noires de la mélancolie ». C'est cette réalité fictive et ses conséquences qui sont combattues. L'objectif est donc radicalement différent, du texte au jeu : dans le texte, Alice cesse de jouer dès qu'elle ressent que le jeu est injustement mené, comme dans l'épisode de la partie de croquet contre la Reine de Cœur : « I don't think they play at all fairly »[1129]. Lorsque la tyrannique Reine de Cœur crie à tout bout de champ sa loi arbitrait (« Off with their head ! »), Alice se rebellait : « Nonsense ! ». Dans les jeux, l'héroïne n'est plus dans la simple contradiction mais dans le combat « œil pour œil, dent pour dent ». Il ne s'agit pas d'affrontements langagiers, mais d'action.

Elle ne blesse plus par mégarde et par le verbe, mais par l'action volontaire. Véritable femme fatale, cette Alice est l'exemple le plus abouti de la *Goth-girl* mêlant l'idéal de la *gothic lady* occidentale, la « garce vampirique »[1130] que Gavin Baddeley désigne par les sales gosses du cinéma et de la bande-dessinée ; Rhoda dans *Bad Seed,* Mercredi Addams ou encore Harley Quinn, la femme-enfant amoureuse du Joker dans la série des *Batman*. American McGee, qui vit à ce jour à Shanghai où il a développé le second volet de son chef-d'œuvre avec sa propre société Spicy Horse, ne démentira pas s'être largement inspiré des *gothic lolitas* et des adolescentes virtuelles névrosées des *horror-survivals*, les écraseuses de monstres sans pitié dont les fanfreluches ne soulignent que mieux le contraste malsain entre dangerosité psycho-pathologique et délicatesse mutine.

L'Alice du jeu est dotée de ce que Brooker appelle « an uncanny deeper intelligence »[1131]. Elle possède une beauté froide, malicieuse, mais elle n'a ni la candeur de l'héroïne de papier ni le physique ultrasexualisé du type Lara Croft, rompant ainsi avec les personnages féminins des jeux de l'ancienne génération. Séduisante, sa féminité est plus agressive, plus névrosée, faisant d'elle une authentique *bad girl* gothique réunissant la frêle et pâle *gothic lady* et la *gothic lolita* contemporaine. Dans *Madness Returns,* ses traits plus orientalisés la rapprochent des *school girls* de manga japonais. Elle rappelle plusieurs personnages issus principalement du cinéma et de la culture nippone, comme Saya de *Blood the Last Vampire* (Hiroyuki Kitakubo, 2000) ou encore les héroïnes de *Kill Bill* (Quentin Tarantino, 2003-2004), un *blockbuster* qui combine les films d'action américains avec les films de sabre à la nipponne. Elle incarne enfin une métamorphose de stéréotypes nippons issus des mangas et des films japonais comme les *gothic lolitas* tueuses de *Gothic & Lolita Psycho* (*Gosu Rori Shokeinin,* Go Ohara, 2010) ou encore le très déjanté

1129 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 86.
1130 Gavin Baddeley, *op. cit.*, p. 95.
1131 Will Brooker, *op. cit.*, p. 243.

Vampire Girl vs Frankenstein Girl, (*Kyūketsu Shōjo tai Shōjo Furanken,* Yoshihiro Nishimura, Naoyuki Tomomatsu, 2009). Citons également le personnage de Baby Doll dans le film d'action fantastique *Sucker Punch* (Snyder, 2011), dans lequel l'orpheline au style *school girl* entre, pour échapper à sa réalité, dans un univers où, à l'instar des phases de *Madness Returns,* elle combat virtuellement contre des ennemis qui deviennent la projection mentale de ses persécuteurs. McGee a produit une œuvre audacieuse qui a su se démarquer et repousser les limites. Si le jeu est considéré comme une suite adulte ou horrifique du récit original, il n'est peut être pas inexact de percevoir l'Alice vidéoludique comme un développement outrancier et ténébreux de cet onirisme et de cette ludicité joliment mesquine.

Mais tout n'est pas que fantaisie et perversion visuelle dans l'histoire personnage. Le véritable sens se situe aussi dans la douloureuse histoire de laquelle naît cette réécriture, sous le signe des ténèbres. Les deux volets de ce que American McGee prévoit comme une trilogie, ayant annoncé sont prochain opus pour 2016, ne sont pas tout à fait des suites de l'histoire originelle. Le dessein est tout autre, au carrefour des imaginaires. Pour comprendre les ténèbres d'Alice, il faut en savourer la triste expérience, pour notre plus grand plaisir à nous les joueurs.

III.3.2. La rencontre des arts : l'univers graphique et la postérité d'Alice

Il est difficile d'être catégorique ou exhaustif sur les hypotextes et médiums qui constituent les références visuelles dans le décor. Certaines retiennent pourtant l'attention. Les principales sont les textes de Lewis Carroll et les illustrations de John Tenniel, de même que le long-métrage de Disney, ainsi que diverses références vidéoludiques dans lequel le créateur a effectué son brillant parcours. American McGee a travaillé sur les FPS *Doom* et *Doom II* (iD Software, 1994), la série des *Quake* (iD Software, 1994), cependant c'est surtout avec son premier *Alice* qu'il a commencé à déposer sa marque. Avec *American McGee's Alice,* le concepteur se propose de ré-imaginer l'univers féerique des contes de fées. Le récent jeu de type *hack'n'slash*[1132] *Akaneiro : Demon Hunters* (2013), développé par sa propre société Spicy Horse, reprend le thème du Petit Chaperon rouge, plongé dans un univers fantastique médiéval et japonisant et au design graphique fortement inspiré des peintures à l'encre et des estampes et des rouleaux peints nippons.

La combinaison d'éléments orientaux et occidentaux, ainsi qu'une réappropriation

1132 Jeu de rôle en *God vision* basé sur le principe « porte – monstre - trésor » dans lequel le héros gagne de l'expérience et peut améliorer ses équipements ou en acheter (le plus souvent dans un avant-poste, appelé « safe zone ». Le jeu consiste à vider un donjon d'ennemis divers et d'en atteindre le plus puissant pour remporter la partie. L'un des plus célèbres exemples est *Diablo* (Blizzard, 1997-2014).

personnelle des contes de fées traditionnels sont les marques de fabrique du concepteur, comme nous l'avons déjà illustré avec le troisième chapitre-niveau de *Madness Returns* et son design alternatif. *Akaneiro,* comme les *Alice,* présente un univers graphique *chiaroscuro* qui joue avec les contrastes. Le décor des jeux *Alice* est, comme nous avons pu l'admirer, psychédélique, très coloré, et surréaliste. McGee confirme sur son forum[1133] avoir été inspiré par les œuvres de Mark Ryden, artiste américain contemporain dont les œuvres surréalistes mêlent figures de l'enfance, joujoux de sucre candi et bizarres perversités. Le peintre est le créateur de scènes de couleurs pastel où se glissent d'inquiétantes sordidités, et parfois la tête d'Abraham Lincoln, présidées par des créatures aux visages poupins, véritables leurres d'une âme vicieuse ou victimes du voyeurisme. Il a fait le portrait de plusieurs célébrités et composé des pochettes d'albums de groupes comme les *Jack Off Jill*[1134]. Principalement féminines, les figures de Ryden jouent, comme Alice, avec des diables dans des boîtes, des tranches de viande rouge et crue (dont parfois elles se parent comme dans la célèbre *Incarnation* (2009), ou prient ironiquement leur poupée Barbie (*Saint Barbie,* 1994) dans un élan de perverse dénonciation.

Le cinquième chapitre-niveau de *Madness Returns,* intitulé « The Dollhouse », présente un décor, comme nous le voyons sur les images des pages suivantes, dans lequel l'on identifie l'influence de Ryden. Alice visite ce sépulcre de jouets constitué de maisons de poupées étranges aux meubles conçus à partir des membres des occupantes de plastique, aux horloges cyclopéennes, aux poupons géants dans des positions obscènes (certaines portes passant par les parties intimes de ces figures gigantesques). Cauchemar d'enfant malade, ce niveau est peuplé d'ennemis redoutables : poupées tueuses armées de ciseaux et aux yeux évidés ou encore les « Bitch Babies » (traduits dans la version française par « Enfants de putains »), horribles machines à tuer dont l'apparence ressemble à la poupée Baby Jane dans le thriller *What Ever Happened To Baby Jane* (Robert Aldritch, 1962) qu'on aurait bricolée pour en poser la tête sur une hélice en pieds chaussés de *maryjanes*, et qui vomit des jets d'acide. Cet univers repose ainsi sur des contradictions qui sont compatibles avec le propos du jeu. L'enfance y est grotesquement exposée pour illustrer de quelle façon l'adulte qui est derrière tout a sali, déformé cette jeunesse sans repères qu'il s'est juré de « rééduquer ».

Outre l'univers de Ryden, l'on identifie des références filmiques, exception faite du long-métrage de Walt Disney, telles que l'*Alice* du tchèque Jan Svankmajer sorti en 1988. Cette version est remarquablement différente des précédentes. En semi-*stopmotion*, le film dévoile un

1133 Source internet consultée le 13/01/2015 : http://www.americanmcgee.com/forum/index.php?topic=4433.0

1134 Groupe américain de *hard rock* dont le leader est la vocaliste Jessicka Addams, dont le personnage de scène mêle styles punk, goth et glamour, puisant son inspiration dans des figures comme celle du sex-symbol SM Betty Page. La voix de Jessicka est celle d'une *riot girl,* ainsi que l'on surnomme les chanteuses dont la spécialité est le cri (« riot ») tantôt agressive tantôt douce et juvénile, comme l'est Alice.

Wonderland perturbant, un univers duquel Tim Burton s'est senti proche et qui inspirera même les créateurs des *Silent Hill*[1135]. L'Alice de cette version est une fillette boudeuse qui ne sourit presque jamais, au regard perçant, qui visite un monde de rouille, de fils barbelés, de sciure et de tranches de viande mouvantes. Les créatures du Wonderland conçu par l'esprit artistiquement tordu de Svankmajer sont des jouets ayant pris vie (peluches, véritables cartes à jouer et spécimens de laboratoire), ainsi que des monstres de laboratoire formant une espèce de cabinet de curiosités entretenant une impression diffuse d'étouffement, le tout se déroulant presque exclusivement en intérieur. Les sons dans le film sont agressifs et amplifiés, laissant aussitôt place à un silence lourd, les créatures-jouets sont des marionnettes produisant un excessif bruit de ressort, les champignons qui font grandir sont des morceaux de bois durement croqués par les quenottes d'Alice, et le pot de marmelade contient des clous et des punaises. Les merveilles n'ont rien de friandises visuelles ; elles blessent et agressent l'œil, pourtant nous partageons quasi instantanément l'hypnose d'Alice, son acharnement involontairement cruel, son regard transformé en celui d'une scientifique en herbe décidée à « disséquer » cet univers. L'esthétique du film est fort éloignée du fantastique victorien du récit littéraire. Il tend davantage vers un réalisme magique assombri, un cauchemar d'écolière qu'elle cherche à atteindre, avec ce masochisme né de la curiosité infantile sans bornes.

Les images des pages suivantes nous dévoilent de troublantes similitudes entre l'univers du jeu et celui de ce film ayant lui-même constitué une exception dans le parcours dominé par la jovialité disneyique. Toujours dans le cinquième niveau de *Madness Returns,* Alice parvient dans l'envers de la Maison de poupées, dans les sous-sols de cet énorme gouffre à innocence. Il s'agit d'une espèce d'abattoir géant, un désordre surréel dont les murs affichent des plans anatomiques et phrénologiques, peuplé de figurines abominables au plastique couvert de cette crasse immonde dont sont imprégnées les ordures, d'horreurs-sous-verre et de créatures squelettiques (les mêmes que dans le film de Svankmajer) créées à partir de crânes de spécimens de laboratoire. Le Lapin Blanc lui-même, présent dans *American McGee's Alice,* porte un costume presque identique à celui de la peluche vivante du film qui claque si violemment de ses incisives. Quand aux poupées représentant les enfants violés, elles sont suspendues à des séries de crochets et sont délicatement envoyées à la crémation par le Bimbelotier, la version titanesque du Dr. Bumby dont le surnom symbolise son aspect de manipulateur. Les bas-fonds industriels de l'univers est une illustration du commerce de chair dans lequel le célèbre docteur s'est investi. En privant les enfants de leur enfance, l'horrible marionnettiste les déforme ; c'est pourquoi ils ont ces apparences de créatures

1135 Voir le site *Silent Hill France* pour une analyse critique et concise et précise de chacun des jeux de cette série unique, devenue l'école de l'horreur vidéoludique.

de Frankenstein recousues, lobotomisées et donc déshumanisées.

L'autre grand médium dans lequel McGee a confié avoir puisé sa première vision d'Alice est la musique. La bande-originale d'*American McGee's Alice,* un incroyable voyage sonore au cœur des ténèbres, comme le Chat lui-même nous le décrit, est composée par Chris Vrenna, le batteur du groupe de *metal indus* Nine Inch Nails, avec lequel McGee a collaboré lorsqu'il travaillait sur les jeux *Doom* et *Quake 4.* Vrenna joue, depuis 2004, pour le groupe Marilyn Manson et a participé à un groupe rendant un hommage bien personnel à l'univers de Lewis Carroll avec son album *Eat Me, Drink Me* (2007). Le chanteur à la voix délicieusement rauque de Marilyn Manson, Brian Hugh Warner, est connu pour ses performances scéniques et son univers carnavalesque, mariant allègrement les stéréotypes gothiques et le milieu de l'industrie musicale et du *showbiz.* Suite à cet album, Manson avait prévu un film dans lequel il prévoyait de travailler avec Chris Vrenna, manifestant son intérêt pour *American McGee's Alice*, qu'il a intitulé en pré-production *Phantasmagoria : The Visions of Lewis Carroll,* un projet malheureusement en suspend. Chris Vrenna reprend également, aux côtés du compositeur Jason Tai, la bande-originale de *Madness Returns,* offrant cette fois-ci des titres plus mélancoliques et contemplatifs. American McGee est un grand amateur de musique ; c'est même en écoutant des chansons comme « Trip It Like I Do » de Chrystal Method's morceau du chanteur et réalisateur de *slasher movies* Rob Zombie, intitulé *Living Dead Girl* (1999), dont le vidéoclip reprend des scènes du très sombre et dément film expressionniste *Das Cabinet des Dr. Caligari*[1136]. Même si Alice n'a rien d'une petite morte-vivante, figure fantasmée dans la chanson, elle donne néanmoins à la Mort des traits pour le moins inoubliables.

Nous voyons ainsi comment le jeu reprend des éléments du cinéma et d'un ensemble de représentations visuelles et sonores diverses. La magie noire du monde d'American McGee ne laisse pas indifférent : « hantise » est le mot adéquat pour décrire le sentiment que nous pouvons ressentir après avoir joué avec Alice et partagé sa tragédie, de même que sa rage de vaincre. L'univers inégalable du concepteur donne lieu à un foisonnement de copies, de reprises dans des films ou dans des bandes-dessinées, ce qui nous montre que la richesse du jeu-vidéo peut à son tour engendrer, comme lui-même a été engendré en grande partie par le cinéma, de nouvelles productions artistiques. Le phénomène qui en résulte peut nous surprendre : les internautes qui discutent avec le concepteur sur son forum ouvert à toutes questions semblent avoir oublié la version Disney et manifester un intérêt pour l'œuvre de Lewis Carroll. Les cauchemars ludiques et sublimes du concepteur n'ont pas surpassé les textes, ils sont des œuvres à part entière qui se greffent sur la légende d'Alice.

1136 American McGee, Dave Marshall, *The Art of Alice Madness Returns, op. cit.*, p. 6.



Mark Ryden, *The Ecstasy of Cecelia,* 1998. Un des plus célèbres exemples de l'univers doux-amer du peintre. Un carnaval ludique entourant les glissements de malaises. Les décors surréalistes et les personnages sont dérangeants, quand aux regards perdus des fillettes, ils nourrissent une impression de voyeurisme. Notons les signes astraux du lapin Jack-in-the-box qui rappellent ceux qui ornent les tenues d'Alice.



AMR. chap. 05. L'esprit des peintures de Mark Ryden habite cet univers dans lequel Alice, telle une lilliputienne dans une énorme maquette, doit détecter les chemins à emprunter. L'univers apparaît comme une vaste décharge dans laquelle l'enfance salie se reflète sur des versions grotesques de jouets.



Page suivante : AMR. chap. 05. Un fort de cubes en bois, rempart imaginaire des enfants abusés contre Bumby. A gauche, nous pouvons admirer une illustration de la perte de l'innocence ; cette porte vers le prochain niveau est un énorme poupon obscène, bouche grande ouverte et jambes écartées. La crasse et le sang s'insinuent dans cette vilaine aire de jeux aux couleurs tantôt affadies, tantôt agressives. Le fond sonore, bizarre et répétitive mélodie accompagnant de lointains cris d'enfants, renforce un sentiment permanent de malaise.

KORU RESISTANCE



***Alice* (Jan Svankmajer, 1988).** L'héroïne au regard agacé dans deux des plus célèbres scènes du film. La première la place devant la petite porte, la clé minuscule à la main. La seconde est la dernière image du film. Réveillée, Alice conclut le film en observant son ciseau et en prononçant : « Maybe I sould cut his [le Lapin] head off... ».

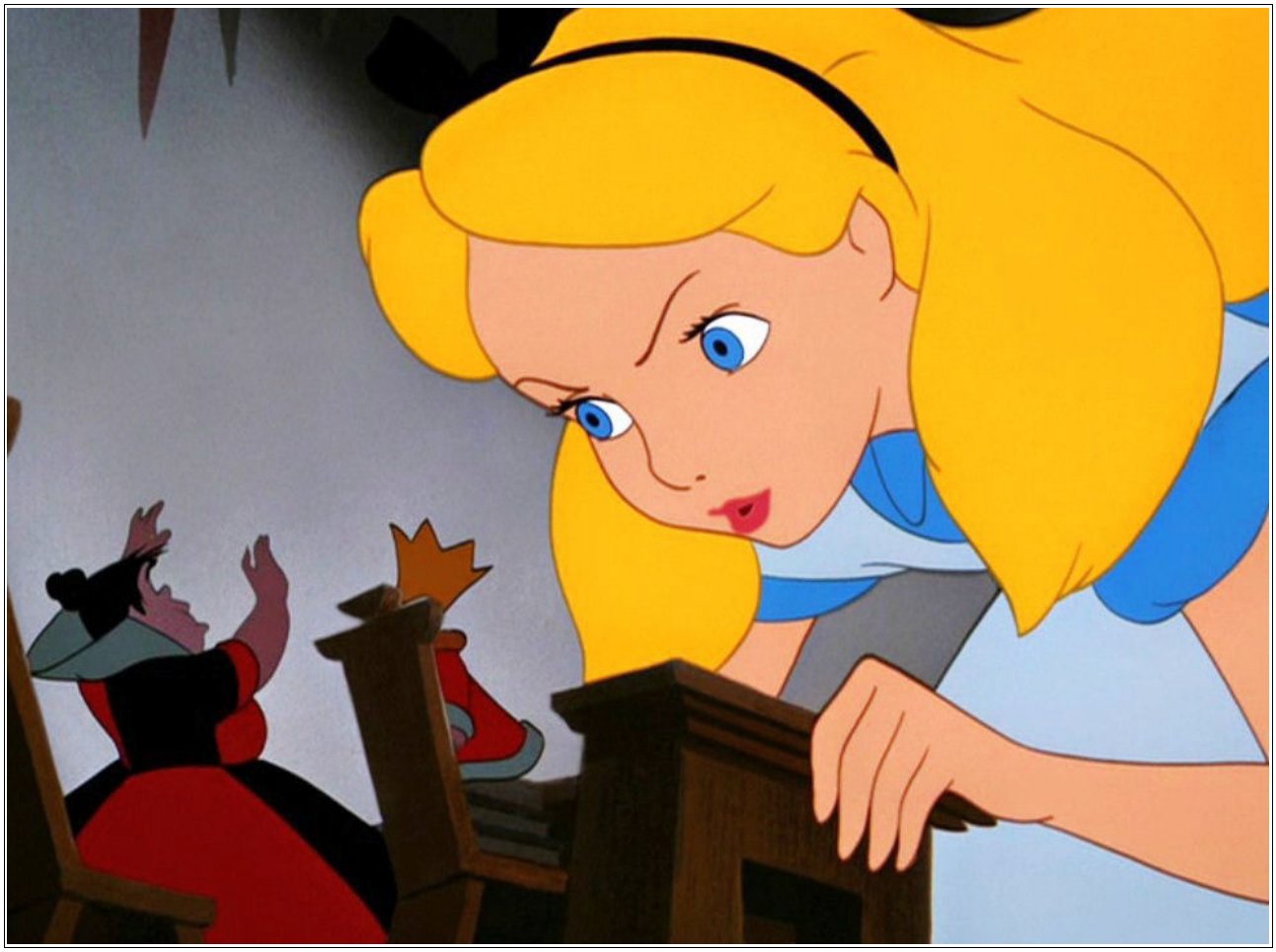




Page précédente : Une des créatures du film de Jan Svankmajer (à gauche) dont on retrouve une version encore plus grotesque dans le jeu *Alice Madness Returns* (à droite). Les compositions chimériques du cinéaste comme du concepteur semblent obéir à une combinaison volontaire d'éléments en parfaite opposition comme des oreilles de lapin sur le crâne, lui-même vissé sur un corps de pierrot de chiffon (pour le film) ou sur ces pattes de métal arachnéennes dans le jeu.



Le Lapin antipathique dans le film de Svankmajer (à gauche) et le compagnon d'Alice dans *American McGee's Alice* (à droite). La ressemblance est frappante, de même que l'attitude de ce personnage qui est plutôt cavalier. Si John Tenniel et Walt Disney avaient conçu le Lapin comme un animal graphiquement adorable, Svankmajer en fait une marionnette grinçante et McGee une créature émaciée.



Alice in Wonderland (Walt Disney, 1951). Dans la scène du tribunal, la age Alice change de ton, avantagée par sa posture de géante. Notons le saisissant contraste entre les couleurs vives et l'expression soudainement menaçante du visage de l'héroïne.

Le jeu possède déjà une postérité que n'ont jamais connu les nombreux films. Le long-métrage de Disney est le seul qui ait bénéficié d'une post-production dérivée. En 2001, année de la sortie de *American McGee's Alice,* une adaptation cinématographique du jeu lui-même fut d'ailleurs annoncé. D'abord entreprise par Wes Craven, le créateur de Freddy (*A Nightmare On Elm Street,* 1984), puis par Marcus Nispel qui pressentait Sarah Michelle Gellar (la tueuse de vampires *Buffy*) pour incarner l'Alice ténébreuse, le projet fut avorté. McGee annonce, à ce jour, une série animée en cours de production, faisant suite à *Madness Returns,* soutenue par les internautes sur la campagne Kickstarter[1137] en vue de préparer un troisième jeu intitulé *Alice Otherlands.*

En parallèle, d'autres projets ont vu le jour en manifestant un lien intertextuel évident avec les jeux comme le film *Alyce Kills* (Jay Lee, 2011). Le film évoque la dérive d'une jeune femme, Alyce, après avoir accidentellement poussé sa meilleure amie, Carol du haut d'un

1137 Le site se base sur le financement participatif.

immeuble lors d'une soirée arrosée. Rongée par la culpabilité et les visions de cauchemar, Alyce multiplie drogues (fournies par un dealer en guise de Chapelier fou) et expériences sexuelles décalées, jusqu'à la dernière étape : le plaisir de tuer. Dans la dernière scène du film, l'héroïne, qui broie la main de sa victime au mixeur, porte une nuisette sombre à tablier taché de sang qu'il est difficile de percevoir comme une simple coïncidence...

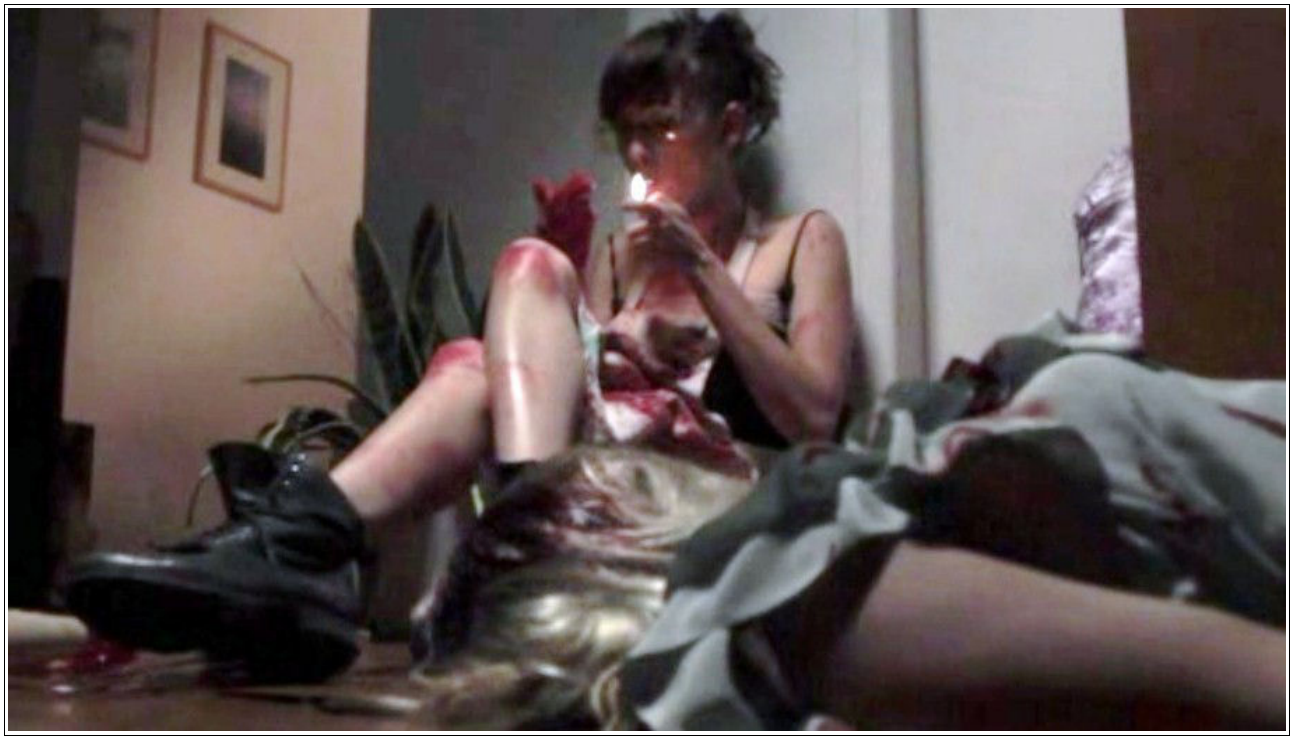
Dans un registre plus féerique, *Alice in Wonderland* produit par Tim Burton en 2010, critiqué pour sa relative superficialité (soumission aux exigences plus grand public de Disney oblige), possède une esthétique glauque et tout à fait cohérente dans le parcours de ce cinéaste. Une Alice plus sombre et un Wonderland plus tordu que l'on surnomme *twisted Wonderland* transparaissent dans les publications les plus récentes. L'adaptation en bande-dessinée de David Chauvel et Xavier Colette publiée en 2011 met en scène une Alice aux cheveux noirs et courts, à la robe sombre et aux collants rayés, dans un Wonderland dont l'esthétique surréaliste fait davantage penser aux jeux-vidéos qu'aux représentations picturales[1138]. De même, dans les mangas, l'univers d'Alice se déploie sous des formes originales, comme nous l'avons déjà énoncé dans le second chapitre de notre étude, dans la présence d'une identification à l'héroïne dans la mode *gothic lolita* ainsi que dans des réinterprétations inattendues comme dans le manga de Tarō Asō, *Alice in Borderland* (*Imawa no kuni no arisu*, 2010) dans lequel Alice est le nom d'un lycéen qui, en conséquence de sa fuite du réel, atterrit dans une ère de dévastation où un jeu meurtrier est lancé.

En littérature, l'on trouve les ré-imaginations les plus décalées dans des romans pour adolescents comme *Alice in Zombieland* (Gena Showalter, 2013), sans compter les très nombreuses rééditions des textes de Lewis Carroll, très certainement encouragées par le succès du film de Tim Burton. Ces rééditions reçoivent parfois les illustrations envoûtantes de l'artiste glamour et gothique Natalie Shau qui, tout en prêtant ses œuvres à des collections de polars comme Actes Noirs (des éditions Actes Sud), fait la couverture d'une réédition d'Alice comme la nouvelle édition de poche. Nous pouvons y admirer son Alice, une froide poupée de porcelaine, dressant un joli chat masqué devant une fenêtre ouvrant sur un labyrinthe perdu dans la brume.

Si la plupart des films font l'objet d'un lien déclaré avec l'œuvre de Lewis Carroll, d'autres ne font qu'évoquer un rapprochement visuel. Comme c'est le cas pour *Edward Scissorhands,* dont l'interprétation selon les liens avec la tradition du *Frankenstein* de Shelley est de l'ordre de l'étude approfondie, le film *Alyce Kills* ne fait référence à la *bad Alice* que dans la mesure où l'on

1138 Nous retiendrons des artistes tels que Arthur Rackham, Salvador Dali, Anthony Browne et Rebecca Dautremer, dans une sélection effectuée par Marie-Ange Brutus et François Betram, conseillers pédagogiques au département de l'éducation nationale de l'Aisne, disponible en ligne (consulté le 04/11/2015) sur : http://www.ac-amiens.fr/uploads/media/Les_aventures_d_Alice_au_pays_des_Merveilles.pdf

connaît l'univers de McGee et son influence considérable sur un imaginaire visuel en connaissance de cause, puisque l'on peut parfaitement ignorer le jeu vidéo en tant que simple spectateur et lecteur de Lewis Carroll.



Alyce Kills, Jay Lee, 2011. Une mise en scène du reflet. Alyce, secrétaire accro à l'ecstasy, contemple cyniquement le cadavre de la nouvelle petite-amie du partenaire de la défunte Carol. Les apparences des deux femmes renvoient à deux figures : l'Alice psychotique couverte de sang contre la poupée blonde à la robe bleue, qui dans le film est un personnage superficiel.

Page suivante : *Alice and Cheshire Cat* (Natalie Shau, séries 2006-2008). L'artiste lituanienne est passée maître dans l'art de combiner les éléments morbides et des personnages élégants. Rêveries perverses ou défilé de modèles sculpturaux, nous pénétrons un dédale de visions au surréalisme spectral et baroque. Cette illustration, appartenant à la série des *Alice,* a fait la couverture de récentes rééditions de poche d'*Alice in Wonderland.*



Le cult following de la coupe-jarrets numérique a redoublé l'intérêt déjà présent pour la légendaire Alice littéraire. Comme le *Dracula* de Francis Ford Coppola a véritablement modifié les traits et la personnalité du vampire pour sa génération, l'Alice gothique est devenue un mythe à elle-seule et la singularité de son esthétisme sert de référence pour d'autres médiums et objets de collection, aussi bien que les réalisations de fans, ou *fan-arts* que l'on peut admirer en tapant le critère « alice » sur n'importe quel moteur de recherche, prouvant ainsi que c'est bien le personnage du jeu qui semble avoir surpassé, dans la représentation, celui du cinéma, et par extension, celui du livre.

Cette Alice gothique qui arpenter un monde de ténèbres est désormais un cliché esthétique et médiatique. L'histoire douloureuse, cauchemardesque d'Alice n'est pas simplement une suite imaginaire ; il s'agit d'une histoire à part entière, dans laquelle transparaît le projet

audacieux de faire grandir Alice et d'en assumer, ludiquement, les conséquences. La phrase du Chat du Cheshire dans le jeu est explicite : « Appearances, as you know better than most, can be deceiving, Alice. Much has changed since your last visit. »[1139] Alice répondra aussitôt que tout changement n'est pas bon : « Not all change is good »[1140]. En bien ou en mal, le changement, tel qu'il est conçu dans le jeu vidéo traduit une brisure, une reconstruction sur le vestige, sur les bribes de la destruction. Telle est l'histoire de la nouvelle Alice. Le propos du jeu est radicalement éloigné de celui des deux textes. L'on y joue pour une raison bien précise ; survivre à un univers dont l'hostilité n'est plus sans conséquence pour l'intégrité physique et psychique du personnage, dans une histoire douloureuse qui marque une entrée difficile, violente dans la maturité.

III.3.3. *Miss-guidance* : détruire pour se reconstruire

Dans *Alice in Wonderland,* la petite héroïne de sept ans n'a pas d'objectif précis. Elle se laisse emporter par l'aventure et la curiosité, au moment où elle aperçoit l'étrange Lapin blanc. Peu à peu, le ludique et le désir de découverte sont dérangés par un sentiment de confusion face à des créatures incapables de raisonner. Le surréalisme onirique frôle la perte de contrôle, installant une certaine nervosité : « she [Alice] had never been so much contradicted in her life before, and she felt that she was losing her temper. »[1141] Dans cet étrange pays merveilleux, tout est bizarre et rien ne se déroule comme l'on s'y attend. C'est là tout le jeu, et une Alice qui a ses limites ne peut que pleurer des larmes de géante lorsqu'elle réalise qu'elle est trop grande pour passer la minuscule porte.

La démence est pourtant une menace quasi constante, qui commence par la perte d'identité. Dans la salle des portes, la fillette ne sait plus dire qui elle est : « But if I'm not the same, the next question is "Who in the world am I ?" Ah, *that's* a great puzzle ! »[1142] Du puzzle au jeu il n'y a qu'un pas. Tout au long de son parcours, malgré les nombreuses et frustrantes situations qu'elle subit, Alice ne souffre pas de cette perte temporaire. Au contraire, son objectif véritable se forme et l'encourage à avancer. Cet objectif, c'est rentrer à la maison, retrouver ses repaires, la norme si rassurante de l'univers connu, familial : « I really must be getting home ; the night air doesn't suit my throat ! »[1143] Cet « air nocturne » qui semble tant la déranger, ce sont aussi les ténèbres ; car tout est une question de limites. La nuit noire ne doit en aucun cas altérer

1139 Le Chat, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1140 Alice, *ibid*.
1141 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 52.
1142 *Ibid*, p. 23.
1143 *Ibid*, p. 35.

l'être qui déjà commence à gravement se perdre. La folie est le franchissement ultime de cette limite, car elle constitue une métamorphose qui perd le sujet en lui-même.

C'est précisément sur le franchissement douloureux de cette ligne que se basent les deux jeux *Alice.* Il existe un passage qui constitue sans doute le point de départ véritable, et qui désigne la conversation entre la petite Alice et le Chat du Cheshire. Celui-ci l'informe sur les résidents des deux directions ; le Lièvre de mars comme le Chapelier sont tous les deux fous. Alice manifeste aussitôt son refus de marcher dans la folie : « But I don't want to go among mad people »[1144]. En souriant, le Chat répond qu'il n'y a rien à faire : « Oh, you can't help that," said the Cat : "we're all mad here. I'm mad. You're mad. »[1145] La réplique d'Alice et celle du Chat servent de promotion dans la vidéo d'annonce d'*American McGee.* La folie n'est pas seulement monnaie courante, dans le Wonderland. Les paroles du Chat suggère qu'elle est la règle, en plu d'être la clé de ce monde : « You must be [mad]," said the Cat, "or you wouldn't have come here. »[1146] La folie n'est cependant qu'un jeu enfantin, qui ne peut vraisemblablement se mesurer à l'état de délire psychotique dont il est question dans le jeu vidéo.

Le jeu vidéo est une épreuve qui commence par une perte de contrôle et dont la « solution » semble se manifester dans un désir paradoxal d'affronter l'inconnu. Alice craignait de perdre patience, et surtout de ne plus avoir le dessus sur son tempérament patient, et exemplaire, qualités fortement contextualisées dans la société victorienne. L'Alice du jeu, qui est adulte, correspond pourtant à ce « nasty vicious temper »[1147] que lui reproche la Reine rouge du gigantesque jeu d'échecs dans la seconde partie, *Through the Looking Glass.* Dans les deux dimensions visitées, le Wonderland et le pays du miroir, Alice n'affronte rien d'autre que l'absurdité. Sa perte d'identité n'est que temporaire, car à la fin, elle retourne au réel grandie, plus résolue et positive. La raison reprend toujours le dessus lorsqu'Alice s'écrie « Nonsense ! »[1148], et finit par l'emporter.

Néanmoins la menace de la folie et la dissolution de la personnalité demeure présente. Face au débordement de nonsens, Alice ne peut que rire entre ses larmes : « If I wasn’t real,’ Alice said—half-laughing though her tears, it all seemed so ridiculous— ‘I shouldn’t be able to cry. »[1149] Ses aventures n'ont nul impact négatif, ce n'est qu'un rêve, étrange, mais cela reste un rêve : « I've had such a curious dream »[1150]. Le retour au réel annule l'hésitation et nourrit une

1144 *Ibid*, p. 66.
1145 *Ibid, id.*
1146 *Ibid, id.*
1147 *Ibid*, p. 252.
1148 *Ibid*, p. 189.
1149 *Ibid, id.*
1150 *Ibid*, p. 125.

promesse d'idéal dans la vraie vie. La fin de *Alice's Adventures in Wonderland* nous le montre. La grande sœur d'Alice, Elizabeth, prévoit un radieux avenir à sa sœur cadette :

> [Elizabeth] pictured to herself how this same little sister of hers would, in the after-time, be herself a grown woman; and how she would keep, through all her riper years, the simple and loving heart of her childhood: and how she would gather about her other little children, and make *their* eyes bright and eager with many a strange tale, perhaps even with the dream of Wonderland of long ago: and how she would feel with all their simple sorrows, and find a pleasure in all their simple joys, remembering her own child-life, and the happy summer days.[1151]

C'est bien évidement l'idéal du *dreamchild* carrollien qui est ici exposé, en conclusion du texte. Le « cœur simple et aimant » d'une petite fille qui n'oubliera pas son expérience d'enfant et qui, une fois devenue adulte, transmettra sa passionnante histoire aux autres enfants qui l'entoureront de leurs yeux brillants. L'enfance solaire dépeinte devient, dans la maturité, une figure idéalisée dans sa pureté quasi intouchable. Lorsque nous rencontrons le personnage vidéoludique d'Alice Liddell, cette jeune beauté ténébreuse semble être tout le contraire de cet idéal. Pour autant, Alice, âgée de dix-huit ans dans le premier jeu, de dix-neuf dans le second, ne manifeste pas les défauts d'un être dépravé. Elle est torturée, comme le tumulte évoqué par Carroll lui-même dans le poème qui sert de prologue au second récit, *Through the Looking Glass*. La noirceur s'insinue dans le tableau idyllique des « jours d'été », faisant sans doute référence à la promenade en barque estivale avec les sœurs Liddell, le jour où le récit d'*Alice* serait né, et dont ces vers vont nous permettre d'effectuer un parallèle avec le prologue animé du premier jeu :

Come, hearken then, ere voice of dread,
With bitter tidings laden,
Shall summon to unwelcome bed
A melancholy maiden !
We are but older children, dear,
Who fret to find our bedtime near.

Without, the frost, the blinding snow,
The storm-wind's moody madness -
Within, the firelight's ruddy glow,
And childhood's nest of gladness.
The magic words shall hold thee fast;
Thou shalt not heed the raving blast.

1151 *Ibid*, pp. 126-127.

And, though the shadow of a sigh
May tremble through the story,
For "happy summer days" gone by,
And vanish'd summer glory -
It shall not touch, with breath of bale,
The pleasance of our fairy-tale.[1152]

L'histoire du premier jeu, *American McGee's Alice,* se situe dix années après un incendie meurtrier, mystérieusement déclenché à la maison Liddell, incendie qui a coûté la vie des parents et de la sœur aînée d'Alice Liddell, âgée de sept ans au moment des faits.

Dans le boîtier du jeu pour Windows/PC, nous pouvons trouver un petit journal de bord tenu par un psychiatre fictif nommé Hyeronimous Q. Wilson, en charge de surveiller l'état de sa désormais patiente, Alice, plongée dans le coma depuis l'événement. Le journal décrit chacun des états de la malade, jusqu'à son réveil. Il commence en 1864, soit une année avant la parution de la version définitive de *Alice's Adventures in Wonderland,* et se termine en 1874. Le journal permet de situer le jeu. L'histoire débute donc en 1874, lorsque la jeune femme sort de sa catatonie entrecoupée de crises de violence et d'états comateux. L'éveil de la malheureuse, dans le sombre asile de Rutledge, c'est l'éveil d'un esprit en ruines. Alice est orpheline, dépouillée de sa fortune par un médecin ayant multiplié les soins médicaux sans succès, et accablée par la culpabilité ; celle d'être l'unique survivante de l'incendie inexpliqué. La réalité est impossible à accepter, aussi Alice se laisse-t-elle entraîner dans son fief intérieur, le Wonderland, une dimension dans laquelle sa personnalité se démultiplie sous les traits des créatures divisées en deux camps, alliées et ennemies.

Or l'ancien pays merveilleux est devenu une dictature aussi abjecte que terrifiante : le pouvoir en place de la Reine rouge a modifié la structure et l'essence du lieu. Le Wonderland ressemble à un enfer surréaliste qui semble avoir subi les conséquences d'un traumatisme en apparence irréparable. Le jeu traite la fin de l'innocence, néanmoins nous ferions une erreur de croire que ce thème est totalement absent des textes de Lewis Carroll.

Le poème cité en introduction du second texte laisse entrapercevoir la présence du mal. Cette ombre glaciale de l'hiver n'est autre que la représentation de l'âge adulte et de ses conflits à venir, dans un lyrisme sublime et sombre. Cette voix de l'effroi (« voice of dread ») qui menace de ses griffes la jeune fille mélancolique (« melancholic maiden ») annonce le début de la fin de l'innocence. Cette magie des mots fonctionne comme un talisman protecteur, susurré par l'auteur omniscient, tenant le « souffle délirant » (« the raving blast ») éloigné, n'est plus la même,

1152 *Ibid*, pp. 135-136.

lorsque l'histoire n'est plus un conte (« fairy tale »).

L'animation d'introduction du jeu *American McGee's Alice* survole la chambre encombrée de cartes, de jeux d'enfant, de pages écrites d'Alice Liddell (sept ans), utilisant un point de vue similaire au *God's eye* ou *God vision*. La fillette sommeille paisiblement, le sourire aux lèvres, dans son lit, un exemplaire d'*Alice's Adventures In Wonderland* ouvert sur ses genoux. Le fond sonore, utilisant le style *music box,* composée par Chris Vrenna, se marie parfaitement avec l'atmosphère chaleureuse permise par le feu crépitant dans une cheminée et le tic-tac d'une horloge. Cette scène fait penser à l'évocation du second sizain ; une chambre chaleureuse, bercée des rêves de bonheur de l'enfant (« childhood's nest of gladness ») et où brûle plaisamment le feu (*« the firelight's rudy glow »).* L'on est tenté d'imaginer, au dehors, le froid hivernal qui gronde, mais dont la violence ne semble pas pouvoir atteindre ce « nid de chaleur » où les rêves vagabondent. Alice est en train de rêver d'Alice.

Est-elle la Alice Liddell pour laquelle fut écrit ce livre ? Peu importe, car nulle précision n'est apportée, et un tel détail est non-nécessaire si l'on admet que le jeu est un produit trans-médiatique qui joue avec les références. Le chapitre visible du livre ouvert sur les genoux d'Alice endormie (reprenant le style de Tenniel pour l'illustration) s'intitule « Smoke and fire »[1153] et montre une Alice terrifiée par une explosion. Ce chapitre n'existe pas dans l'œuvre originale, sa présence incite le joueur connaissant *Alice* à une prise de distance avec l'œuvre, montrant que, si le jeu est une suite originale, elle est aussi une œuvre à part entière. La musique change, devient plus discordante et effrénée. Le feu destructeur, élément infernal, s'apprête à réduire en cendres un univers qui respire l'apparente sécurité ; Dinah, la petite chatte noire, renverse accidentellement une lampe à huile dont le sillon atteint l'âtre.

La suite de la cinématique montre les étapes de ce cauchemar vécu par l'enfant à travers une série de photographies éparpillées sur le parquet en feu, rendant hommage à un Lewis Carroll photographe. On y contemple l'horreur sur les traits d'Alice, seule et impuissante spectatrice du drame, et l'on entend sa voix crier « Mom ? Father ? », de même que celles de ses infortunés parents pris au piège : « For God's sake Alice / Save yourself... »). Ce sont bien des cris de douleur et d'effroi, et celui que pousse Alice est sans doute le plus percutant.

La vue bascule sur Alice allongée et terrifiée sur un sol neigeux et zoome sur son œil vert écarquillé, puis un zoom arrière, dix ans plus tard, partant de ce même œil vert, qui a perdu son éclat d'innocence. Alice, le regard fixe et froncé, est montrée allongée sur un lit d'hôpital crasseux, une peluche de Lapin à la main. L'orage explose dehors. Ténèbres, hurlements des

1153 Il existe une *fanfic,* une fiction composée à partir d'une œuvre connue par les internautes. Source internet pour « Smoke and fire » consultée le 26/01/2015 : https://www.fanfic-fr.net/fanfics/imprimer/Jeux-Video/A/American-Mcgee-s-Alice/Smoke-and-Fire-/31354/154478.html

aliénés dans les couloirs, et ce regard éternellement irascible qui se met à trembler, comme si elle regardait ce que le joueur ne saurait voir. Le Lapin se met alors à bouger et supplie la jeune femme de « les sauver » (« Save us Alice ! »).

La violence d'entrée marque une histoire habitée par un drame. L'incendie de la maison Liddell est un point de départ original basé sur un retournement de situation qui fait basculer l'univers du récit originel dans le drame. Le motif du feu est déjà présent dans *Alice In Wonderland,* lorsque, géante, l'héroïne est coincée dans la maison du Lapin Blanc et entend, impuissante, ce dernier discuter avec le Dodo et le lézard Bill d'un moyen efficace pour se débarrasser de ce qu'ils prennent pour un monstre ; en incendiant la maisonnette. Impuissance et menace sont les maîtres mots qui servent à façonner la figure de la nouvelle Alice.

Néanmoins, le feu est ici bien réel, spectaculaire, d'une violence visuelle que le cinéma a permis de banaliser. C'est un ancrage dans la réalité visuelle. Car Alice est passée du livre à l'écran. Cette violence marque une distance radicale avec l'univers du livre qui n'avait pas de conséquence réelle, car si Alice subissait d'évidents étourdissements dans ce lieu sans substance palpable, où le temps est faussé, son intégrité physique et même psychique n'étaient pas atteintes en profondeur. Lorsqu'elle tombe dans le terrier du Lapin, la chute est une descente lente, un flottement qui symbolise le l'entrée dans l'état subconscient, et elle atterrit sur un amoncellement de feuilles mortes sans dommage : « Alice was not a bit hurt »[1154]. La douleur n'existe pas, ce n'était d'ailleurs pas cette expérience que voulait l'auteur pour l'héroïne qu'il chérissait. Dans le jeu, Alice tombe à une vitesse éclair dans une sorte de vortex et atterrit sur son postérieur, non sans douleur. De même que les décapitations arbitraires ordonnées par la despotique et ridicule Reine de Cœur ne sont jamais exécutées, ainsi que le révèle le Griffon à Alice : « It's all her fancy, that : they never execute nobody you know. »[1155] Le joueur lui ne sera pas ménagé, il est adulte et sait qu'il ne joue pas à un jeu d'enfant. Le réveil dans ce lit d'hôpital est peut-être un moyen d'inscrire l'histoire du jeu dans une optique réaliste illustrant la difficulté de « naître » dans la peau d'un personnage ayant vécu un drame qui peut se produire dans la réalité. Le lit d'hôpital n'est pas un lit où l'on se repose pour rêver ; plus crûment, il s'agit de montrer au joueur que la vie elle-même n'a rien d'un conte de fée.

Paradoxalement, c'est le récit originel qui n'était qu'action virtuelle : dans les deux textes, rien ne se produit réellement, tout n'est qu'une série de spéculations inoffensives qui entraînent Alice vers le questionnement sur la réalité même des choses et du discours. Le jeu vidéo, lui, *réalise*, dans sa totalité, l'action imaginaire.

1154 Lewis Carroll, *op. cit*., p. 14.
1155 *Ibid*, p. 95.



AMA. Cinématique d'introduction. Le rêve d'enfant se transforme en cauchemar, un cauchemar de film d'horreur que même Lewis Carroll n'aurait pu envisager. Le visage d'Alice sera à jamais marqué par l'horreur. Le feu dévore tout, ne laissant qu'Alice et la chatte Dinah comme survivantes.





AMA. Cinématique d'introduction. La page ouverte avec un chapitre alternatif conçu par McGee et ayant donné lieu à des versions écrites par les fans sur internet.



A.M.A. Cinématique d'introduction. Alice allongée sur le lit dans sa cellule. L'on entend la voix monocorde d'une infirmière plaindre la patiente avant de claquer la porte. Le regard d'Alice est perçant, et pourtant, il semble perdu dans le vide.

Alice n'est plus une aventurière passive, de même que le joueur actionne ses mouvements et altère l'univers selon une résolution mathématique (qui n'aurait pu que ravir Charles Dodgson) puisque l'histoire dans le jeu est un système dans lequel les propres actions du joueur sont calculées. En clair, dans le texte, le lecteur suit passivement les aventures du personnages, tandis que dans le jeu, il leur « permet » de se concrétiser. La lecture, comme le jeu, ont en commun ce paradoxe de la « productivité passive » ; le lecteur influe non-pas sur le livre, qui est écrit, mais sur son expérience de la lecture. En lisant il reproduit mentalement l'histoire, au fur et à mesure qu'il tourne les pages. C'est la même chose qui se produit pour le joueur : l'histoire du jeu est similaire à un circuit tracé dont il appartient au joueur d'enclencher chaque étape, offrant ainsi la même illusion de linéarité que dans un texte. Au-delà du champ concret de l'expérience vidéoludique, l'action est, dans l'écriture même de l'histoire du jeu, d'une importance symbolique.

Dans le premier jeu, Alice se réveille d'un long coma pour entrer en action, comme si l'acte destructeur devenait libérateur. Dans le texte, tout n'estt qu'un rêve. Or le réveil, illustrant de manière très pertinente le passage à l'ère virtuelle (l'ère de rêves éveillés), est brutal et fait voler en éclats le rêve textuel. Le joueur comprend très vite que l'inaction se paie très cher. Puisqu'elle est dans une cellule réelle, Alice se libère d'une manière inattendue. Elle choisit de ne pas affronter le réel, mais de suivre l'illusion de son Wonderland jusqu'au bout. Ce choix illustre de manière indirecte l'acte de jouer à un jeu virtuel ; il s'agit d'une fuite temporaire dans un univers dans lequel l'identité doit se dissoudre pour se reconstruire.

Que la peluche de lapin bouge ou non, en d'autres mots qu'Alice ait ou non perdu le sens des réalités, le but est clairement de fuir le réel et de regagner cette terre perdue qu'est le Wonderland, une terre à reconquérir. En ce sens, la « raison d'être » du jeu est d'appeler à la reconstruction paradoxale, passant inévitablement par le combat, et donc par la destruction d'ennemis significatifs. L'élément perturbateur de l'incendie a causé la perte, mais il a déclenché le parcours vers la métamorphose. Pour trouver les réponses, le joueur doit devenir le héros et retrouver le vieux sentier de ce pays d'enfance qui a besoin d'être reconstruit pour que la guérison d'Alice ait lieu. C'est en résistant à l'oubli, en revenant au point de départ qu'Alice pourra redonner sens à son histoire. Aucune passivité n'est tolérée dans un lieu où, désormais, il faut tuer ou être tuée[1156].

Pourquoi cette vision démente ? Simple convention gothique ou marquage de style graphique ? Affinité avec le genre *horror-survival* où la santé mentale du personnage joué crée de vrais monstres et altère l'univers ? L'on peut légitimement envisager ces explications.

1156 Dans *Madness Returns,* « Kill or be killed » est le nom d'une épreuve facultative dans les mini-jeux de combat des salles secrètes (salles Radula) se déroulant dans une arène géante reproduisant une table de « mad tea party ». Cela sert à gagner un bonus de vie en ajoutant à la barre de santé d'Alice une rose peinte en rouge, du sang de la vie.

Néanmoins, ce serait oublier le motif de la folie déjà présent dans le récit originel ; c'est bel et bien dans *Alice In Wonderland* que le dédoublement de personnalité se manifeste, point dans l'adulte qui perd ses repères, mais dans l'enfant qui aime simplement jouer avec son propre imaginaire. Ainsi, dans la salle des portes, Alice se parle à elle-même : « she played against herself, for this curious child was very fond of pretending to be two people. »[1157] C'est lorsqu'elle réfléchit au contenu, potentiellement dangereux de la petite bouteille portant l'étiquette « DRINK ME ». Comme tous les enfants avertis et prudents, Alice craint qu'elle ne contienne du poison, et finit par boire le contenu au bout de quelques réflexions. Dans le jeu, l'on n'a guère à se soucier de consommer les substances de ce monde. Alice boit sans réfléchir une potion qui la transforme en insecte humain capable, temporairement toujours, de gagner une vitesse considérable, elle inhale des fioles qui la change en bête sanguinaire et puissante ou fume des houkah comme le Bombyx pour ouvrir des passages. Les substances illicites font bon ménage avec les objectifs à atteindre. Il ne s'agit donc plus de se poser des questions.

L'Alice du récit, déconcertée par le comportement incompréhensible des créatures de ce pays plus étrange que féerique, finit par affirmer son indépendance en fin du récit, dans ce parodique tribunal où elle est jugée pour un crime qu'elle n'a commis, à savoir le vol des tartes de la Reine de Cœur. Cette condamnation-même peut être comprise comme une absence de totale innocence inhérente au personnage qui prend conscience de son pouvoir d'intimidation. Le procès d'Alice est moins une fantaisie finale qu'une mise en garde que le narrateur, qui était fantaisiste dans l'âme mais du reste raisonné et capable de faire la différence entre réalité et illusion, face aux dangers de l'impuissance et de l'inaction.

C'est dans cet épisode intitulé « Alice's Evidence »[1158] que s'exprime, d'une manière apaisante et tolérante, la voix de Carroll l'homme, celui dont la double identité était davantage une preuve d'aspiration à une existence réfléchie (comme un problème de mathématiques) que de schizophrénie. La terreur, dans le livre, est ridicule, grotesque, et c'est pour cette raison que déjà l'enfant qui en fait l'expérience grandit à la fois symboliquement en changeant de taille. Le fait est qu'elle résiste à des créatures qui représentent de fausses figures d'autorité ; les Lapins n'ont rien de gentlemen attentifs, les monarques sont des despotes qui font des décisions arbitraires un tic nerveux, les cavaliers blancs sont incapables de protection... Même dans le pays merveilleux du texte, l'on note déjà ce que l'on appelle en anglais une *misguidance* ou absence de guidance. Si l'irresponsabilité et l'absurdité des créatures dans le texte n'ont pour but que de servir d'avertissement, dans les jeux, compter sur autre que soi est lourd de conséquences. La

1157 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 18.
1158 *Ibid*, p. 118.

reconstruction mentale d'Alice passe par cette prise de conscience. Le joueur doit, comme elle, accepter d'abord de se perdre pour se « retrouver ».

Dans *American McGee's Alice* comme dans *Alice Madness Returns,* qui fait suite au premier jeu, Alice doit apprendre à reconnaître ses alliés (ou guides) de ses adversaires. La réalité dépeinte dans le second jeu en particulier, dans lequel l'on voyage dans le Wonderland et également dans la réalité fictive de Londres à l'époque de Victoria, les adultes sensés guider la jeunesse ne sont qu'un ramassis de brebis galeuses insatiables. Alice en tire une leçon de cynisme : « Adults assault children with that adage[1159], usually while they've got a pipe stuck in their mouths. »[1160] Pourquoi ne pas couper l'herbe sous le pieds de ces donneurs de leçons qui interdisent de fumer, alors qu'eux-mêmes ont la pipe entre les lèvres ? Alice grandit dans un asile où les infirmiers adorent torturer les patients, puis, une fois sortie (dans *Madness Returns*), dans un bordel mené par son ancienne gouvernante à la rue, elle-même abusée par un proxénète au nom fort évocateur de Jack Splatter[1161] et se confie à un médecin à réputation de grand philanthrope assurant un avenir aux orphelins, avenir qui se situe au bout d'un train bien mystérieux.

Dans *Madness Returns,* le personnage se déplace également dans la réalité fictive. Il n'est pas difficile de comprendre l'état d'esprit d'Alice (c'est à dire l'état du Wonderland) à la vue de la déchéance sous toutes ses formes ; des trottoirs jonchés d'ivrognes, un chantier de métro qui avance péniblement, des prostituées émaciées et un proxénète qui n'hésite pas à lui proposer un « vrai job » : « Like a real job ? No changing nappies. Better than being a dog's body for orphans. You could make someone happy. Save the world... ten minutes at time. »[1162] Cette simple phrase, prononcée par un personnage détestable et secondaire, peut paraître anodine. En réalité, en narguant ainsi Alice en avançant une vision de la maturité et de l'emploi bien particulière, Jack Splatter ne fait que renforcer le sentiment de dégoût de cette société où il n'existe absolument aucun guide, aucun modèle.

Page suivante : AMR. chap. 01. La crasseuse Whitechapel et le spectacle de la déchéance humaine, qui ne semble pas atteindre une Alice déterminée.

1159 « Smoking stunts your growth. », équivalent de « Fumer tue ».
1160 Alice, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1161 Jack qui éclabousse.
1162 Jack Splatter, *ibid*.

EDWINS CROSS



AMR. chap. 02. Alice au bar Mangled Mermaid (« La Sirène mutilée »), au bord de la Tamise, avec ses tournées de raclées et ses vapeurs de gin. Le cadre anticipe la traversée vers le Wonderland, dans le sinistre monde sous-marin où poissons carnivores, requins de bois et spectacles sordides sont monnaies courantes ; le pays du cauchemar n'est que la transposition d'une réalité peu éclatante.

Les insultes et les actes de violence répétés se joignent aux démonstrations de lâcheté ; le notaire des Liddell qui engloutit l'héritage avant de disparaître, une ancienne gouvernante tombée dans la prostitution et la nullité et un personnel soignant qui fait son possible pour maintenir les aliénés dans la démence et la soumission. Loin de se laisser intimider ou piéger, Alice est plutôt résolue et pose un regard sincèrement cynique sur cette société pathétique (« social disease »[1163] en répondant aux invitations louches qu'elle a une maladie vénérienne.

Pour fuir une réalité pitoyable, Alice décide de s'adonner à ce « tourisme virtuel »[1164], ainsi que l'appelle Jonathan Boutler, dans ce pays qu'elle considère comme son refuge. Et que retrouve-t-elle ? La projection mentale de son horreur du réel. Dans le nouveau Wonderland[1165], les fleurs vivantes projettent d'impitoyables épines, les toboggans géants sont jalonnés de pièges et les crabes n'ont rien d'un « dear little crab »[1166] avec leurs canons. Alice en fait volontiers de la chair de crabe à canon[1167]. Dans cet univers, les Snarks sont des piranhas aveugles hargneux, la

1163 Alice, *ibid*.
1164 Jonathan Boulter, *Parables of the Posthuman,* Detroit : Wayne State University Press, 2015, p. 26.
1165 Précisons que dans les deux jeux vidéos, le pays du miroir de *Through the Looking Glass* et le Wonderland ne font qu'un.
1166 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 202.
1167 Un type d'ennemis dans *Madness Returns,* de gros crabes avec des projectiles, lourds mais résistants et un peu plus

Tortue Fantaisie est une ouvrière dépressive et suicidaire, les guêpes sont armées de sabres de samouraïs et les jouets sont psychopathes. Rien n'est fait pour rassurer, au mieux le joueur aura souvent la sensation de pénétrer au cœur d'une œuvre amère et vampirique, un cauchemar d'enfant malade et délirant.



AMR. Chap. 03. Un deuil étrange ; hallucination ou réalité ? La mort est partout dans l'esprit de l'héroïne de même que dans le décor. Le couple se réjouit de cette mort, comme l'on se débarrasse d'un poids ; l'enfance est souillée, jetée aux ordures.

Alice couronne cet univers ; elle en est la figure souveraine d'écraseuse de gêneurs. Pour autant, son cynisme et sa dépression trouvent aussi ses limites, puisqu'il faut gagner et retrouver l'équilibre perdu. Loin d'apparaître antipathique, Alice est une jeune femme perdue, privée de sa liberté et de son identité qui est aussi bien en quête d'amis que de réponses. Ainsi qu'elle le dit,

longs à détruire.

elle ne ne prend son thé qu'avec ses véritables amis : « I only take mine [tea] with friends. »[1168]

Quels sont les amis dans cet univers fragmenté, comme les éclats d'un miroir ne renvoyant que l'être brisé, dénaturé ? Si le Wonderland n'est qu'un fantasme infernal, les ennemis ne sont que les images, les représentations de chacun de ces fragments d'elle-même, combinés à celles des êtres issus de sa propre réalité. Bons ou mauvais, ils se livrent sans cesse à une lutte intestine qui divise Alice de l'intérieur. Elle doit rééquilibrer la balance pour vaincre la démence. Ces ennemis insidieux, symboliques d'une personnalité démultipliée, sont, pour certains, issus de l'imaginaire de Lewis Carroll et réinterprétés comme des monstres totalement éloigné du sens qu'ils peuvent avoir dans le texte. L'œuvre de Lewis Carroll est un jeu linguistique doublé d'un jeu d'aventures à la troisième personne, c'est pourquoi les duels sont entièrement de nature langagière, de simples malentendus ou disputes. Cette absence de réelle violence, caractéristique des duels verbaux des textes, est détournée dans une violence physique virtuelle et vraisemblable.

La régénération d'Alice, sa reconstruction personnelle est vampirique ; c'est en tuant qu'elle regagne cette force perdue, volée par l'ennemi. Les ennemis conditionnent la progression dans l'histoire et dans le jeu. Qui sont-ils ? Des fragments, des projections, des déformations, tout comme les alliés. Mais là où l'on s'attend à de la caricature joviale, ce sont des créatures pernicieuses, dévoratrices et agressives, réceptacles des émotions de l'héroïne, qui mènent la danse. Sous l'œil passionné du narrateur, Alice s'immergeait dans cet espace intérieur, créé, dans lequel l'auteur la faisait jouer pour mieux jouir de l'imaginaire avant la triste non-compréhension du réel. Sous l'œil du joueur, Alice se perd dans un *dark playground* pour mieux se retrouver en combattant, découpant, tailladant pour de vrai. Le premier ennemi d'Alice est, en effet, la réalité elle-même.

Au début de *American McGee's Alice*, c'est l'éveil dans la chambre insalubre de l'asile qui conditionne la fuite dans le Wonderland. *Alice Madness Returns* opère un travail plus important sur la mise en abyme de cette double perception, dans une construction en miroir alternant l'exploration de la réalité dans l'histoire (Londres) et le Wonderland (l'envers ou une dérision chaotique du réel). Ainsi, la descente dans le Wonderland est une réaction à une première agression dans la réalité. Par exemple, dans le premier chapitre-niveau de *Madness Returns,* l'ancienne infirmière d'Alice, reconvertie dans le racket et la prostitution, menace de la faire ré-interner si elle ne l'approvisionne plus en gin : « Need money, warned her I'd tell the coppers if she didn't make a donation to my upkeep. »[1169] Vision de cauchemar, l'infirmière prend un

1168 Alice, *American McGee's Alice, op. cit.*
1169 Infirmière Witless, *Alice Madness Returns, op. cit.*

apparence monstrueuse, proche du vieil ennemi d'Alice, le Jabberwocky. Aussitôt, le sol s'effondre et la réalité se déforme. La même réaction se produit dans le second niveau ; Alice se fait agresser par le grossier Jack Splatter et, assommée, trouve immédiatement refuge dans le Wonderland. A chaque immersion, ainsi que l'on appelle l'entrée dans le jeu, Alice retrouve un univers corrompu de l'intérieur.

Dans notre chapitre sur les vampires, nous avions vu, en particulier dans l'étude menée sur *Lost Souls* de Poppy Z Brite, que les parcours isolés des personnages s'apparentait à un éclatement des valeurs. La dégénération prend un sens nouveau et désigne une génération qui se perd et se reconstruit dans l'exploration d'univers imaginaires transgressifs et violents. Kelly Hurley constate que c'est à la fin du XIXe siècle, dans la littérature comme dans l'art, que l'on exploite véritablement le potentiel esthétique de l'instabilité sous toutes ses formes : « Degeneration was linked to the rise of democracy, class mobility, and racial mis-senegation, and thus could explain the social instability that seemed to be sweeping accross fin-de-siècle Europe and America. »[1170] Hurley ajoute également l'application, dans l'imaginaire décadent, des comportements les plus répréhensibles qu'elle énumère : « alcoholism […] with other immoral behaviours : riotusness, domestic irresponsibility, idleness, and sexual excess, not to mention death violence, prostitution, and labour agitation. »[1171]

Les jeux vidéos nous incitent à abandonner temporairement nos acquis et nos convictions et à emprunter des sentiers inconnus qui mettent à l'épreuve nos affects, notre sensibilité, ce que nous sommes. A la différence des autres médias, nous pouvons, dans la réalité virtuelle, faire l'expérience indirecte de ce que la société réprouve. Dès le début de *Alice Madness Returns,* nous sommes plongés dans le royaume de la déchéance. La crasseuse Whitechapel, dans laquelle l'héroïne s'engouffre, illustre l'ensemble des manifestations énumérées par Hurley. Proxénétisme, prostitution, ivrognes tombés dans un coin de rue ou chancelant à la sortie du dernier *pub,* petits émules de la société de Fagin[1172] fauchant les passants, passages à tabac et négociations houleuses dans le marché de la place centrale... A chacun des six chapitres niveaux, le passage par la réalité de cette Londres ouvrière se fait dans six endroits différents dont chacun joue un rôle conséquent. Le Wonderland peut ainsi s'interpréter comme le miroir du réel. Cependant, nous ne pouvons pas considérer les créatures qui y habitent comme des doubles des personnages rencontrés par l'héroïne.

Dans le langage du jeu-vidéo, l'on distingue le personnage-joueur des PNJ ou personnages non-joueurs qui font partie de l'univers et ne sont pas contrôlables. Comme nous

1170 Kelly Hurley, *op. cit.*, p. 70.
1171 *Ibid*, p. 75.
1172 Le vieil escroc dirigeant un groupe de petits orphelins qu'il forme à devenir des *pickpockets* dans *Oliver Twist.*

l'avait rappelé American McGee lors d'un échange par e-mail en 2012, Alice est le seul personnage à proprement parler dans le Wonderland. Les autres créatures ne sont que les différents aspects de sa personnalité. Chacun joue un rôle important, beaucoup plus significatif que dans les deux textes.

Dans l'univers de Carroll, les personnages sont sujets à des interprétations qui diffèrent d'un point de vue à un autre. A la différence du jeu, les créatures du texte ne sont que des apparitions qui interrogent le parcours du sujet (Alice) et semblent constituer un vaste et énigmatique réseau qui sépare le Wonderland de celle dont le point de vue se manifeste par un raisonnement.

Dans les jeux, ces personnages subissent une organisation sensiblement liée aux interactions avec l'héroïne et sont divisées en trois catégories distinctes ; ennemis, alliés et passifs. Les alliés guident le joueur où constituent un point de rencontre qui permet à l'histoire d'avancer ; quand aux passifs, ils ne sont pas des assistants, leur rôle étant presque décoratif. Les ennemis, en revanche, permettent au joueur de faire l'expérience de l'interaction principale qui fait le « cœur » du jeu, c'est à dire l'action. Ils sont de deux types ; les ennemis à tuer pour générer des gains et bonus, également appelés des *mobs,* et les *boss,* les antagonistes principaux qu'il faut vaincre pour passer d'un niveau à un autre et qui permettent de comprendre l'histoire.

La particularité des deux *Alice* vidéoludiques tient au lien profond qui lie le personnage à ces créatures, à ses ennemis comme à ses alliés. Le parcours d'Alice est punitif ; elle combat ses propres démons intérieur pour rétablir un équilibre salvateur dans cette dimension intime. C'est un parcours semé d'embûches, au cours duquel le joueur s'attache au personnage et se retrouve, à ses côtés, face à des antagonistes défiant toute logique, dont la cruauté n'est que plus puissante dans le sens où ils poussent Alice à bout, démolissent les certitudes et obligent le personnage joueur à agir, à se remettre en question, d'une manière qui diffère, par sa violence, au propre comme au figuré. Les alliés d'Alice se confondent parfois avec ses ennemis ; le joueur se perd dans un univers qui est alimenté par l'instabilité constante des relations et qui nous prouve que rien n'est facilement acquis, la confiance en particulier, est une problématique constante dans les réflexions auxquelles le jeu nous soumet.

Que signifient vraiment ces êtres vivant dans la division, ayant chacun établi un territoire ? Certains sont beaucoup plus présents que d'autres, et occupent ainsi un rôle critique dans l'histoire. Dans le second jeu, à la différence du premier, nous sommes également en présence de figures humaines faisant partie de la réalité de l'héroïne. Les créatures du Wonderland ne sont-elles que les caricatures de ces personnages ? Et si c'était ces créations de l'esprit qui manifestaient une volonté de voir autrement la réalité, de « corriger » par le combat

psychique ces personnalités qui incarnent le summum de l'échec social ou du mensonge ? Car la bataille menée n'est pas seulement celle du sujet contre lui-même. Il s'agit également de lever le voile sur une réalité plus malade encore que la démence dans laquelle l'héroïne s'échappe pour revenir plus forte, plus à même de gagner cette indépendance par rapport à un univers où ceux qui sont sensés donner l'exemple ne font qu'ajouter des anneaux à leurs propres chaînes. Dans les deux jeux, les personnages du Wonderland manifestent un séparatisme qui traduit l'instabilité d'Alice elle-même.

Dans *American McGee's Alice,* ils sont divisés en factions pour la plupart. Les monstres qui peuplent l'univers ne sont pas tous issus des textes ; l'on peut aussi bien tomber sur de petits diablotins, des élémentaires (créatures difformes ou arachnéennes crachant du feu ou de la glace) et des insectes de toutes sortes qui suivent un commandement militaire. Les personnages carrolliens eux sont déséquilibrés, vivant chacun de leurs côtés et se livrant des guerres intestines sans merci. Certains assistent pourtant Alice dans sa bataille, et on les retrouve également dans le second jeu. Le Lapin blanc, le Chat du Cheshire, le Bombyx (la Chenille est ainsi nommée dans les versions françaises des jeux) sont les principaux alliés. Les antagonistes du premier jeu sont les Gardiens Cartes de la Reine, la Reine elle-même, la Duchesse (un monstre cannibale qui est apparenté à la Reine mais qui ne sert que sa propre cause boulimique), le Chapelier fou et le Jabberwocky qui est la sentinelle de la Reine. D'autres personnages jouent un rôle temporaire comme le Gryphon, Bill le Lézard ou Humpty-Dumpty (simples apparitions) ainsi que les pièces d'échecs géantes (le Roi blanc, le pion blanc).

Dans le second jeu, la Reine n'est plus une ennemie et les autres anciens adversaires se joignent à Alice pour défaire le nouvel antagoniste appelé le Bimbelotier (un marionnettiste titanesque). Dans *Madness Returns,* de nouveaux ennemis apparaissent qui sortent du registres carrolliens ; des sangsues goudronneuses, des espèces de poupons affreux armés, des pirates fantômes et des insectes-samouraïs, pour ne citer que certains types récurrents. D'autres personnages carrolliens, tels que le Loir, le Lièvre de Mars, le Morse et le Charpentier, apparaissent pour jouer un rôle tantôt de troubles-fêtes, tantôt de conseillers. Leurs rôles est cependant essentiel pour que le personnage puisse avancer et pour que nous, en tant que joueurs et critiques, puissions en distinguer l'importance révélatrice par rapport à la portée symbolique de l'histoire de la protagoniste.

Chacun est comme un pilier de la reconquête de cet univers personnel souillé et chacun permet au personnage de gagner en puissance, grâce au savoir, et d'affirmer sa personnalité, ou plus exactement, de regagner son « trône » en gagnant le jeu. Elle doit en trouver les raisons et se battre, car, si pour le joueur c'est une partie de plaisir, Alice grandit de sa souffrance.

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY
ESRB
American McGee's
ALICE
HTTP://ALICE.EA.COM
(C) 2000 Electronic Arts. All rights reserved.

Page précédente : Fond d'écran promotionnel pour *American McGee's Alice.* « Je ne prends le thé qu'avec mes amis », dit-elle. L'une des célèbre image promotionnelle d'*American McGee's Alice* est un parfait moyen pour tester l'observation. L'enfer industriel qui constitue le paysage est tel un piège à mécanismes déments. L'un d'eux est dans la main de ce nouvel adversaire qu'est le Chapelier ; il tire un levier qui actionne, juste sous la chaise d'Alice, une scie.

Dans la version du jeu *American McGee's Alice* que nous utilisons, il n'y pas de paratexte « physique », c'est à dire qu'il n'y pas de manuel de jeu. Ces courts documents que l'on insère d'habitude dans les boîtiers sont généralement un descriptif du *background* des personnages principaux, synthétisant leur histoire (postérieure à l'action du jeu) ainsi que leur profil, puis un manuel détaillant les actions spécifiques avec lesquelles le joueur va devoir se familiariser. Or nous ne disposons, dans ce jeu-là, que du journal du médecin. Il décrit les différents états de sa patiente, qui ne semble sortir de sa catatonie que pour s'exprimer dans la violence (en attaquant les infirmiers par exemple) ou pour dessiner ses visions du Wonderland. Au joueur de vivre l'étrange rêve d'un univers personnel déstructuré.

Le jeu propose en revanche un didacticiel dès le premier niveau ; le joueur apprend directement ce qu'il peut faire en entrant dans la peau de l'héroïne. Le petit journal est une excellente mise en perspective de la manière singulière dont le joueur peut aborder le jeu. Comme Alice, il est face à l'inconnu et doit tout apprendre par lui-même, assisté en partie des PNJ alliés qui apparaîtrons tout au long du parcours. Et, dès ce premier niveau, appelé « Dementia », la progression est à l'image de cette reconquête de ce qui a été perdu.

C'est un Lapin à l'air malsain qui nous accueille et qui, loin de nous fuir, nous dit de lui suivre sans tarder : « Please don't dawdle, Alice. We're very late indeed ! »[1173] Alice vient donc de son plein gré dans le Wonderland, comme elle le fait dans le livre. Cette fois, en revanche, les créatures réclament sa présence, veulent être aidées. Puisque le joueur, immergé pour la toute première fois, peut être sujet aux interrogations légitimes face à l'inconnu, comme l'Alice du texte, un guide paraît pour lui être de bon conseil. Le personnage non-joueur le plus proche est le Chat du Cheshire, arborant un sourire malin, des dents encrassées de sang, un pelage absent, des spirales tatouées sur son corps squelettique. Un Sphinx posant des énigmes ? Pas tout à fait, le Chat est là pour assister de sa présence et de ses paroles. Il n'apparaît pas perché sur un arbre, il avance vers Alice, marche même à ses côtés et prend plaisir à constater à quel point la petite fille a changé :

1173 Le Lapin blanc, *American McGee's Alice, op. cit.*

ALICE : You've gone quite mangy, Cat, but your grin's a comfort.

CHESHIRE : And you've picked up a bit of an attitude. Still curious, and willing to learn, I hope.

ALICE : Wonderland's become quite strange. How is one to find her way?

CHESHIRE : As knowing where you're going is preferable to being lost, ask. Rabbit knows a thing or two. And I, myself, don't need a weathervane to tell which way the wind blows. Let your need guide your behavior. Suppress your instinct to lead. Pursue Rabbit.

Une Alice plus déterminée est sensée, comme le suggère avec malignité le Chat, ne peut qu'encourager le joueur que l'étrangeté du Wonderland ne doit pas faire effrayer. Alice pose la bonne question : « comment retrouver son chemin » dans cet étrange endroit aux couleurs acides et sombres ? Le Chat est pourtant clair : il suffit de se laisser emporter, de réprimer tout instinct, précisément la définition de l'immersion.

Dans *Alice's Adventures in Wonderland,* Alice était en immersion, c'est à dire qu'elle se laissait emporter, comme le joueur de jeux d'aventure : « I don't much care where […] so long as I get *somewhere*. »[1174] La destination importe peu, comme si, au fond d'elle-même, la fillette sait que les dimensions oniriques de ce monde visité est sans danger *réel.* Dans le jeu vidéo, le rêve est éveillé et ne ressemble en rien à une promenade de vacances. La zone que découvre le joueur dans *America McGee's Alice* est une mine souterraine dont les ouvriers sont des gnomes à l'air abattu. Alice engage la conversation :

Gnome n°1 : Our land is destroyed ; our spirit crushed.

Alice : Reminds me of the asylum. Is there no joy here?

Gnome n°1 : Slavery and happiness do not dwell in the same house.

Cet échange vise à la remise en question des attentes du joueur ; il joue pour se distraire, cependant il prend part à une histoire qui n'a rien d'un jeu d'enfant sans conséquences. Ainsi que le dit le malheureux, l'esclavage et le bonheur « ne font pas bon ménage ». Le choix de ce décor comme entrée dans le Wonderland est donc une métaphore ; l'esprit d'Alice est en chantier, il doit être reconstruit. Dans *Madness Returns,* la métaphore de la reconstruction entre en conflit avec une image d'industrie contre-productive. Le domaine du Chapelier, dont se sont emparés le Loir et le Lièvre de Mars, patrons aliénés ayant asservi les Dodos impuissants, ressemble à une industrie basée sur l'esclavagisme des ouvriers. L'un des souvenirs collectés par Alice, prononcés par le notaire familial Wilton Radcliffe, un gros bonhomme avare, est explicite : « Industry

1174 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 65.

thrives on suffering obsolescence and ruination, Alice. »[1175] Le caractère industriel[1176] s'oppose au chantier dans le premier niveau dans *American McGee's Alice.* En effet, la mine en construction symbolisait la reconstruction en marche, tandis que cet industrie infestée de germes noirs et de parasites de provenance extérieure au Wonderland désigne l'esclavage d'Alice (qui est effectivement victime d'un lavage de cerveau).

Cependant, ce qui l'empêche d'avancer a deux origines ; l'implacable dictature de la Reine, cachée dans son repaire au « cœur » du Wonderland, puis, comme nous le suggèrent ces ouvriers tête baissée et accablés de fardeaux lourds à porter, le découragement, l'épuisement d'Alice elle-même qui, comme eux, se sent encore trop petite. Malgré cela, le Chat, ainsi que les autres personnages et les nombreuses épreuves qui l'attendent, tout cela fera « grandir » son âme.

Déjà, elle semble déterminée à ne pas se laisser abattre. Les gnomes admettent eux-mêmes qu'ils sont des « couards sans ambition » : « Oh no. Wouldn't dare. Since the upheaval, we've all become gutless half-wits. I can barely risk crossing the road... »[1177] Les lâches ne peuvent avancer jusqu'au sommet et atteindre des objectifs.

Le Chat est le personnage qui accompagne le joueur, et le seul que ce dernier peut invoquer à l'aide d'une touche (la lettre « c » pour la version PC). Son rôle est conforme au type d'attentes que le jeu a du joueur et non l'inverse. Ses encouragements procèdent par devinettes ou par maximes et s'adressent à un joueur mature qui ne sera pas à proprement parler « ménagé » par le jeu. Ainsi, les seuls outils qui assureront au joueur la victoire



AMR. chap. 05. Le Chat du Cheshire. Comme tous les personnages, le Chat possède un design graphique caractéristique de l'univers de McGee. Son sourire peut mettre mal à l'aise comme réconforter, et sa voix faire trembler comme apaiser. Sa personnalité est, dans les deux cas, plutôt remarquable.

1175 Wilton Radcliffe, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1176 Il est possible que cette remarque fasse également référence à l'industrie vidéoludique, Spicy Horse étant une société indépendante.
1177 Gnome n° 4, *ibid*.

se trouvent en lui-même : « Reject only your ignorance and you may survive. »[1178]

Cet assistant cadavérique ne cherche nullement à se comporter en donneur de leçons, sans quoi ce ne serait plus un jeu. Il ne flatte pas l'ego d'Alice (et par extension du joueur) et cherche surtout à éveiller son goût pour le jeu et le combat comme le ferait un confident aux intentions sibyllines. Dans *Madness Returns,* le Chat accueille Alice fidèle à lui-même, rappelant à celle qui vient de fuir la réalité en toute précipitation, qu'elle n'est pas là en vacances : « Abandon that hope ! A new law reigns in this Wonderland, Alice. It's very rough justice all round. We're at risk here. You... be on your guard ! »[1179]

Alice est sortie de l'asile, croyant être sur la voie de la guérison. Lorsqu'elle est immergée dans le Wonderland, elle arrive dans une forêt ensoleillée dans laquelle semble régner la vie. Dans cette région appelée « Vale of Tears »[1180], l'eau coule, les oiseaux gazouilles, des rires d'enfants résonnent et une musique enjouée invite à l'exploration, à s'étirer de plaisir dans cet univers où les éléments ludiques, des dominos géants qui servent de passerelles, sont insérés pour mieux leurrer l'esprit aventureux d'Alice. Elle croit pénétrer le royaume du simple jeu. Or, au bout de quelques minutes, du sang se mêle au ruisseau, les statues de pierre décorative, à l'effigie d'Alice, pleurent des larmes écarlates, et les éléments perturbateurs créent la tension. Le Chat est la créature la plus omniprésente et incarne, dans sa maîtrise de l'ironie et de l'humour noir, le plus précieux atout d'Alice ; il symbolise sa manière d'aborder la situation avec tact et, lorsqu'elle est tentée de renoncer, il montre que l'idéal de cette nouvelle et dure réalité est provocateur ou n'est rien. Même lorsqu'il complimente Alice, transformée en bête enragée après avoir inhalé la fumée épicée des fioles que l'on trouve dans le premier jeu, il flatte la combattante en elle, le *berserker* qui décuple sa force, se rapprochant alors de l'animal : « How fine you look when dressed in rage. Your enemies are fortunate that your condition is not permanent. And you're lucky too. Red eyes suit so few. »[1181] Un regard presque critique qui apprécie Alice « habillée de rage », car c'est cette rage qui décuple la force et la rapidité.

Le Chat est la voix qui transcrit, rend les lois violentes de cet univers intelligibles tout en veillant virtuellement à ses applications. Tel un diable amoureux, il éveille son âme guerrière, l'incitant à se rebeller d'abord contre elle-même, et peut aussi bien rappeler que les jouets et les instruments de jeux peuvent devenir une arme, il suffit de le désirer : « Here's a riddle. When is a

1178 Le Chat, *ibid*.
1179 *Ibid, id.*
1180 La « mare aux larmes » n'est pas une région dans *Alice's Adventures in Wonderland* ; c'est le nom du second chapitre « The pool of tears » dans lequel Alice, après avoir ingéré un morceau de biscuit, atteint une taille de géante et, désespérée, verse des larmes de crocodile géant qui créent une véritable mare.
1181 *Ibid, id.*

croquet mallet like a billy club ? I'll tell you. Whenever you want it to be. »[1182]

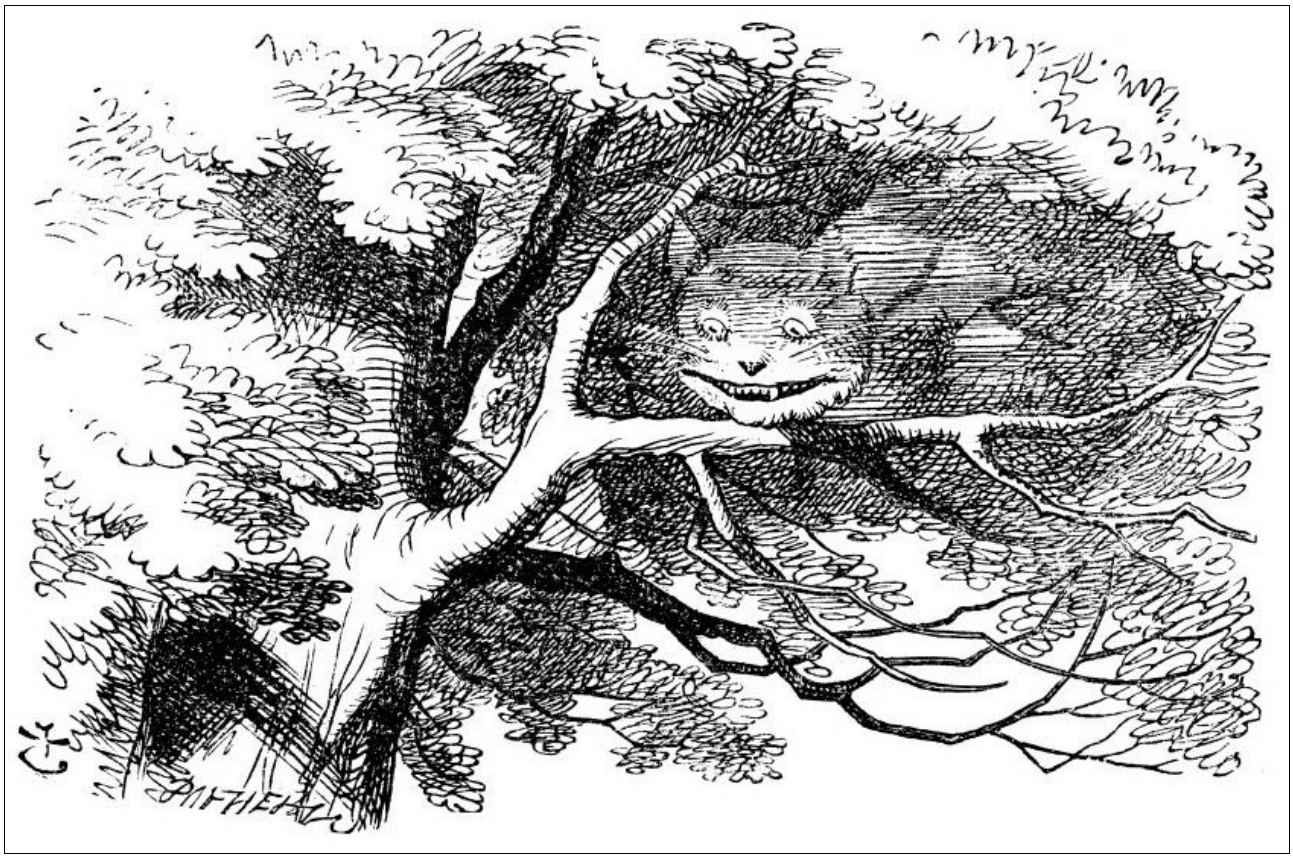


Illustration de John Tenniel pour *Alice's Adventures in Wonderland* (1865). Le Chat est tel un fantôme qui apparaît et disparaît. C'est surtout sur ce caractère spectral et inquiétant que mise le jeu vidéo dans lequel le Chat est une présence qui peut aussi bien rassurer que mettre mal à l'aise.

La réponse montre bien qu'il n'y a pas de vraie devinette dans cet univers, ni de véritable logique, de même qu'il n'y a jamais eu de réponse à celle posée par le Chapelier dans *Alice's Adventures in Wonderland* : « Why is a raven like a writing-desk ? »[1183] Preuve en sont d'ailleurs les énigmes qu'il pose dans les zones facultatives de *Madness Returns* appelées « Radula », en référence à leurs entrées en forme de coquilles d'escargots. Ces mini-jeux sont de types différents : action (« Kill or be killed »), mode arcade (l'on manipule le navire de la tortue pour éliminer des ennemis), survie (tenir bon pendant un temps limité) ou encore des devinettes.

Ces dernières ne font pas simplement référence à l'attachement de l'univers carrollien pour le savoir et le monde scolaire. Dans les deux textes, nombreux et frustrants sont les

1182 *Ibid, id.*

1183 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 70. Voir à ce propos l'annotation n°5 de Martin Gardner à la page 71 de cette édition commentant les différentes réponses apportées par diverses personnalités, dont Aldus Huxley, et qui a a fait l'objet de concours ludiques, bien que Carroll ayant lui-même affirmé qu'il n'y avait pas vraiment de réponse, ce qui fait partie de son jeu, puisque cela suggère qu'il peut y avoir beaucoup de réponses, même absurdes.

moments où l'on démolit consciencieusement le caractère pédagogique du jeu, dans cette vaste école buissonnière qu'est le Wonderland, et dont la fameuse énigme sans réponses du corbeau est l'exemple le plus connu. Dans les salles Radula, le Chat se fait un temps professeur pour examiner Alice et le joueur en posant des questions de style QCM. La salle est une magnifique mare nocturne où flottent dominos perdus, lucioles et billes de cour de récré, et les questions posées sont, contrairement à ce que l'on craignait, des questions tout à fait accessibles. Du calcul mental par exemple ou bien « How is the Queen of Hearts like a typhoon ? »[1184] Le joueur n'a pas à deviner la réponse, seulement à choisir la bonne parmi les trois ou quatre proposées ; ce qui distingue la Reine du violent typhon c'est que le typhon, lui, n'y peut rien (réponse C). Ces QCM ne constituent pas une pause pédagogique dans le jeu. Nous voyons plutôt que c'est là une manière de singer le jeu d'apprentissage, et, quand aux thématiques des questions, elles sont cohérentes avec l'univers glauque du jeu ; rêve, cauchemar, mort, non-anniversaire... Ces pauses sont une manière maligne de rappeler dans quel type de jeu l'on est, et le Chat semble se délecter de ce détournement ludique.

Le Chat n'est pas un professeur, il est cependant le guide, « l'entraîneur » dont Alice a besoin. Ce n'est pas un oracle, il encourage la jeune femme à tout mettre en œuvre pour atteindre son objectif, et son objectif est aussi de reprendre le dessus et de venger (dans le second jeu) la mort de ses parents. Pour réussir, les jouets deviennent des armes à manier sans précaution, après tout nous sommes dans un lieu dirigé par une poigne de fer. Le Chat du Cheshire ronronne de plaisir en rappelant que la seule règle est celle du combat : « 52 pickup is a staple of juvenile humor. But when the deck slices and dices, it's no laughing matter. »[1185]. Il évoque bien sûr le jeu de cartes, une des armes d'Alice dans *American McGee's Alice.* Sa remarque est ironique ; lorsqu'il dit qu'il n'y a pas de quoi s'amuser si les cartes « tranchent et coupent », il se réfère aux ennemis qui dégustent, tout en rappelant perversement l'association entre ludique et enfance (« juvenile humor »).

Ce personnage sait lui faire prendre conscience subtilement (non délicatement) de ses propres obstacles : « Protective walls may impede you. But the walls most difficult to penetrate are those that surround our hearts. »[1186] Cette maxime nous permet d'interpréter ce guide comme une personnification du lien entre le joueur et le jeu lui-même. En effet, Alice et le joueur ont tous les deux été entourés de ces « murs protecteurs » qui désignent aussi bien la fuite d'une réalité difficile que les obstacles que l'on se créé soi-même, inconsciemment. Le jeu, par l'intermédiaire du Chat, voix de la sagesse, si cruelle soit-elle, est sensé emporter le joueur pour

1184 Le Chat, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1185 Le Chat, *American McGee's Alice, op. cit.*
1186 *Ibid, id.*

le ramener au réel fort de son expérience. De plus, il assure une appréhension de l'espace ludique cohérente avec l'univers sinistre et pourtant attachant qui constitue une projection mentale de la réalité vécue par l'héroïne.



Artwork pour *American McGee's Alice.* Le Chat guide l'héroïne vers son enfer personnel pour mieux lui faire accepter ses propres ténèbres.

Il entretient même un lien, par ses quelques clins d'œil, avec le propos ludique de l'univers de Carroll qui assume son absence de logique, comme par exemple lorsque Alice doit entrer dans une école infestée de gosses lobotomisés[1187], bâtiment lugubre qui se balance de droite à gauche. L'on est sensé y pénétrer par une fenêtre ouverte à l'étage, en sautant par le rebord d'une forteresse. Le Chat apparaît à ce moment pour railler la logique en jouant avec les mots, d'une manière typiquement carrollienne : « Entering skool[1188] requires a real leap of logic ! »[1189]. Cette réplique est une indication qui vise également à entretenir le plaisir ludique dans un *gameplay* propre au jeu de plate-forme dans lequel il n'y a pas à réfléchir indéfiniment ; il suffit d'observer et de sauter au bon moment (« a leap of logic ! »).

Cette école est une école buissonnière, et l'univers qu'elle cache, avec ses élèves perturbés et ses horloges aux pendules en forme d' œil[1190] est bien une arène dans laquelle l'on ne s'attardera

1187 Le savoir, en de mauvaises mains, crée des êtres serviles. Ou bien celui qui a eu cette idée avait simplement horreur du système scolaire. C'est également une référence au métier de professeur exercé par Charles L. Dodgson.
1188 C'est bien avec cette orthographe qu'est écrit le nom sur l'entrée du bâtiment.
1189 Le Chat, *American McGee's Alice, op. cit.*
1190 Sans doute une représentation du corps professoral ou des surveillants « mécanisés » par leurs fonctions.

pas pour lire. Le Chat assure lui-même la fonction d'un professeur dont le but n'est pas le lavage de cerveau mené par les agents de la Reine sur ces gamins (qui sont les réminiscences des traitements subis par Alice à l'asile). Au contraire, il cherche à pousser l'héroïne à affronter le pire.

Dans le premier texte de Lewis Carroll, Alice reprochait aux livres sans conversations ni images d'être profondément ennuyeux : « what is the use of a book,' thought Alice 'without pictures or conversations ? »[1191] Le jeu est comme un livre basé entièrement sur la mise en mouvement d'images et sur le dialogue. Pourtant, les images que nous montre ces jeux-là sont dérangeantes, comme des hallucinations infernales. Là encore, le Chat nous fait une piqûre de rappel : « Every picture tells a story. Sometimes we don't like the ending. Sometimes we don't understand it. »[1192] Pour gagner en maturité et réparer cet esprit en chantier, dépossédé de lui-même, Alice doit, comme le joueur, regarder ces images en mouvement, entrer en elles et les altérer.

La renaissance passe par l'acceptation de l'injustice, comme dans la vie réelle, et cette acceptation n'est conditionnée que par l'assistance d'alliés qui, loin de ménager le personnage, le guident vers sa propre libération. Alice en rencontre certains plus régulièrement que d'autres. Le Lapin blanc mène Alice jusqu'à la forêt lugubre du Wonderland, avant de se faire écraser par le pied géant du Chapelier (qui est ici un ennemi). L'on se demande alors à quoi bon une fin si rapide et tragique, qui attriste d'ailleurs Alice. Le Chat apparaît à nouveau pour lui formuler qu'il n'est pas question de s'apitoyer sur son sort. Il explique que le Lapin, c'est à dire celui qui incarne la hâte, la vitesse aveugle, est mort justement parce qu'il est allé trop vite, écoutant sa crainte et son anxiété : « Rabbit's anxiety pollutes his reasoning. »[1193] Pour le ramener à la vie, pour restaurer l'équilibre, elle ne doit pas se laisser aller face au pire.

L'univers d'*American McGee's Alice* est marqué par la division en deux factions : ceux qui gardent l'ordre du chaos instauré par la Reine, et ceux qui son prêts à former, avec la Alice, la résistance. Parmi ceux-là, il y a le Bombyx, ce fumeur de houka qui sert d'oracle. Contrairement au Chat, il doit être trouvé dans l'univers. Il est mollasson et fume, caché dans une cavité, effrayé par les bouleversements, impuissant, sauf à donner des indices. En effet, cette créature de chenille géante représente l'état d'Alice avant sa « métamorphose », son éveil en tant que combattante. Il évoque moins la paresse que la peur d'affronter la réalité, ce qui, à nouveau, est l'une des questions dans lesquelles le joueur peut (ce n'est en rien un fait absolu) se sentir impliqué. Le Bombyx a pour tâche d'aborder les graves questions de la réalité, car il connaît

1191 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 11.
1192 Le Chat, *American McGee's Alice, op. cit.*
1193 *Ibid, id.*

l'origine du mal qui corrompt le Wonderland :

Bombyx : Why ? Wonderland is severely damaged. You must set things right. That's why.
Alice : I barely recognize this terrible place. What is it to me ?
Bombyx : It's home... Well, it could be. Having lost what you loved, you nearly wiped us out. You've started to rebuild. Your task, however, and your pain are not over.
Alice : Why must I suffer...?
Bombyx : Because your mind is fouled by self-deception. Even your fantasies have fragmented into tortured versions of themselves. You are wracked with guilt because you survived, and you dread the prospect of a life alone.
Alice : What do you think I must do?
Bombyx : Destroy the Queen of Hearts. Wonderland, and your entire world can become whole again. I need to rest now. You need to regain your human size. Grow up, Alice. Embrace the truth.

La mémoire de l'héroïne est donc « encrassée » par son expérience traumatique. Pour avancer, il faut se faire violence, grandir (« grow up ») et « embrasser la vérité ». Se faire violence oui, car ces créatures qu'elle punit ne sont que des fragments d'elle-même, intérieurement divisées entre les partisans de l'autorité, la Reine, figure sur laquelle Alice rejette sa part d'obscurité, les alliés et ceux qui ne sont dans aucun camp et qui vivent anarchiquement. Le Wonderland est son royaume intérieur (« home ») dont la souveraineté a été perdue et qu'il faut donc reconquérir. Pour se libérer de cette folie et devenir une adulte, le combat doit être rude.

Dans *Madness Returns,* Alice, qui a vaincu la Reine et a quitté l'asile de Rutledge, est à nouveau assaillie par des monstres qui semblent vouloir engluer sa mémoire, ses souvenirs de l'incendie qui n'est toujours pas élucidé : « My memories are shattered. […] Wonderland will perish completely as I lose my mind. »[1194] Cette reprise de contrôle se fait dans la reconstruction d'un esprit éclater, dont les fragments sont les créatures qui peuplent le Wonderland. Le Bombyx est pourtant formel : « Save Wonderland and you may save yourself. »[1195] Ce désastre, elle l'a déclenché elle-même et ses alliés ne manquent aucune occasion de le lui rappeler : « This unmitigated disaster is your doing, and it will get worse »[1196]. Le personnage subit pleinement les conséquence du changement, un changement désastreux qui traduit la pénibilité du travail à faire sur soi. Psychologiquement, Alice est perdue, ne sait où aller, comme elle l'était dans le texte : « Where should I go then ? What shall I do ? »[1197] Le Bombyx, pas plus que le Chat ou les autres

1194 Alice, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1195 Le Bombyx, *ibid*.
1196 Le Chat, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1197 Alice, *ibid*.

mentors ne donnent une réponse satisfaisante, sans quoi il n'y aurait pas de quête, pas de bataille, et pas de jeu.

Le Bombyx représente cette grandeur dont chacun a conscience mais que l'on peut craindre de laisser s'exprimer. Il incite la jeune femme à « grandir ». C'est là toute la perversité du jeu ; Alice est une enfant enfermée dans un corps d'adulte, prisonnière de ses fantasmes altérés par une réalité encore plus terrifiante. Le Wonderland est donc bien le reflet de sa personnalité, son monde intérieur, ses ténèbres ainsi que le résultat de son expérience traumatique. Les manifestations les plus violentes ne sont que les versions torturées de ses propres fantasmes.

Ce n'est donc pas à la Reine qu'il appartient de gouverner seule ce royaume personnel. La Reine n'apparaît qu'à la fin, puisque la vaincre signifie gagner la partie. Pourtant son influence néfaste est présente du début à la fin, car elle est cette part d'obscurité dominante qui annihile la volonté d'Alice et transforme son désir de victoire en désir de mort : « Save myself ? From death ? Is that it ? Is that why I've come here ? I'm not afraid to die, 'times I've welcomed death. »[1198] Cette mort signifie aussi celle du Wonderland, bien que l'énorme chenille bleue à l'air grave choisit emploie le pronom réflexif « yourself » pour le désigner. Alice, qui a déjà la mort de plusieurs de ses alliés sur les bras, n'espère plus rien que la mort, et ce désir a pris forme, ses traits sont ceux de la Reine. En l'ayant réveillée, Alice a laissé dominer sa part de ténèbres, son esprit voulant se défaire de la responsabilité ressentie après l'incendie meurtrier. La détruire rétablirait l'ordre.

Pour cela, elle ne peut agir seule. D'autres alliés se joignent à sa cause, car avant d'atteindre la Reine, il y a des sentinelles à supprimer, comme le proclame le Gryphon : « Recruit whatever allies you can, Alice. We'll need them all. I'll return with reinforcements. Take heart. » Ce monstre chimérique et majestueux n'est pas qu'une figure héraldique dont l'essence lumineuse s'oppose au gardien de la Reine, l'horrible Jabberwocky, il est aussi le commandant qui parfait l'ascension militaire d'Alice, ce qui nous laisse penser qu'il s'agit de la part d'elle-même capable de diriger (c'est pourquoi il n'apparaît que dans les dernières parties du jeu, lorsque l'héroïne a déjà avancé vers le château). Ses amis meurent pourtant l'un après l'autre, ce qui décourage aussitôt l'héroïne.

Ces personnages n'influent que sur l'évolution de son comportement et non pas sur celle de son personnage. Au final, le combat ultime doit être mené seul, car c'est le sien et non celui des autres, comme elle-même finit par l'admettre : « I broke this world ; and only I can repair

1198 *Ibid, id.*

it. »[1199] Les ennemis sont ceux qui cherchent, à l'inverse des alliés, à faire obstacle à cette reconstruction et à empêcher la progression dans le jeu. Parmi eux, les personnages affrontés en duels semblent acquérir dans le jeu, à la différence du livre, un sens particulier, traduisant la division spirituelle d'Alice. Les jumeaux Tweedle-dee et Tweedle-dum, que la petite Alice rencontre dans *Through the Looking-glass* mettent l'esprit et la raison de la fillette à rude épreuve, au même titre que les autres créatures. Néanmoins, ce sont eux qui évoquent le terrible rêve du Roi rouge. La pièce d'échiquier dort, et l'énigme est posée ; Alice n'est-elle qu'un élément du rêve du Roi ? Pendant la conversation s'opère la même tension ressentie que lorsque le Chat du Cheshire avait évoqué la possibilité de la folie comme seule issue :

> 'If that there King was to wake,' added Tweedledum, 'you'd go out—bang!—just like a candle!'
>
> […] 'Well, it no use *your* talking about waking him,' said Tweedledum, 'when you're only one of the things in his dream. You know very well you're not real.'
>
> 'I *am* real!' said Alice and began to cry.
>
> 'You won't make yourself a bit realler by crying,' Tweedledee remarked: 'there's nothing to cry about.'
>
> 'If I wasn't real,' Alice said—half-laughing through her tears, it all seemed so ridiculous—'I shouldn't be able to cry.'
>
> 'I hope you don't suppose those are real tears ?' Tweedledum interrupted in a tone of great contempt.[1200]

D'après l'annotation de Martin Gardner[1201], c'est là une question métaphysique qui met Alice dans le doute le plus affreux ; de même qu'elle ne serait qu'un élément dans le rêve du Roi rouge, l'ensemble du genre humain ne serait qu'un élément « rêvé » par une entité omnipotente (Dieu).

Ce qui est intéressant pour nous réside surtout dans le parallèle qu'il est possible d'effectuer entre cette situation et le jeu lui-même dans lequel le personnage n'a pas de conscience propre bien qu'il soit l'avatar du joueur qui, lui, en a une. Alice, dans le jeu, n'est pas rêvée par le joueur, elle est jouée dans la linéarité de l'histoire qui est proposée et sur laquelle le joueur n'a qu'un pouvoir très restreint. En revanche, le problème de la perception de la réalité concerne directement le jeu et la méta-réflexion sur le jeu. Alice lutte pour imposer sa propre perception d'elle-même là où ses adversaires s'efforcent de la maintenir dans la camisole de force forgée par son esprit.

1199 *Ibid, id.*
1200 Lewis Carroll, *op. cit*., p. 189.
1201 *Ibid, id.*

Le dialogue avec Tweedle-dee et Tweedle-Dum dans *Through the Looking Glass* est repris dans *Alice Madness Returns* et la problématique qu'il soulève concerne le jeu vidéo en tant qu'expérience escapiste. Lorsqu'elle retrouve la Chenille ou Bombyx dans son fief aux allures de temple tibétain, le gros cocon en pleine métamorphose, celui-ci se trouve sous le sol. A la place, au centre du temple, une statue le représente en train de fumer le houka. Le discours du Bombyx est révélateur :

Bombyx : If I had the time I'd detail how ofter you prefer dealing with illusions rather than the real thing. Problems you don't refuse to deal with don't exist. You deny reality !
Alice : That's not right. I know what's real.
Bombyx : No, and you allow others to tell you what is real...

Avec un ton empreint de sérénité, ce drôle de sage adresse à Alice un reproche qui peut aussi bien s'adresser au joueur lui-même. Comme elle, il fuit le réel. Nous remarquons que le discours du Bombyx fonctionne en sens inverse de celui des jumeaux dans *Through the Looking-glass.* Dans le texte, l'on voulait absolument convaincre le sujet de son irréalité potentielle. Paradoxalement, le jeu vidéo se fait moralisateur et accuse le coup ; Alice est dans le déni et c'est ce qui a causé la perte de son autonomie. En laissant d'autres lui dicter la part des choses, elle a perdu sa liberté.

Pour le joueur, ce dialogue doit avoir la valeur d'un avertissement bénéfique ; renoncer à la réalité a ses conséquences. Les jeux, s'ils ne mettent pas à l'épreuve la perception du joueur, accordent une part conséquente à la méta-réflexion. Jouer avec Alice devient un moyen d'interroger l'acte de jouer, un acte subversif qui ne consiste pas à nier la réalité, mais, au contraire, à s'en éloigner pour se retrouver et se préparer au retour. Les créatures qui cherchent à entretenir l'aliénation sont des nuisibles à supprimer. Dans le jeu, les jumeaux Tweedle-dee et Tweedle-dum sont des ennemis de type *boss,* c'est à dire beaucoup plus forts que les autres créatures que génère l'univers. Dans le domaine du Chapelier dans *American McGee's Alice,* une version plus démente de l'asile psychiatrique dans lequel l'on est facilement perdus par les murs en miroir, Alice retrouve Tweedle-dee et Tweedle-dum, qui ne sont autres que sa réinterprétation des deux horribles infirmiers qui se sont chargés d'elle :

Dee : Look, Dum, it's whatshername, from the Neurotics' Ward. Nurse's favorite lunatic.
Dum : Oh yeah ? Scrawny, ain't she ? Who let her out, then ? They'll blame us, most like.
Dee : She'll need more medicine. Strong medicine.
[…]
Alice : Despicable, grotesque, and smelly louts ; I'll fill your bellies, alright !

Page précédente : AMR. chap. 05. Le réel n'est pas plus rassurant que son inverse. A travers la perception altérée d'Alice (au premier plan), nous percevons les effets de ces traitements dans la mise en abyme, dans l'univers, du miroir. La différence entre les Dee et Dum du Wonderland et ceux de la réalité ne tiennent qu'aux costumes. Dans l'une comme dans l'autre dimension, ces deux monstres ovoïdes ont tout sauf la vocation de soigner.

La désinvolture des deux mastodontes au regard vide laisse imaginer leurs comportements vis-à-vis des patients. Or le temps de la soumission est bien fini ; Alice est décidée à se défendre et n'est plus intimidée par leurs approche. Ils provoquent la jeune femme de sang froid et se transforment bientôt en bombes humaines qui fonctionnent comme des poupées russes ; plus on en tue, plus des répliques d'eux-mêmes naissent des morceaux tombés. Au bout du compte, l'on finit par les détruire en supprimant les plus petites copies. La vengeance est aussi froide que la soupe infâme servie aux malades.

Dans *Madness Returns,* le cinquième niveau nous fait pénétrer dans les souvenirs alternant la réalité et l'envers du réel d'Alice dans l'asile de Rutledge. Rasée et en camisole de force, la jeune femme passe par plusieurs salles aux murs sales dont les instruments de torture (utilisés pour guérir...) comportent des dimensions anormales, signe de l'efficacité de ces traitements douloureux pour créer un surplus de folie. De la trépanation à la saignée avec ces sangsues qui pleuvent du plafond, le personnel hospitalier, dont Dee et Dum sont à nouveau les plus mémorables et serviles représentants, rejoint la communauté des adultes vampires, indignes de confiance et haïssables au possible. On y voit Alice martyrisée par Dee qui, sortant une sangsue vivante d'un bocal, s'apprête à faire son travail avec un certain dévouement : « No, me, me ! I can make them hurt. » Pour le plaisir d'humilier ou de faire souffrir, ces créatures du réel passent par le filtre du Wonderland ; dans cette dimension, Alice peut les battre, alors qu'elle est impuissante dans sa réalité.

De même que dans *Through the Looking-glass,* c'est d'abord par la parole que la provocation a lieu. Dans le jeu, elle donne lieu au combat et traduit une volonté de tromper, de mener vers l'échec. Chacun des antagonistes devient ainsi la transposition d'une personnalité ou d'un élément du réel dans le Wonderland. Monde de prédateurs, il faut tuer ou être tué. Alice joue le jeu, son propre jeu cruel ; elle est elle-même une *outsider* dans son propre univers. Le Chat ironise : « Making friends, Alice ? You're as randomly lethal and entirely confused as you ever were. »[1202] Alice est un personnage qui incarne cette tension ; rien ne semble pouvoir l'effrayer, car elle n'est que pure invention elle-même.

Le joueur s'identifie temporairement à ce qu'elle représente en tant qu'idéal combatif,

1202 Le Chat, *Alice Madness Returns, op. cit.*

étranger à toute peur. Par moments, elle est terriblement humaine, lorsque la pression est trop forte, lorsque la mort la pousser à pleurer. Le Wonderland est une mise à l'épreuve de l'endurance de ce personnage. Il est également le lieu de l'inversion, de la subversion. Les créatures, dans les deux textes de Carroll, font le contraire de ce qui est attendu, en ce sens, elles pervertissent, désacralisent la logique, le sensé. Dans le jeu, le ton est donné dès le début et l'on s'attend à l'offensif, à l'attaque imminente. D'êtres insensés, les créatures deviennes insanes, repoussant, comme Alice, les limites de la raison et de l'acceptable.



Page précédente : Illustration de John Tenniel pour *Through the Looking-glass* (1871). Le Jabberwocky est déjà assez effrayant à regarder. Sans l'image, l'aurait-il seulement été ? Il y a de quoi donner des idées aux concepteurs de jeux vidéos.



Concept-art du Jabberwocky pour *American McGee's Alice*. Entre la bête chimérique et mécanique, une abomination entre le monstre et la machine. Particulièrement hargneux, le joueur devra le vaincre par deux fois avant de récupérer son œil afin de construire la seule arme assez puissante pour battre la Reine, un bâton organique.

Notons que même dans la réalité, les apparences des personnages réels est volontairement disproportionnée, ce qui montre que le réel est au moins aussi absurde que son inverse, qu'il repose sur l'inégalité des formes comme celles des individus. L'univers du Wonderland est à l'image de ce déséquilibre, en plus coloré, dans des tons contrastés et des couleurs très vives. Profondément instable, chaotique, il renvoie non-seulement une image désastreuse de la réalité fictive du jeu mais remet également en question la perception du ludique. Comme nous l'avons démontré en mentionnant les remarques du personnage du Chat, le jeu de société (cartes, échecs, osselets) est associé au développement juvénile. Or ces jeux sont transformés en armes dans le jeu, comme pour rappeler que le jeu est en partie fondé sur le principe de l'adversité, qu'il y a, dans le jeu, une violence inconsciente, transposée dans le jeu vidéo. Le Wonderland est à l'image de cette interprétation.

Dans les deux volets, il se joue des préjugés à la fois sur le jeu « générique » et sur le jeu vidéo, en manifestant graphiquement et dans le *gameplay* cette violence inhérente au jeu qui oppose et réunit à la fois. Le combat est mené en deux étapes. D'abord par la parole et par l'affrontement « physique » ensuite. Dee et Dum incarnent la cruauté et l'indifférence, une projection du personnel hospitalier d'une part et, quelque part, une sorte de *memento mori.* Ils ne sont pas les seuls ; toutes les créatures sont des *memento mori.* La mort les nourrit, ainsi que la culpabilité. Les confrontations peuvent émouvoir car elles sont d'une violence extrême ; le personnage se bat contre ses propres démons, se sentant coupable d'avoir laissé mourir ses parents. L'incapacité d'acceptation d'une réalité insoutenable créer cet univers mental.

L'incendie, le feu dévorateur, est représenté par l'ennemi le plus vil, avant la Reine, le Jabberwocky. Ce monstre n'est, dans *Through the Looking-glass,* que l'illustration d'un poème nonsensique lu à l'envers, dans le pays du miroir[1203]. La petite Alice ouvre un livre dans le salon du miroir et lit ce poème composé de mots-valises et de néologismes qui semble bien parodier la ballade épique. Ce qu'il nous intéresse de relever, ce sont surtout les impressions de l'héroïne après la lecture : « "It seems very pretty" […] "Somehow it seems to fill my head with ideas – only I don't exactly know what they are. However, *somebody* killed *something* : that's clear at any rate »[1204]. Elle a compris qu'une personnage avait « tué quelque chose ». L'illustration du poème montre la vision d'Alice ; le petit chevalier qui brandit l'épée (le « Vorpal blade ») a de longs cheveux blonds comme ceux d'Alice[1205], et le Jabberwocky est un monstre composite, nonsensique, fabuleux.

Une chimère verbale transposée en image. Et c'est justement l'image qui nous intéresse. En effet, le jeu vidéo ne se base que sur l'image. Le « Glaive vorpalin » ou « Vorpal Glaive » devient le couteau, l'arme principale d'Alice. Sa propre conclusion pourrait résumer la base du jeu : « quelqu'un a tué quelque chose ». Le Jabberwocky, la sentinelle de la Reine rouge, devient la matérialisation de la culpabilité d'Alice. Créature qui semble sortir d'un univers *steampunk,* ce monstre brûle d'un feu symbolique, un feu qui dévore la raison. Et c'est ce qu'il cherche à faire, à rabaisser Alice. Le repaire du Jabberwocky est représentatif ; il s'agit de la maison des Liddell au sommet d'une région volcanique. Prête à affronter le pire, Alice se retrouve dans une arène obscure. Le monstre parle alors d'une voix enrouée par la fumée, absolument désagréable :

> **Jabberwocky :** You're habitually late, aren't you ? Between your dim-witted daydreaming and your preening vanity, the hours just fly by; there's barely time for anything else.

1203 Lewis Carroll, *op. cit.*, pp. 148-149.
1204 *Ibid*, p. 150.
1205 Dans l'adaptation de Tim Burton, en 2010, Alice, âgée de seize ans, combat le Jabberwocky (qui ressemble clairement à un dragon tout ce qu'il y a de plus médiéval) habillée en armure.

Alice : That the best you can do ? Hurl second-rate insults ? They don't hurt...

Jabberwocky : Your family was expecting you to come to them, weren't they ? Perhaps they thought you might warn them of the danger... being close to the source, as you were. But they waited in vain, didn't they, and died for their trouble.

Alice [d'une voix tremblante] : We were all asleep. It was an accident... I...

Jabberwocky [hausse le ton] : You selfish, misbegotten, and unnatural child ! You smelled the smoke. But you were in dreamland taking tea with your friends. You couldn't be bothered. Your room was protected and spared – while your family upstairs roasted in an inferno of incredible horror !

Alice [s'effondre] : Noooooooooooo !

La tactique du monstre consiste à décourager par la parole, avant le combat. Il accuse Alice d'être un « day-dreamer » avant de toucher le point sensible. Le discours est violent : à trop rêver, l'on peut laisser faire les pires choses, l'on peut perdre pied. C'est comme une gifle pour Alice, brûlante. Pour le joueur mûr, ces paroles seront peut-être prises en compte, car, comme le personnage, il apprend en même temps qu'il joue.

L'apprentissage est brutal, certes. C'est ce manque de ménagement qui fait sa force. Il incarne donc la voix de la culpabilité. Le combat devient la réalisation concrète du fantasme d'Alice ; quelque chose doit être tué. Ce discours est, à nouveau, un moyen de transposer l'enchantement du monde abstrait dans le désenchantement de la violence visuelle, de la féerie carrollienne au cauchemar vidéoludique.

Le combat est cette-fois épique ; l'on peut même y transpirer, car la vigilance est sans cesse requise pour éviter à Alice d'échouer et donc de mourir consumée par les flammes de la rancœur que crache ce dragon aux poumons alimentés au kérosène. La propre apparence du monstre, mi-organique, mi-mécanique, symbolise la récupération, ou le recyclage, de même que la fusion éloquente entre la machine et le corps, que le jeu vidéo réunit. Le combat est une phase prévisible dans le *gameplay.* En revanche, nous voyons que dans ces jeux *Alice,* le dialogue est lui-même un conflit. Les personnages qui peuplent le Wonderland prennent position. Ils sont tous soumis au même désir de mort.

Or seul le désir de vaincre détermine le sort de cette société livrée à l'anarchie. La plupart des personnages ne font qu'apparaître pour exprimer le désarroi et l'abandon au désenchantement, avec une sorte de laisser-aller caractéristique du renoncement, dans l'attente de la fin, comme dans ce passage dans *American McGee's Alice,* où Alice rencontre Bill, le Lézard :

Bill : Bill McGill, at your service. Call me Larry... Or not. Have any brandy ?

Alice : No, I've only my wits.

Bill : Then you have nothing. Wits are useless here - everything is down-side up ! […] Well, never mind.

We'll all perish soon enough.

La raison est inutile dans les parages. Le ton est d'un fatalisme bizarrement enjoué, aliénation qui, au-delà du jeu, signifie une vision assombrie du nouveau millénaire (rappelons que *American McGee's Alice* est sorti en 2001). Le jeu et la création deviennent un moyen de pallier, par l'épanouissement, qui est un combat rude, à l'image de ceux menés par Alice, à cette fatalité. Dans ce jeu, la raison n'a pas plus d'effet que les règles. C'est bien un jeu sans règles, à l'image du monde aliéné, devenu fou. Cette division est le miroir déformant d'une réalité où la règle est « chacun pour soi » et « œil pour œil, dent pour dent ».

Il est intéressant de constater que, dans le Wonderland ré-imaginé par McGee, ce déséquilibre frôle l'auto-dévoration. Nous avons vu que certaines des créatures refusaient de prendre parti. D'autres, parmi les *boss* à abattre, ne servent nulle autre cause que la leur et semblent manifester une gloutonnerie significative. Deux personnages plus particulièrement ; la Duchesse et le Morse. Dans le premier jeu, Alice doit affronter l'horrible Duchesse, une ogresse qui n'attend qu'une chose, se repaître de sa prochaine victime :

Duchesse : Come closer my little chick... Mmmm, properly seasoned, you'd make a handsome dish.
Alice : I'm not edible.
Duchesse : Not a full meal, certainly. But a light snack, I think!
Alice : I'll have the Turtle shell now, you disgusting ogre!
Duchesse : Over my dead body!
Alice : I'll try to accomodate you!

La Duchesse au comportement fort « poivré » dans *Alice's Adventures in Wonderland,* est redoutable et horrible à regarder. Son cannibalisme peut paraître anodin. Nous pensons qu'il traduit peut-être le côté vampirique ou auto-dévorateur du Wonderland, et donc par extension d'Alice elle-même. Telle une sorcière mangeuse d'enfants de contes de fées, ce personnage symbolise peut-être la tentation d'auto-destruction mais aussi le caractère cannibale de la société connue par le personnage, une société où chacun se mange impunément, de même que le Morse, un PNJ qui apparaît dans la conclusion du second chapitre d'*Alice Madness Returns.*

Le Morse est le partenaire du Charpentier, dans la dimension sous-marine du second jeu. Alice, qui s'est vue confier la mission de rassembler les acteurs d'une pièce animée par ces deux lurons, assiste à un spectacle pour le moins inattendue.



AMA. Hutte de la Duchesse. L'horreur à l'état impur, la Duchesse qui ne saurait garder la ligne. Le plus difficile est peut-être de la regarder ; du reste, ce *boss* n'est pas difficile à battre.



AMR. chap. 02. L'une des stars du spectacle du Morse et du Charpentier, dont la coiffure et la couleur de l'ornement correspondent à la description de Will Brooker de l'Alice de Disney : « silly-dolly »[1206].

La pièce est nommée « Totentanz » d'après la « Danse Macabre » de Franz Liszt, une

1206 Will Brooker, *op. cit.*, p. 207.

comédie sur la mort, « a song and dance number on mortality »[1207], ainsi que le dit le Calamar, un compositeur raté qui use de son encre[1208] pour produire le futur spectacle à sensations.

L'univers sous-marin du Wonderland, appelé dans le jeu « Deluded Dephts » est lovecraftien ; poissons cyclopéens, méduses géantes, épaves hantées par des fantômes de pirates, cette jungle ténébreuse est directement connectée à l'humidité et à la crasse du cabaret au bord de la Tamise avec ses prostituées et ses règlements de comptes. Cette réalité, ainsi que sa projection mentale, désigne un monde où chacun se mange les uns les autres.

C'est une dimension carnassière est déjà présente dans le personnage du Morse dans le poème « The Walrus and the Carpenter »[1209] dans lequel le Morse, ogre symbolique, dévore les huîtres qui l'ont naïvement suivi : « Now if you're ready Oysters dear, We can begin to feed. »[1210] Dans le jeu, les danseuses qui sont rassemblées par Alice pour le spectacle sont des huîtres dont l'apparence allégorique suggère l'association avec les arpenteuses du trottoir, avec leurs bas résilles, ces starlettes gluantes et appétissantes pour les prédateurs.Ces petites créatures flasques au regard vide et à la voix cristalline mêlent les attributs de la petite fille modèle, « silly-dolly » et « over-sugared »[1211], telle que la décrit Will Brooker dans sa critique du modèle instauré par Disney, et le symbolisme sexuel qui est attribué aux créatures marines. Elles portent d'ailleurs un bas-résille sur l'une de leurs jambes, ce qui nous laissent penser qu'elles représentent l'innocence corrompue, rappelant les prostituées de la Sirène Mutilée. Le Morse, qui s'apprête à terminer le spectacle en les dévorant devant une assemblée de spectateurs comestibles (poissons anthropomorphes), apparaît sur scène avec un masque de tête de mort, juste après le numéro de danse de *french cancan* des huîtres.

L'apparition du Morse coupe court à la danse, un coup de théâtre prématuré qui rompt arbitrairement l'entracte. L'ambiance s'assombrit et la symphonie enjouée et carnavalesque du début chute dans les tons graves qui encadrent la tirade de ce monstre dévorateur :

I invite everyone to dance
Laborers, lawyers, church and gown
All make their little prance.
[Scènes d'incendies, de meurtres et de dépravation]
This life is full of random death
And heaps of grief and shame,

1207 Le Calamar, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1208 A nouveau le jeu sur le double sens ; l'encre est aussi le liquide que cette créature rejette pour composer ses œuvres.
1209 Lewis Carroll, *op. cit.,* pp. 183-187.
1210 *Ibid*, p. 186.
1211 *Ibid, id.*

So few are soothed by "accident"
You want someone to blame.
Fire, plague or strange disease,
[Huîtres tremblantes découpées en rondelles]
Drowned, murdered or, if you please,
A long fall down the basement stairs
None are expected, no one cares.
I often must work very hard
Sweat running down my skin,
After the dance I then must rest
And the eating can begin !
[…]
Time to eat ! Death is the ultimate equalizer ! All have the right to be eaten !
[Avale les huîtres qui crient de toutes leurs forces et asperge de jus les spectateurs terrifiés]

Cette tirade concentre l'humour noir ; dans sa représentation de l'égalitarisme, le Morse suggère bien que chacun est égal devant la mort, que chacun est comestible, ce qui est bien entendu une démonstration de terreur pour un public essentiellement composé de poissons anthropomorphes et autres créatures hybrides.

Le Morse est très probablement une des représentations des personnages qui exercent une autorité brutale ou qui s'en prennent aux plus faibles ou les pervertissent comme le dr. Bumby, Jack Splatter et Wilton Radcliffe. Comme la Duchesse dans le premier jeu, le Morse est une figure dévoratrice qui nourrit un sentiment d'abjection. La mort qu'il dépeint est une mort qui avale sans considération d'âge ou de condition, une peinture vampirique de la société. Les vers traduisent, avec ironie, une vision de la précarité de la condition humaine, ce qui rapproche la scène de la tradition de la fable dans laquelle les personnages humains sont représentés par des animaux qui leurs propres prédateurs. Le Morse chante la mort implacable qui ne connaît pas la justice, à l'image de la réalité de la vie. Le rassemblement de tous les types de personnages, des hommes d'église aux riches fonctionnaires, des rois aux mendiants, rappellent la chanson de Miss Lovett et Sweeney Todd dans le film de Tim Burton qui, comme le Morse le suggère, trouvent l'ultime remède à la famine et à la corruption de l'humanité : le cannibalisme, la dévoration. Symbolique dans le sens où cette tragédie reprend la maxime de Hobbes, la dévoration mise en acte est la mimésis de la réalité de l'héroïne.

Pages précédentes : AMR. chap. 02. Tous égaux face à la mort ; le peuple a procédé à une sorte d'expédition punitive, dont le Maire semble avoir été la première victime (le Mollusque suspendu avec une scie dans la coquille). La boucherie du stockage de la pêcherie des Docks se mêle au théâtre de la mort. / AMR. chap. 03. La table du thé éternel fait penser à un dragon ou à une spirale, une illustration du *twisted* Wonderland.

La vie n'est faite que de drames et les hommes se dévorent entre eux. L'animation qui, dans le jeu, illustre le poème, révèle que le spectacle en question est un festin. Les danseuses délicieuses sont découpées en tranches, avalées et ce au nom de la némésis, puisque seule la Mort est véritablement égalitaire : « Death is the ultimate equalized. All have the right to be eaten. »[1212] L'ironie rejoint l'oxymore, puisque le spectacle est une comédie sur la Mort à laquelle assistent un public de créatures sous-marines horrifiées de voir, en direct, une illustration de leur propre condition ; tous comestibles, tous destinés à être dévorés par les plus forts.

Puisque nous sommes dans la psyché de l'héroïne, l'on peut y percevoir un discours qui annonce le futur combat contre Bumby et ce qu'il incarne. En effet, le Morse dévorant les huîtres hurlant incarne l'appétit, la gloutonnerie, mais il n'est que l'expression larvaire de la figure du prédateur sexuel lui-même, l'ogre dévoreur d'enfance et d'innocence. Cette scène capitale met en lumière le caractère mimétique du Wonderland, c'est ce qui différencie l'objet du récit merveilleux et absurde de Lewis Carroll du jeu où le pays des merveilles n'est que le reflet fragmenté d'une tragédie bien réelle. C'est bien Alice qui est dans le déni, qui a créé le Wonderland pour se détourner de l'inacceptable, mais le Wonderland est désormais un monde adulte qui appelle à la reprise de la conscience.

Ce monde est alimenté par sa propre destruction et les scènes d'exécutions, de punitions qui se multiplient évoquent toutes cette abjection, comme une régurgitation nécessaire à la libération. Ces arguments nous amènent à considéré l'analyse de Gilles Deleuze dans *Critique et clinique,* dans lequel il souligne le surréalisme dans le langage de l'œuvre de Lewis Carroll et dans les images, images qui asphyxient le sujet et le malaxent jusqu'à le redéfinir :

> Les corps se mélangent, tout se mélange dans une sorte de cannibalisme qui réunit l'aliment et l'excrément. Même les mots se mangent. C'est le domaine de l'action et de la passion des corps ; choses et mots se dispersent dans tous les sens, ou au contraire se soudent en blocs indécomposables. Tout est horrible en profondeur, tout est non-sens.[1213]

1212 *Ibid, id.*
1213 Gilles Deleuze, *Critique et clinique,* Paris : Editions de Minuit, 1999, p. 34.



AMR. chap. 02. Le Charpentier dans l'animation de transition en 2D arbore la cape de Dracula et le masque de l'opéra pour dévoiler sa véritable nature. Aussi dangereux que le Morse, qui est son gagne-pain scénique, il terrifie les spectateurs au terme de la pièce.

Le jeu constitue la réalisation visuelle de cette auto-dévoration, jusqu'à l'Ouroboros que forme bizarrement la table du thé éternel, serpent ou une spirale illustrant le *twisted* Wonderland. L'interprétation de Deleuze suppose que ce qui se dévore se rejette naturellement. Ne peut-on penser que l'action du jeu, basée sur le schéma « tuer – gain – évolution » traduit une reconstitution de soir permise par la « régurgitation », par la transformation d'éléments (ennemis) en énergie servant à cette reconstruction ?

Cette problématique nous amène à considérer les « pouvoirs de l'horreur », le sentiment d'abjection traité par Julia Kristeva. Pour Kristeva, l'abjection se manifeste dans le dégoût, qu'elle définit comme une expulsion, et une expulsion, comme la régurgitation, est un acte de préservation. Le Wonderland, dans le jeu, est un corps en désordre, une dimension intime dans laquelle l'esprit entre et ressort. Ce mouvement traduit l'opposition ambiguë du Je/Autre, Dedans/Dehors »[1214]. L'abjection que ressent Alice vis à vis du monde extérieur et vis à vis d'elle-même se traduit dans cet univers et ses personnages qui s'entre-dévorent et régurgitent ces déchets productifs, comme les meta-essences dans *American McGee's Alice* ou les dents dans *Alice Madness Returns.*

La nature utilitaire de ces éléments, nés de la destruction, du sang et de l'organe déchiqueté artistiquement, est elle-même subversive. Le personnage d'Alice se nourrit de la

1214 Julia Kristeva, *op. cit.*, p. 15.

mort, de même qu'elle rétablit la vie, à la fois rapace et psychopompe. C'est par la « vomissure », la régurgitation que se produit cette reconstruction. Pour Kristeva, l'horreur, l'abjection est bien une condition paradoxale de libération, de reconstitution : « Celui par lequel l'abject existe est donc un jeté qui (se) place, (se) sépare, (se) situe et donc erre, au lieu de se reconnaître, de désirer, d'appartenir ou de refuser. »[1215] Alice éprouve le dégoût, la rage, l'abjection. Or c'est ce sentiment qui fait sa force ; elle-même le réalise. Elle se sépare, et chacune de ces créatures participent à la dualité née de ce sentiment qui déchire l'être entre le désir de mort et le désir de reconstruction.

Le Wonderland est un espace fantastique qui « naît de l'affectivité »[1216], pour reprendre les mots de Louis Vax. Il est donc une projection, une représentation subjective, labyrinthique, qui engloutit l'être : « c'est le labyrinthe que nous ne pouvons pas survoler, qui nous emprisonne, qui nous ramène inexorablement à l'endroit que nous voulons fuir. »[1217] Ce postulat s'applique aux jeux *Alice.* La mort est l'essence de pays abject et sublime, qui attire Alice comme il attire Alice, vers non pas la concrétisation mais vers la représentation esthétique, théâtrale de la mort, comme l'explique Dani Cavallaro : « Death as it is represented in several narratives of darkness is theatrical […] fictionalizations of death are capable of presenting it not as a dark occurrence but as a polychromatic spectacle, made somewhat attractive by its unreality. »[1218] Cette irréalité sécurisante est un effet, une expérience permise par un objet matériel qui sert d'intermédiaire entre l'univers fictif qui sert de terrain de jeu, d'exploration ludique d'une idée de mort, entre la rêverie mélancolique et la frénésie du jeu.

Si l'on conçoit déjà le récit écrit par Lewis Carroll comme une folie littéraire, elle n'est pas à comprendre comme la démence psychédélique du jeu-vidéo. Dans le texte, il s'agit davantage d'un rêve absurde et simplement merveilleux, ou au contraire un adieu au rêve qui laisse présager la maturité d'une héroïne qui, si elle consent à cette aventure, privilégiera toujours son identité et donc sa raison. L'espace vidéoludique dans lequel le joueur est plongé est un renversement du réel dans la disproportion et dans la monstruosité. C'est un univers désincarné dans lequel le personnage joue avec ses propres ténèbres. Contrairement au réel, cet espace est un espace de réappropriation, non de dépossession, permissif et dont la violence ludique est vécue en solitaire. Le caractère hostile du Wonderland, loin d'être un refuge, devient ainsi une raison d'être. La raison d'être provisoire, fictive du joueur fusionne avec celle d'Alice qui, comme le fait remarquer Perron à propos des protagonistes de *Silent Hill,* jeu dont l'univers

1215 Julia Kristeva, *op. cit.*, p. 15.
1216 Louis Vax, *op. cit.*, p. 201.
1217 *Ibid*, p. 199.
1218 Dani Cavallaro, *op. cit.*, p. 47,

n'existe que par ses monstres : « only by and for the monsters »[1219]. Nous avons démontré que cet univers s'articule autour de ses créatures ; l'univers lui-même est vivant, quasi organique et l'on ignore où commence et où finit le vivant ou le non-mort, le grotesque ou l'acceptable.



AMA. Entrée de l'échiquier (Pale realm). A-t-on vu échiquier plus désordonné, plus chaotique ? Cet agencement est pourtant à l'image du propos du jeu ; l'ordre n'a de sens que si la paix règne. Les pièces cyclopéennes gémissent comme des animaux et cherchent à écraser Alice si elle s'approche.

1219 Bernard Perron, « The survival horror : The extended body genre », *Horror Video Games : Essays On The Fusion Of Fear And Play, op. cit.*, p. 130.





AMA. Domaine du Chapelier. Un labyrinthe escherien où les reflets sont trompeurs et cachent des robots tueurs. Le lieu nourrit une sensation d'urgence, de malaise, parvenant à transmettre au joueur le ressenti d'une Alice déboussolée, sans repères.

L'exemple de l'échiquier géant, dans *American McGee's Alice* prouve ce système chaotique, anarchique. Il n'a rien d'un plateau traditionnel ; c'est une ville dont le sol est simplement carrelé et, par endroits, tordu ou déchiré sur le néant, où les pièces se déplacent comme bon leur semble et attaquent. Lorsque l'héroïne parvient à atteindre le Roi blanc pour lui venir en aide contre les rouges, la pièce souveraine va même jusqu'à informer Alice qu'il n'y a pas de règles, pas même de stratégie car... le temps est compté :

Alice : I'm not really a player. What are the rules ?
Roi blanc : Rules ? There are no rules. There's barely any strategy. No time ! Make a frontal assault on the Red Castle. I won't lie to you. You'll meet deadly traps and fierce opposition along the way.

L'assaut plutôt que la stratégie ; à nouveau, un rappel que nous sommes dans un jeu d'action. Ce monde sans règles est un moyen, pour Alice, de rétablir de l'ordre là où, dans sa réalité, il n'existe pas. Elle instaure ainsi ses propres règles, des règles « cruelles », comme l'indique le Chapelier : « Who knows how to measure rules ? With a ruler ! Cruel rules... »[1220] Se laissant entraîner dans l'aliénation poétique, le Chapelier illustre l'incapacité à résister à la cruauté de la réalité autrement que passant le jeu, un jeu aux règles qui la surpassent en cruauté.

Le jeu réalise le cri aux allures prophétiques de Villiers de L'Isle-Adam, auteur de l'*Eve future* : « Chimère pour chimère ». Contre l'absurdité du réel, une absurdité, une folie encore plus spectaculaire se met en place. C'est le paradoxe de l'histoire ; pour sortir de la folie dans laquelle on l'a enfermée, Alice surpasse les attentes et guérit le mal par le mal. Les créatures, pièces maîtresses de ce jeu implacable, sont les fruits de la désintégration et aussi de la reconstruction, par la férocité. Le chemin à suivre est linéaire, telle la voie du samouraï : « Only one path will bring you to the endgame. »[1221] Le miroir que nous font traverser les deux jeux-vidéos est encrassé, brisé. Il faut donc le « nettoyer » au sens propre comme au figuré.

La perspective nouvelle des *Alice* est une rêverie d'enfance passée sous acide. Mais assombrir les merveilles ne relève pas que d'une fantaisie. La peur de ne plus se reconnaître a cédé à l'indifférence face à la mort. Le jeu entretient volontairement le doute sur la psychose de la protagoniste ; et si c'était-elle qui avait mis le feu à la maison Liddell ? Le Jabberwocky, gardien féroce de la Reine, devient la voix accusatrice en raillant Alice sur sa part de responsabilité potentielle. Agir est la solution, l'exemple à suivre n'est pas celui d'une chenille entrant à jamais dans un cocon. Le Bombyx, oracle qui fuit l'agressivité n'est pas un couard, il se positionne en pacifique, d'où l'établissement de son temple dans un paysage oriental ressemblant étrangement à une montagne tibétaine.

1220 Le Chapelier, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1221 Le Chat, *American McGee's Alice, op. cit.*

Le message du jeu qui transparaît est qu'il faut faut avoir du courage et de l'ambition, agir, quitte à blesser et à se blesser, c'est à dire à accepter de se remettre en question. Au-delà, c'est l'essence-même du jeu qui est mise en relief ; le jeu est une action constante, doublée de réflexion. L'essence duelliste, qui est déjà présente dans les dialogues des deux textes de Lewis Carroll, met ici véritablement en péril l'intégrité du personnage. Le langage du jeu est un « langage de l'action »[1222], une « image qui résulte de la mise en signes »[1223] pour reprendre la très exacte définition de Mathieu Triclot.

L'action et la mise en danger deviennent les conditions de cette reconstruction personnelle. Tels les fragments d'un miroir brisé, les nombreuses créatures du Wonderland y participent toutes, puisqu'elles n'existent pas en dehors d'Alice. Energies positives et/ou négatives, elles servent à rétablir l'équilibre (et ainsi atteindre la guérison). Le combat, dans les deux jeux, est tel un soliloque dans lequel Alice affronte ses propres démons. L'originalité réside aussi en cela : là où, dans d'autres jeux, le héros est sensé affronter un mal extérieur et non pas intrinsèque, Alice, personnage d'*outsider,* se bat à l'intérieur, en elle-même.

Ce caractère masochiste permet d'interpréter les personnages du Wonderland comme des manifestations du morcellement et de l'appel, malgré le fatalisme ambiant, à la reconstruction. Nous retrouvons ainsi le double phénomène de désintégration et de réintégration dans la dimension fictive. L'échappatoire du réel, vers une dimension horrifique et sublime, semble renvoyer au joueur un miroir déformant de sa condition. Le cauchemar du Wonderland est préférable à celui du réel, parce qu'il est ludique et fictif, ainsi que le décrit Will Brooker : « The basic narrative that governs McGee's *Alice* is a journey from Dementia to the Heart of Darkness level, a journey through lands lifted vaguely from both Carroll's books. »[1224] Brooker reconnaît dans l'œuvre du concepteur le développement d'une bizarrerie sous-jacente ainsi qu'une résistance au stéréotype disneyique.

Au cœur des ténèbres, à force de réflexion, d'action, de découverte, Alice reconstitue un sens perdu. Sa raison d'être se justifie dans le combat contre le réel, contre elle-même et, en toute logique, contre les créatures du Wonderland. Si, dans *American McGee's Alice,* l'aventure est essentiellement vécue dans le Wonderland, dans *Alice Madness Returns,* la mise en abyme du miroir est plus explicite, puisque l'héroïne parcourt simultanément la réalité (Londres) et le Wonderland, comme si elle traversait un miroir invisible.

Les six étapes sont chronologiquement ; le marché de Whitechapel et son quartier des prostituées, le *pub* Mangled Mermaid (« La Sirène mutilée ») face à la tamise, la prison, l'hôpital

1222 Mathieu Triclot, *La Philosophie des jeux vidéos, op. cit.*, p. 71.
1223 *Ibid,* p. 93.
1224 Will Brooker, *op. cit*., p. 247.

psychiatrique de Rutledge et enfin la gare souterraine de Londres. Chaque prologue dans la réalité introduit le parcours à effectuer dans le Wonderland, et chacun constitue une progressive distorsion de la réalité ; plus le joueur avance, plus Londres semble contaminée par des éléments du Wonderland, ce qui indique que l'héroïne recommence à perdre le sens des réalités. C'est justement pour y échapper, à cette réalité de déchéance, qu'Alice fuit dans son univers personnel, dans le premier comme dans le second jeu, même si ce va-et-vient entre deux réalités subjectives est beaucoup plus explicite dans *Madness Returns.*

La construction en miroir du jeu fait vivre la traversée du miroir. Le thème du dédoublement se répercute dans les comportements des personnages. Alice est la protagoniste du jeu, les autres personnages ne sont que des morceaux d'elle-même de formes et d'intentions différentes. De même que sa réplica négative est la Reine dans *McGee's Alice*, les autres créatures ne font que lui renvoyer cet état de morcellement et d'amputation identitaire et affective. Ces entités ont elles-mêmes leurs propres doubles : C'est par exemple le cas, dans le premier jeu, du Jabberwocky et du Phénix ; élémentaires du feu, ils ne symbolisent pas le même type de feu ; le Griffon symbolise le feu positif, régénérateur mais aussi celui du sacrifice (il meurt en combattant son antagoniste) tandis que le Jabberwocky est destructeur, accusateur et donne forme à la culpabilité ressentie par Alice. Le Chat s'oppose au Bombyx mais ils forment tous deux un ensemble ; le premier séduit et incite à se laisser emporter par la frénésie dans le combat, tandis que le second se réfugie dans un cocon protecteur et fuit toute agression. Le résultat de cette addition (jeu arithmétique) est évident : le combat doit être mené avec prudence et répartie. Le Lapin, précipité et irréfléchi, subit les conséquences du déséquilibre et meurt assez tôt dans *McGee's Alice.* Dans le récit de Lewis Carroll, la destruction visait à la reconstruction, comme le suggère Virginie Iché dans sa thèse sur le jeu dans les œuvres de Lewis Carroll :

> Si le temps n'est pas synonyme de dégénérescence mais, au même titre que les diverses permutations, de destruction et de renouvellement à la fois, alors la violence carnavalesque ne peut être uniquement synonyme d'agression : elle est également régénération.[1225]

Les aventures d'*Alice* étaient déjà une reconquête d'un territoire primordial ; celui de l'identité. C'est précisément ce que l'adaptation vidéoludique remet en jeu dans une ambition plus extrême et cohérente avec la figure de *l'outcast.* Dans les textes, la folie n'est que frôlée, une conséquence de la rêverie inoffensive, de l'illusion passagère. Ainsi que le précise Jean Gattégno dans son essai : « Je crée le jeu, et les modalités du jeu, et j'élimine par là tous ceux qui les

1225 Virginie Iché, *L'Esthétique du jeu dans les « Alice » de Lewis Carroll.*Thèse de doctorat : Lettres, Paris : Paris Ouest, Nanterre La Défense, 2011, p. 91.

refusent : mieux, ils s'éliminent eux-mêmes et, pour les joueurs comme moi, ils cessent d'exister. »[1226] Le jeu du paysage carrollien ne suit aucune répartition des règles, les règles sont d'instantanées et arbitraires décisions subjectives ; le croquet de la Reine de Cœur, par exemple, n'est une tricherie qui ne tolère aucune objection et permet déjà de jouer avec cette impartialité grotesque en donnant au joueur la possibilité de « venger » Alice et d'instaurer de nouvelles règles.

Dans les jeux, le mal se guérit par le mal ; l'élimination n'est plus tout à fait ce jeu de prestidigitateur d'apparitions et de disparitions par la simple magie des mots. Dans le jeu-vidéo, l'affrontement est vraisemblable et se termine dans la boucherie ; la gourmandise et la minauderie de l'*Alice* textuelle a laissé place à la gloutonnerie cannibale et à la provocation.

****

Dans son introduction à l'époustouflant recueil d'*artworks* commentés intitulé *The Art of Alice Madness Returns,* American McGee nous confie que l'idée d'*Alice* avait germé en écoutant de la musique, en particulier les Crystal Method. Le monde qu'il a imaginé, et les pages sublimes montrant les travaux préparatoires nous le prouvent, est un monde représenté par ses personnages qui sont à la fois des éléments vivants, indépendants, et des éléments non-vivants, intégrés à un système, à un enfer personnel : « The word "wonder"[1227] triggered visions of a dark and lustrous Wonderland, one in which something had "cracked", and resulted in a more sinister version of the world. »[1228] Le résultat est bien à la hauteur de cette dualité ; un monde chatoyant (« lustrous ») et ténébreux, dans lequel a eu lieu une brisure. La chanson hallucinée et frénétique des Crystal Method évoque : « Until the crystal cracked ».

Cette brisure s'est transformée en déchirure, comme le cœur ouvert, vicié du royaume de la Reine rouge. Le jeu est bien « le rêve d'un autre », réalisant la crainte métaphysique de la petite Alice : « Only I do hope it's *my* dream and not the Red King's ! I don't like belonging to another person's dream. »[1229] Ce rêve n'est pas seulement celui du concepteur, des créateurs, il est aussi celui du joueur qui est pleinement impliqué. Le joueur rêve qu'il est Alice Liddell, une femme qu'il aide à échapper, par l'esprit, de l'asile, de son corps épuisé, et qu'il amène à la

1226 Jean Gattégno, *op. cit.*, p. 357.
1227 American cite les paroles de « Trip Like I Do » des Crystal Method : « Another world / Another time / In the age of wonder... », *The Art of Alice Madness Returns, op. cit.*, p. 6.
1228 *Ibid, id.*
1229 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 233.

victoire. L'aliénation mentale d'Alice ne peut être simplement perçue comme intra-diégétique. Ainsi que le rappelle David Punter : « realism is not the whole story : the world, at least in some aspects, is very much more inexplicable – or mysterious, or terrifying, or violent. »[1230] L'intérêt ne réside pas dans le fait de prendre part à la vision d'un être dément. Comme le suggère Punter, il s'agit d'un conflit d'acceptation ; le réel a des effets néfastes sur la perception et pourtant ces effets permettent au personnage de grandir, de se nourrir de sa douleur. Le Wonderland horrifique est cette douleur, cette horreur et cette violence transcendées dans l'œuvre d'art sublime. Wonderland gothique, burtonien, dément, il illustre l'éclatement à la fois extérieur (le réel, les valeurs et les modèles sociaux) et intérieur (l'identité, la connaissance de soi et l'indépendance).

La réponse au malaise donnée par le jeu n'est pas un fatalisme naïf, sans quoi le jeu n'aurait pas une fin positive ; il s'agit de gérer le mal par le mal, d'affronter sa peur, et à distance, de transformer le négatif en arme de combat. Le plaisir ressenti est favorisé par la dimension ludique, certes, car si le joueur s'amuse, il n'oublie pas que l'histoire vécue est pénible, douloureuse. Il ne fait que se projeter, dans la sécurité que constitue le jeu, qui est une barrière entre deux états et deux réalités, dans le personnage. L'horreur d'*Alice* est sublime et c'est un plaisir cynique que le joueur ressent, car le jeu réfléchit sans cesse sur lui-même ; le Wonderland torturé est une négation cynique de la réalité connue par le joueur. Loin de constituer un refuge, il invite à une descente aux enfers. Le joueur y consent, car il s'adonne au frisson gothique, au plaisir « honteux »[1231] évoqué par Will Brooker qui semble décuplé par l'acte de jouer, puisque l'on joue avec la « vie » et avec la « mort ».

La mort est personnifiée dans une œuvre fictive ou de portée allégorique. Croire qu'elle est absente des textes écrits par Lewis Carroll revient à interpréter ces derniers comme des œuvres pour les enfants. C'est pourtant la mort de l'enfance qui ploie au-dessus des têtes qui ne tombent pas pour de vrai, de même que la menace de mort de l'identité. Le jeu vidéo ne transpose pas simplement l'abstraction qui fait l'essence des « créatures » offensives du récit dans une réalité graphique et dynamique ; il fait de ces figures des ennemis à combattre pour espérer s'en sortir, corps et âme. Dans le jeu vidéo, l'on distingue deux temps essentiels ; le temps du parcours et de la découverte et le temps de l'épreuve. Les ennemis que massacre Alice ne sont, pour la plupart, utiles qu'en tant que pourvoyeurs de récompenses et d'amélioration. Ils n'empêchent pas Alice d'avancer vers son objectif. En effet, le joueur habile peut très bien les éviter, mais il encourt le risque de manquer des gains (une vraie moisson des âmes !) que leurs

1230 David Punter, *The Literature of Terror : The Modern Gothic, op. cit.,* p. 186.
1231 Will Brooker, *op. cit.*, p. 241.

morts génère et qui lui permette de récupérer de la santé (meta-essences, roses), des dents pour améliorer les armes (non-nécessaires bien que très utiles). L'on appelle ces ennemis des *mobs* dans le vocabulaire des jeux en ligne ou MMORPG dans lesquels les personnages doivent gagner de l'expérience en affrontant des créatures de niveaux différents qui génèrent des récompenses ou *loots.*

Dans un jeu-vidéo solo comme les *Alice,* les *mobs* répondent aux même critères. Cependant, dans la plupart des jeux, il y a des ennemis puissants qui conditionnent l'avancée dans l'histoire ou le passage au niveau suivant, qui sont donc inévitables. On les appelle les *boss* de fin de niveau. Ces ennemis sont uniques, ce qui les différencie des *mobs* qui peuvent être aléatoires et identiques les uns aux autres selon les groupes (dans les MMORPG) ou « familles ». Ils n'ont pas de poids réel dans l'histoire. Les *boss* en revanche, constituent des étapes critiques qui, dans le cas de nos jeux, permettent également au joueur de comprendre l'histoire, de résoudre un problème et de passer à l'étape suivante.

Les *boss* sont de deux catégories ; ceux dits de fin de niveau et ceux dits de fin de jeu. Dans *American McGee's Alice,* les *boss* de fin de niveau sont la Duchesse cannibale, Tweedle-dee et Tweedle-dum, le Chapelier et le Jabberwocky. Dans *Madness Returns,* ce sont surtout les « Ruines Colossales » (Colossal Ruin). Chacun libère une « entrée » vers le *boss* de fin de jeu. Dans le premier volet, il s'agit de la Reine rouge ou Reine de cœur, ces deux appellations étant utilisées[1232]. Dans le second, c'est un marionnettiste titanesque qui représente le Dr. Bumby. Nous souhaitons analyser le rôle important que jouent ces deux ennemis dans les enjeux qu'ils posent, au seuil du retour au réel qui se fait aussi bien pour l'héroïne que le joueur qui la mène jusqu'ici.

III.3.3.1. Boss n°1 : La Reine rouge

Toutes les créatures du Wonderland mettent Alice à l'épreuve, dans le texte, comme dans le jeu. Cependant, là où il ne s'agissait que de défis dans le langage, que de jeux de paroles et de menaces de déraison dans les textes, dans le jeu la perte de l'identité et la démence entraînent de véritables combats et marquent, virtuellement, une sortie de l'abstraction dans l'acte virtuel. Les jeux *Alice* sont macabres, gothiques. Les œuvres originales, si elles ne peuvent être catégorisées comme gothiques ou horrifiques, manifestent cette étrangeté sous-jacente, en particulier dans le traitement de la perte potentielle de contrôle, dans la démence potentielle.

1232 Dans *Through the Looking-glass,* la Reine rouge est la pièce puissante du jeu d'échecs, comme la Reine blanche. Dans le jeu c'est la Reine de coeur monstrueuse qui est également surnommée Red Queen.

David Punter nous rappelle que : « In Gothic, we are all suffering from delirium, […] for delirium is merely the experience of being at the mercy of conflicting and unnadmissilable impressions »[1233]. Il est intéressant de constater que, malgré la dimension abstraite et *nonsense* que partagent les textes et les jeux dans leurs dimension narrative et graphique, dans l'expérience proprement vidéoludique d'*Alice,* tout est beaucoup plus littéral car les têtes ou les membres tombent pour de bon, le sang est versé pour de vrai et ce qui n'était que fantaisie devient une illusion paradoxalement réaliste. Le sens du combat n'est pas le même ; dans les *Alice* de Lewis Carroll, l'héroïne luttait avec ce relâchement de l'état de rêve, presque sans véritable acharnement, contre la dissolution de son identité ; en clair, elle était consciente que tout n'était qu'un jeu, un rêve.

Dans les jeux vidéo, le ton est beaucoup plus assombri : dans *American McGee's Alice,* l'héroïne cherche à reconquérir le contrôle dans sa dimension personnelle. Elle sait qui elle est, seulement sa part des ténèbres a installé une dictature de la terreur, paralysant à la fois la réalité fictive et la réalité vécue par le personnage. Dans *Madness Returns*, après avoir repris le contrôle en détrônant la Reine Rouge, Alice réalise qu'elle subit un lavage de cerveau polluant le Wonderland, dont le responsable pourrait aussi être celui qui détient les réponses sur l'origine du traumatisme, de l'incendie dramatique ayant causé cette rupture qu'est le pays des merveilles, ou plutôt, des cauchemars. La Reine devient le cœur de ce conflit, prenant le point de départ du texte. En effet, la rencontre entre la petite héroïne et cette despotique figure régnant sur un royaume dont les sujets sont des cartes de jeu vivantes, à taille humaine, est le point culminant du récit. Dans *American McGee's Alice,* elle est le *boss* à vaincre pour sauver le Wonderland et gagner la partie.

Lorsque l'héroïne est entrée dans le Wonderland, elle constate que le pays des merveilles qu'elle connaissait enfant s'est transformé en pays des horreurs, gouverné par une Reine infâme et cruelle qui a transformé les interactions harmonieuses entre les différentes entités de ce monde en factions divisées. Esclavagisme (de gnomes), domination d'une figure féminine intraitable servie par une armée de Cardes[1234] serviles et écervelés, complots intestins (une Duchesse anarchiste) et asiles illégaux dirigés par un Chapelier fou furieux sont les différents pôles de ce vaste et chaotique système à l'image de l'état d'esprit dévasté de la jeune femme.

1233 David Punter, *The Literature of Terror : The Modern Gothic,* op. cit., p. 186.

1234 Mot-valise formé à partir de « carte » et de « garde » désignant les gardes cartes uniquement dans la version française du jeu. Le titre anglais de ces ennemis est *card guards.*



Illustration de John Tenniel pour *Alice's Adventures in Wonderland* (1865). La monarchie ridiculisée ; cette reine tyrannique n'a rien ne bien terrifiant, elle est au moins aussi amusante que sa cousine la Duchesse et son caractère « poivré ». Ce dessin a inspiré les dessinateurs de la version Disney. American McGee l'a vue sous un tout autre angle, beaucoup moins comique.

Alice en prend conscience, au fur et à mesure qu'elle admet que pour se guérir elle-même, et donc le Wonderland qui est sa dimension intérieure, elle doit tuer la Reine rouge, responsable du désastre qui est devenu la norme. Dès le début du jeu, la situation qui lui est exposée l'encourage à s'engager dans le combat, comme lorsqu'elle rencontre le deuxième gnome ouvrier dans les premiers niveaux de *American McGee's Alice* :

Gnome n°2 : Stir up no trouble, stranger. The Red Queen's agents are ruthless.
Alice : I'm not afraid of her, or her creatures. Never was, really. You should stand up to them.
Gnome n°2 : Defiance is useless. While the Queen reigns, only death can release us from this misery.
Alice : Or her death, I suppose.

Le gnome la traite d'étrangère (« stranger ») ce qui montre qu'elle est une inconnue dans son propre « fief » intérieur, comme si elle ne se reconnaissait pas dans ce monde qui est, elle ne se l'avouera que bien plus tard, son œuvre. Les gnome symbolisent la tentation du renoncement, comme nous l'avons vu ; ils refusent la confrontation et somment à la nouvelle venue de ne surtout pas envenimer les choses, car les miliciens ont la dent dure. Alice répond qu'elle n'a nullement peur de la Reine, qu'elle ne l'a jamais été. La rétrospection indique le lien intertextuel avec *Alice's Adventures in Wonderland.*

Dans le livre, la Reine de Cœur est certainement une figure imposante et fort bruyante (« very loudly and decidedly »[1235]), lançant à tout de bout de champ « Off with her head ! »[1236] et qui fonde son système judiciaire sur le contraire de la loi : « Sentence first – verdict afterwards. »[1237] La petite Alice est vite agacée par cette figure royale arbitraire qui semble donner des ordres pour le simple plaisir : « I never was so ordered about in all my life, never ! »[1238] L'image de la monarchie est grossière, or c'est là une simple illusion, comme tout le reste. Le Gryphon affirme tout bas que les exécutions n'ont jamais lieu pour de vrai : « It's all her fancy, that : they never executes nobody »[1239] La Reine a une obsession, la suppression (des têtes surtout). Elle en a perdu la sienne, comme tout ce monde qui constitue son royaume. Perdre la tête est bien une expression pour perdre la raison.

Dans le jeu vidéo, l'on comprend, dès les premiers pas, que la Reine de Cœur (Queen of Hearts), alternativement appelée la Reine rouge (Red Queen), est le *boss* de fin. Tout est mis en place pour la surprise finale, car nous n'y sommes confrontés que dans le dernier niveau. Alice prend conscience de sa tâche avec cette fermeté tragique du sujet qui sait qu'il n'a plus rien à

1235 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 84.
1236 *Ibid*, p. 124.
1237 *Ibid, id.*
1238 *Ibid*, p. 95.
1239 *Ibid*, id.

perdre. Pour reprendre le contrôle sur son propre domaine intérieur, la jeune femme est décidée à engager le combat : « I am destined to battle the Red Queen. The outcome is uncertain. »[1240] Ce qui est « incertain » est l'issue de ce conflit qui oppose, Alice le devine déjà au moment où elle prononce ces paroles, à cette figure dominatrice qui est, contrairement à la matrone qui ne fait qu'intimider dans le premier texte, d'une dangerosité qui n'a d'égal que son aspect.

Dans *American McGee's Alice,* la Reine est l'origine du mal et aussi ce qui divise et empêche d'agir. La présence et le parcours d'Alice, tout au long des différentes régions qu'elle regagne[1241] libère également une force de vaincre chez les autres créatures soumises. Celles qui rejoignent le personnage ne cherchent jamais à flatter l'ego d'Alice, ni celui du joueur. Bien au contraire, même dans un jeu vidéo, l'épreuve ultime peut paraître difficile, inquiéter et s'avérer tenir ses promesses en matière de *challenge* aussi bien visuel (l'ennemi qui scelle la fin du jeu est toujours conçu pour clôturer en beauté ou en horreur) que dans le *gameplay.* Le Gryphon, avant de mourir des suites d'un affrontement fatal (qui sera vengé) contre le Jabberwocky, offre ces dernières paroles à Alice :

> **Gryphon :** True words and logic rarely defeat evil intent. She [the Queen] is still strong. And so many have been harmed. They want revenge, which we call justice. She made this world, and she must pay. You must lead our forces against her.
> **Alice :** I'm not sure I know how to lead.
> **Gryphon :** Do your best, Alice. You can only do your best. You can always do... best. **[rend l'âme]**

L'avertissement du Gryphon est clair ; nous sommes dans l'action, dans un jeu dans lequel l'on ne peut plus se battre avec de simples mots. La raison est impuissante, face au monstre de la folie. Dans cet ordre nouveau, la vengeance devient justice (« revenge, which we call justice »). Le pronom personnel « she » renvoie, bien évidemment à la Reine. Néanmoins, sa répétition semble, même si nous ne faisons que le deviner à ce moment-là, que cette figure est aussi la seule, hormis la Duchesse, hormis Alice, qui soit féminine. La Duchesse n'est que la version gloutonne, écervelée qui désigne le côté immature et essentiellement brutal de l'esprit, celui qui se complaît dans la dévoration aveugle de ses opposants.

La Reine elle est un commandant qui dirige une armée de gardes cartes (hommes). Alice est hésitante ; elle n'est pas sûre de savoir commander[1242]. Est-il utile de rappeler que ce sont

1240 Alice, *American McGee's Alice, op. cit.*

1241 Notons que à chaque nouvelle région, nous avons ce que l'on appelle une interface de chargement. Dans ce jeu c'est une carte du Wonderland ; au départ elle est vide, n'offrant qu'un ciel nocturne étoilé. Au fur-et-à-mesure que nous libérons une région, le dessin de celle-ci apparaît sur la carte qui se remplit et montre un pays des merveilles réunifié.

1242 Le symbole de la Reine étant le cœur, beaucoup de réalisations, comme les *fan-arts* d'internautes, présentent une Alice avec le signe du pique, un cœur inversé.

aussi les hésitations du joueur qui peuvent se répercuter dans cette phrase ? Le Gryphon, symbole du courage et du sacrifice (il s'apprête à mourir) lui dit pourtant de faire de son mieux, car l'on peut toujours se donner et l'on peut ainsi gagner.

Le *boss* de fin ne se comporte ni comme les autres PNJ offensifs ni comme les *boss* secondaires. Chacun a sa personnalité, ses méthodes d'attaque propres. La Reine rouge est difficile à vaincre et assez fascinante à regarder. Elle n'est pas qu'un ennemi, elle est aussi un univers à elle-seule. Pour la trouver, il faut traverser son château, le point culminant du jeu, appelé « Heart of Darkness » (le « cœur des ténèbres »).

Cet endroit n'a pourtant rien de sombre ; c'est un château aux murs organiques, pulsants, striés de nerfs et aux fenêtres en forme de cœur battants. Dans les tons chair et rouge, la demeure est surréaliste, vertigineuse. C'est son titre qui doit mettre la puce à l'oreille, car ce domaine porte dans le nom la vérité. Même sur la couverture du boîtier du jeu, le cœur est une ouverture, comme une plaie ouverte, sur le Wonderland infernal. Le cœur des ténèbres n'est donc pas moins que la source de la vérité cachée, occultée par l'esprit d'Alice. Ses propres ténèbres, celles qui ont contaminé le Wonderland, se trouvent au plus profond d'elle-même. C'est bien sa part d'obscurité, son double maléfique, qui se cache derrière la Reine de cœur. L'architecture singulière du château est elle-même métaphorique. Sur l'image suivante, nous traversons un pont qui ressemble à une colonne vertébrale aux dimensions titanesques. La traversée elle-même se fait dans un mouvement descendant ; l'on s'enfonce dans des cavités desquelles il n'y a plus moyen de ressortir, toujours plus en profondeur, comme si l'héroïne descendait à l'intérieur d'un corps immense et pluriforme. Ce corps est avant tout celui de la Reine, c'est à dire la part négative et dominante d'Alice, qui cherche à l'engloutir. La rencontre fatale doit avoir lieu au bord de ce gouffre qui est le noyau du mal.

La vérité se dessine, puis finit par ironiquement éclater... car la tête du Chat éclate alors qu'il s'apprête, devant la porte de la salle du trône, à nous dire la vérité : « But you will be tested by a more wrenching anguish, Alice. There is worse to come. You and the Red Queen cannot both survive. You are two parts of the same... Mrrawh !»[1243]. La tête du Chat éclate et son corps décapité tombe inerte. Ayant perdu son dernier ami, Alice s'effondre en larmes, des larmes qui vont alimenter sa rage de vaincre.

Page suivante : AMA. Château de la Reine. Est-ce une illustration de l'éventuel courant spinal qui traverse le joueur inquiet ou bien la peinture d'un combat contre soi-même. Les deux réponses conviennent parfaitement.

1243 Le Chat, *American McGee's Alice, op. cit.*



Cette exécution brutale renforce les différences de degré de suggestion et de réalité de la violence qui sépare le monde abstrait de l'ouvrage littéraire de ce médium visuel. Pour faire taire le précieux allié d'Alice, même sans se montrer, la Reine décapite pour de vrai, ce qui n'est pas sans produire un certain effet sur le joueur s'apprêtant à entrer.

La musique de fond devient plus angoissante ; comme un bruit traduisant une asphyxie rythmée artificiellement par le travail sonore. A l'intérieur de la salle du trône, qui est l'arène du combat, la Reine assise nous fait face. Alice avance et prononce la « phrase-déclencheur » (« trigger ») : « Who am I ? ». La créature sur le trône est un véritable monstre tentaculaire ; elle ressemble à une pieuvre humaine au visage couvert par un masque horrible. La personnalité divisée d'Alice trouve dans cette créature parasitaire, responsable de l'état désastreux du Wonderland, le moyen de purger sa conscience et de retrouver le sens des réalités. Ainsi que le suggère Jan Van Looy dans un article consacré au jeu : « This insanity topos then accomodates

the game play which is very much a question of fighting »[1244].

L'on peut penser que là où le texte reste dans la supercherie théâtrale, le jeu fait voler le sujet en éclats, car Alice est bien face au reflet de sa propre forme obscure, monstrueuse. D'une voix sévère et horriblement calme, la Reine prononce la sentence - « Off with her head » - avant que son masque ne tombe, révélant une absence de visage. Cet étrange miroir magique nous fait comprendre que la Reine renvoie à Alice l'image d'une identité perdue, anéantie. La Reine est l'ennemi capital le plus complexe et ses nombreuses apparences sont à l'image de l'identité fragmentée d'Alice elle-même. Le combat est assez long et pénible. Il faut se munir de la meilleure arme (fabriquée à partir de l'œil du Jabberwocky).



AMA. Château de la Reine. Le visage du mal à l'état impur. Ses tentacules traduisent sa nature parasitaire, étouffant l'esprit comme les sentiments.

La Reine subit trois métamorphoses significatives d'un combat en trois phrases. Le monstre se met d'abord à léviter autour du trône avec lequel son corps visqueux semble avoir fusionné. Notre jeu consiste à déplacer Alice et à viser, avec l'arme la plus puissante (le bâton de l'œil du Jabberwocky), cette tête sans visage. Lorsque nous touchons la cible (qui du fait de ses mouvements rapides rend la tâche peu aisée et requiert une certaine patience) et seulement lorsque nous la touchons, la barre de santé de l'ennemi se met à baisser. La blesser ailleurs que sur son point faible est parfaitement inutile. Lorsque nous réussissons à braquer le rayon nocif sur sa tête, elle lâche un hurlement rauque proche du bruit d'une créature artificielle, qui ne manquera pas de glacer le sang de certains, comme si elle n'avait pas de véritable voix humaine. C'est par la voix qu'elle souffre, et c'est aussi par elle qu'elle va riposter ; pour éviter de mourir, il faut cacher Alice derrière les colonnes prévues à cet effet pour éviter son cri. Celui-ci est alors un hurlement de sirène infâme qui blesse le personnage tout en le projetant contre les murs dès que l'on maintient le rayon trop longtemps. La persévérance paie, bien que la surprise soit de taille ; la seconde métamorphose de la Reine est encore plus horrible.

1244 Jan Van Looy « Player Identification in American McGee's Alice : A Comparative Perspective ». Source internet : http://underthemask.wikidot.com/janvanlooy

La seconde phase est un dialogue qui fait partie de ce combat, dans lequel la Reine cherche à démolir Alice. Nous ne pouvons effectivement qu'assister à cet échange, il correspond toutefois à une sévère et nécessaire provocation. Le personnage principal ne peut pas simplement agir, il doit comprendre et en finir avec le mensonge dont il s'est préserver pour s'en sortir. Ce n'est donc guère fortuit si la seconde apparence de la Reine est une mise en abyme des trois niveaux par lesquels le personnage s'est formé et qui, si on les inverse, traduisent d'un côté la chute, de l'autre le retour à la réalité. Sur la seconde image, on voit l'énorme gueule d'un monstre, dans laquelle celle du Chapelier dans laquelle le visage d'Alice, qui s'exprime avec la voix dominatrice de la Reine.



AMA. Château de la Reine. Les trois visages de la vérité avant la dernière phase.

Voici ce que représente ces visages et le sens de l'ordre selon lequel on peut les observer :

Premier ordre (croissant, du plus petit au plus grand) :

Alice > Chapelier > Monstre

Alice > Folie > Conséquences (Wonderland)

Second ordre (décroissant) :

Monstre > Chapelier > Alice

Cauchemar (Wonderland) > Folie vaincue > Identité retrouvée

Le discours de la créature, sortant de la bouche de ce sosie d'Alice, tend à décourager l'héroïne en lui montrant ce qu'elle est devenue. Il ne s'agit d'ailleurs pas d'un dialogue à proprement parler, Alice ne répondant que par ses larmes et son abattement. La Reine domine la conversation, et sa voix, au départ celle d'une femme sèche et mûre, ralentit et se déforme comme si on inversait sa sonorité à l'aide d'un logiciel, lui faisant prendre une intonation qui n'est ni celle d'un homme ni d'une femme, similaire aux voix masquées des interlocuteurs anonymes. Comme l'identité, la voix se perd. Quand aux paroles, elles sont violentes et révèlent la véritable problématique posée par le jeu, comme nous allons l'expliquer. Pour bien la saisir, nous transcrivons ici le passage parlé en entier :

I rule Wonderland alone. Your interference will not be tolerated. This realm is for grown-ups ; raw, well-ordered, ruthless, careening on the jagged edge of reality. Self-pitying dreamers are not wanted here. They cannot survive here. You fear the truth. You live in shadows. Your pathetic attempts to reclaim your sanity have failed. Retreat to the sterile safety of your self-delusions, or risk inevitable annihilation. **[Voix déformée]** If you destroy me, you destroy yourself ! Leave now and some hollow part of you may survive. Stay, and I will break you down; you will lose yourself forever.[1245]

La part des ténèbres tend à écarter l'autre, à maintenir la division. C'est elle seule qui veut régner sur le Wonderland. La Reine dresse d'Alice le portrait d'une âme stérile, prisonnière de ses illusions et de son hypocrisie. Elle veut la convaincre qu'elle est à jamais perdue. En revanche, son discours n'est pas qu'une invective destinée à rabaisser et à priver le sujet de son droit à la défense, bien au contraire. La Reine n'est que la voix tentatrice de la résignation, cependant son pouvoir est celui d'un miroir, renvoyant à Alice l'image de ce qu'elle ne doit pas se laisser devenir. A travers lui, la Reine s'en prend directement au joueur, ou plus exactement, elle pose le problème du risque du renoncement à la responsabilité.

C'est là un coup de maître : se servir du médium vidéoludique, du jeu, pour rappeler au joueur qu'il est et doit rester un adulte, ne pas sombrer dans la « sterile safety » des « self-delusions ». Le jeu est cruel parce qu'il incite à se faire violence pour atteindre ses objectifs. Ce monde n'a rien d'un conte de fée, c'est un monde qui s'adresse, avec tout le sérieux, aux adultes (« for grown-ups »). Les rêveurs qui s'apitoient sur leur sort (« self-pitying dreamers ») ne peuvent y survivre. Voilà une gifle, un procès insoutenable qui aurait horrifié Lewis Carroll. Dans la note n°4[1246] de Martin Gardner, dans l'édition annotée des deux textes, il précise, s'appuyant sur les journaux et sur les commentaires de Carroll, que la Reine peut avoir été une interprétation personnelle de son propre côté austère, et surtout *adulte.* Si l'on songe que l'auteur des *Alice* fut un célibataire intouchable qui dépréciait la compagnie des adultes parce qu'il condamnait leur acharnement à renoncer à toute fantaisie, l'on peut dès-lors comprendre l'effet paradoxal de cette invective s'adressant au joueur. Ce discours ne vise pas à disqualifier le joueur et à insulter sa part d'enfant, il faut être plus ouvert et attentif pour saisir ce qu'elle signifie vraiment. Ce qu'elle veut dire, c'est que la vie *est* comme le jeu : une série d'épreuve qui, contrairement à cet instant où l'on joue à *Alice,* ne pardonne pas, met en jeu l'intégrité morale et physique. Le joueur mûr n'est pas celui qui joue pour redevenir un enfant, mais l'enfant qui par le jeu réussit à devenir un adulte. Comble de l'ironie, le jeu-vidéo condamne le repli sur soi.

La menace dans dernière partie du dialogue est claire ; si Alice détruit la Reine, elle se détruira elle-même. Le but est pourtant de la vaincre. Là encore, le jeu pose la problématique de

1245 La Reine, *American McGee's Alice, op. cit.*
1246 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 82.

l'identité. C'est en ce sens que ce discours est positif, en ce qu'il rappelle à Alice qu'elle ne peut pas survivre en détruisant sa part d'ombre, que celle-ci est nécessaire à son équilibre, car elle fait partie d'elle. Le véritable moyen d'être sauvée consiste en vérité à reprendre le dessus sur la Reine, et donc sur la part de violence qu'elle a laissé se transformer en envahisseur. L'ultimatum est posé : « Stay, and I will break you down ; you will lose yourself forever ! ». Il ne s'agit pas de *rester* dans le Wonderland, car cette dimension fait partie de l'équilibre d'Alice et lui assure l'énergie[1247] nécessaire pour survivre dans le monde réel, de la même façon que l'imaginaire et la sensibilité nous permettent d'appréhender le réel autrement. Ce qui est fatal en revanche, c'est de rester dans ce cauchemar, de laisser gagner le monstre.

Et c'est bien un monstre surgi des tréfonds de l'âme que devient la Reine, pour l'ultime phase de combat. Plus puissante, cette horreur lovecraftienne entraîne l'héroïne dans une arène située au milieu du néant[1248]. Alice peut y récupérer une arme secrète plus ravageuse que les autres dans une crevasse, un tromblon pour lancer des projectiles dans la gueule ouverte du monstre à certains moments précis. Une fois la victoire remportée, une musique plus joyeuse illustre la cinématique finale où le Wonderland est enfin reconquis, irradié de lumière et où les créatures qui étaient les ennemis (en dehors de la Reine) ou tuées reviennent toutes sans exception à la vie. Le jeu se clôt sur une Alice souriante, enfin revenue au réel, qui quitte de bon gré l'asile, une valise à la main, un petit chat noir dans l'autre[1249]. La victoire remportée, le retour à la réalité est possible. Alice sort grandie de son expérience, permise par l'implication du joueur et retrouve son équilibre mental après avoir anéanti sa part de ténèbres.

Néanmoins, ces ténèbres ne la quitteront pas. La suite du premier opus, *Alice Madness Returns*, nous plonge dans une réalité bien plus sombre qui démontre bien que le monde des adultes (« grown-ups ») évoqués par la Reine est bien pire. Pour échapper à une société de mensonges, Alice retrouve le Wonderland. Pour faire face au nouveau mal qui le corrompt, Alice peut compter sur tous ses anciens alliés et même sur ses anciens adversaires. La Duchesse, qui avait essayé de la dévorer dans *American McGee's Alice*, est, bien que toujours d'une laideur certaine, bien plus accueillante. Dans sa cuisine dans la Vallée aux larmes, elle mijote un ragoût de porc et, voyant Alice s'approcher avec méfiance, prononce une phrase intéressante : « I've lost

1247 D'où le nom donné aux particules d'énergie collectées par Alice dans le jeu, les *meta-essence,* qui littéralement traduisent « l'essence au-delà », c'est à dire le monde imaginaire, au-delà du réel, qui fournit le composant nécessaire pour rétablir l'équilibre.

1248 Notons que dans ce premier jeu, certains niveaux sont des espaces isolés dans une zone vide et noire, comme c'est le cas pour le dernier combat. Même si certains décors présentent une division naturelle perceptible (ciel et terre par exemple), certains passages, comme le monde du miroir, ne sont que de vaste plate-formes ouvertes sur le néant, ce qui était le cas pour de nombreux jeux de la précédente génération.

1249 Dinah, la petite chatte noire qui, dans le prologue, renverse la lampe, qui a échappé avec Alice à l'incendie. L'on peut penser qu'elle a vécu comme un chat de gouttière près de sa maîtresse incarcérée à l'asile.

my taste for mad women »[1250] Alice est toujours folle, cependant il semble qu'elle ait intégré cet état d'esprit comme un moyen de défense. Après avoir donné une leçon difficile à oublier à la Duchesse, celle-ci a changé de régime. Néanmoins, cette phrase indique également que la folie d'Alice n'est plus à l'origine de la corruption ; peut-être même que la jeune femme est plus saine d'esprit qu'elle-même semble le croire.

Ne réussissant guère à trouver de réponse, Alice demande conseil aux créatures qui ont cessé les hostilités ; certaines, comme le Chapelier démantelé[1251] (et reconstitué par Alice) sont prêtes à lui prêter assistance[1252], d'autres ont choisi, comme le Loir, le Lièvre, ou le Bombyx, soi de jouer les troubles-fêtes, soi de se retirer et de vivre en autarcie, symbolisant les divisions de la société réelle dans laquelle certains peuvent choisir de se battre ou de couper tous les liens avec la collectivité. Lorsqu'elle demande conseil au Bombyx, en pleine métamorphose dans son cocon de soie, elle entend ses pensées et est surprise de se voir renvoyer vers sa plus vieille ennemie : « The Queen must be served. Alice. »[1253] Que peut-il bien signifier lorsqu'il stipule que la Reine doit être servie ? Nous savons que l'ancienne dictatrice du Wonderland est la part de ténèbres d'Alice. Cette phrase ne signifie pas simplement que l'héroïne doit demander conseil à celle qui ne règne plus. N'est-ce pas plutôt faire comprendre à la protagoniste qu'elle doit accepter ses propres ténèbres pour espérer gagner ? Au troisième chapitre, le Bombyx incite Alice à reprendre le dialogue avec sa némésis : « She is someone you once knew and loved. Time, changes us all. » La Reine aimée d'Alice ? Cette réplique s'explique par l'assignation d'un personnage connu d'Alice à cette figure ; Lizzie (Elisabeth) Liddell, sa grande sœur.

Dans le dernier niveau de *Madness Returns,* elle appelle effectivement la Reine « Lizzie ». Ce n'est pas sa grande sœur que la Reine incarne ; en vérité le personnage incarne toujours cette autorité souveraine d'Alice sur sa propre personne, et c'est parce qu'elle évoque le meurtre de Lizzie dans son sommeil que la Reine se met à l'accabler de reproches. Le passage peut paraître confus, et il est difficile de trouver une explication plus cohérente, dans le sens ou tout ne s'explique pas logiquement, d'autant que l'héroïne est elle-même engagée dans la confusion. Or nous pensons que c'est de la proximité avec cette figure de Reine que parle le Bombyx ; en effet, la Reine est indissociable d'Alice, elle devient sa complice, dans ce second jeu, et c'est à cette complicité, similaire à celle que la protagoniste a pu entretenir avec sa défunte

1250 La Duchesse, *Alice Madness Returns, op. cit.*

1251 Le corps de cette créature est mécanique dans le jeu et porte une camisole de force ; il est probable qu'il illustre la représentation d'Alice comme une poupée rendue esclave de sa folie, folie qui a fait voler son esprit en éclats. Spicy Horse a eu l'idée de ce design d'après le film *A Clockwork Orange* de Stanley Kubrick en 1971.

1252 Toujours une simple assistance par la parole car ce sont des PNJ, Alice seule est jouable car elle est le seule personnage véritable de cet univers. Accessoirement, cette perspective nous indique qu'elle ne peut vaincre que par ses propres moyens, les autres ne l'aidant que par des encouragements techniquement futiles pour le *gameplay.*

1253 Le Bombyx, *Alice Madness Returns, op. cit.*

sœur aînée (l'exemple) que renvoie cette association temporaire.

La Reine n'est donc pas Lizzie, elle ne fait que rappeler à Alice, dans son rôle de dominatrice, de police intérieure, qu'Alice a peut être laissé mourir Lizzie le soir de l'incendie, car elle n'a pas réagi lorsqu'elle a aperçu une silhouette s'introduire dans la chambre de son aînée. La Reine de Cœur est aussi celle qui juge et met les sentiments (dont le siège mythique est le cœur) à l'épreuve. Dans le premier jeu, cette fonction était déterminante ; en combattant la Reine, Alice a repris le pouvoir. Or la Reine est bien de retour, elle n'est pas morte, elle a simplement changé et, de manière inattendue, sa sévérité brutale va permettre à Alice de se retrouver, dans cette unité perdue.

Dans *Madness Returns,* le château de la Reine vaincue est une gigantesque ruine hantée par cette figure déchue mais toujours présente. Au chapitre 4, Alice se retrouve dans les airs ; de grands châteaux de cartes se modifiant pour créer des passages, dans une vertigineuse traversée aérienne dont la musique nous laisse perplexe, entre l'ambiance zen donnant la sensation de planer et ce malaise ressenti à l'écoute d'une boîte à musique, annonçant l'horreur à venir. Cette traversée nous conduit tout droit à une longue chute vers le labyrinthique château maudit, un décor gothique et surréaliste, où ne résident que des Cardes morts vivants, dont le plus fort est une créature faite, à l'image de Frankenstein, de morceaux de cartes des quatre symboles du deck traditionnel, invincible bien que profondément stupide et brutale. Parée cette fois d'une robe rouge à motifs de cartes à jouer, Alice retrouve le Chat devant ce qui ressemble à un vaste sépulcre aux grandes portes en forme de cœur géants, capitonnés de rouge :

Cheshire : Back to admire your handwork ? Returning to the scene of the crime.
Alice : It had to be done, Cat. You said so yourself. "You and this Red Queen cannot both survive. She is a cancer in your body. Excise her, or perish."
Cheshire : Well, she was the face of evil in the Heart of Darkness.
Alice : She didn't treat you too well last time, lost your head as I recall.
Cheshire : She was completely deranged. You picked up her crown, but now you've put it down. You must speak to her, what's left of her anyway...

Le Chat l'accueille avec délectation morbide, de retour sur « la scène du crime ». Alice considère la Reine comme un « cancer » devant être éliminé. Or ce cancer est toujours là, délesté de sa puissance. Ce « visage du mal au cœur des Ténèbres » confirme que la Reine est bien le double d'Alice. Néanmoins, la reprise du dialogue avec la vieille ennemie peut sauver la situation. Car les ennemis changent, comme le dit l'enfant déranger, cette réminiscence de la représentation débilitante et mutilée d'une Alice rendue impuissante, défigurée. Une fois à l'intérieur du château, nous pénétrons un milieu sépulcral envahi de chuchotements, hanté par les

cadavres de Cardes lents et traînants des pieds, puis le gardien géant hurlant et grognant d'une voix de bête.

Le domaine de la Reine possède trois dimensions ; plus l'on avance, plus l'on s'enfonce, dans un mouvement essentiellement descendant, vers la salle du trône. Le premier niveau est le château, le second est le labyrinthe, le troisième, menant directement la salle du trône, rappelle directement *American McGee's Alice*, une espèce de boyau géant aux murs et aux portes en forme d'yeux à pupille en cœur, de gueules ouvertes et aux dents cariées, cyclopéennes, de langues interminables servant de toboggans, passant par-dessus des luettes percées arrosant Alice de sang, ou encore ces tumeurs jaunâtres à percer pour récolter quelques dents... Des gouttes de sang flottent dans l'air, au gré de la voix décomposée de la Reine qui crache « Off with her head » ; des tentacules de kraken doivent être arrachés pour contraindre la Reine à baisser sa garde et plusieurs portes ne s'ouvre que lorsque l'on perce les cœurs blancs qui battent, émergeant comme des tumeurs des murs. Tout dans cet univers traduit la présence cancéreuse de cette figure, logée au plus profond d'un corps en morceaux, monstrueux et dispersé, qui semble bien illustrée l'état de représentation fragmentée de l'héroïne, qui a subi des traitements de chocs à l'asile. Celle-ci habite donc un vaste boyau aux portes organiques avec des cœurs pulsants comme serrures, enfer de sang, de nerfs, de bruits de succion et de pus qui rappelle à l'intérieur du Léviathan visité par Dante, héros de *Devil May Cry* 3 (Capcom, 2005), librement inspiré de *La Divine Comédie*. Fantasmagorie charnelle et horrifique, le domaine de la Reine ressemble à une créature morcelée et multiple que l'on visite de l'intérieur, encore une peinture de la déchirure spirituelle d'Alice. Dans *Madness Returns,* c'est un gigantesque château gothique en ruines, hanté par des soupirs de l'ancienne bataille, qui, peu-à-peu, devient un château vivant dont le « corps » béant peut aussi signifier une dégradation physique, Alice ayant subi tortures, trépanation et saignées à l'asile de Rutledge.

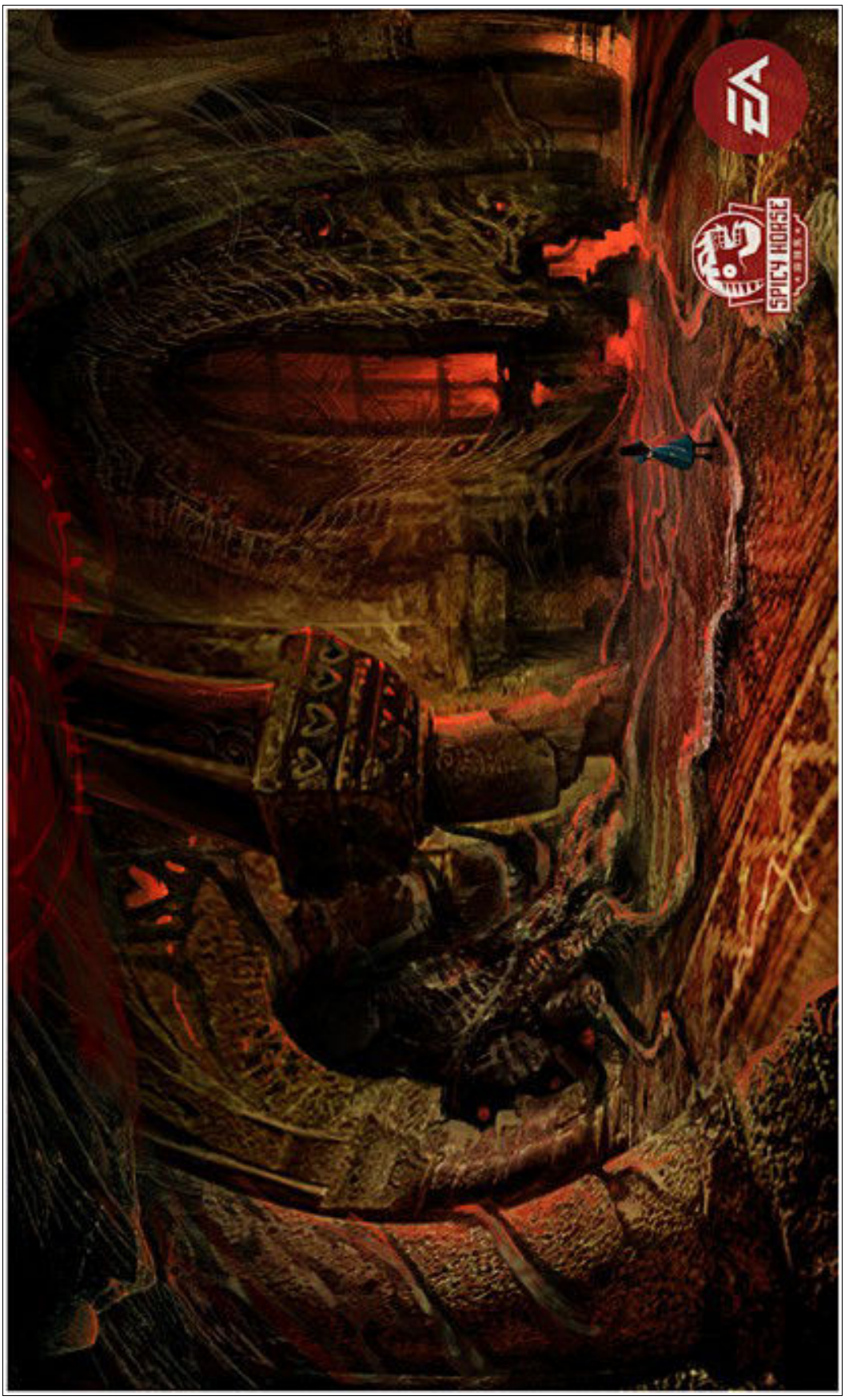
Sur les images, l''entrée cyclopéenne de la salle du trône n'est qu'un des exemples des nombreuses manifestations greffées sur l'univers. Alice y rentre, dans la gueule du loup ; l'allégorie de l'ogre, dévoreur d'innocence, se trouve peut-être aussi dans ce décor. En effet, dans le premier jeu, le domaine de la Reine de Cœur représentait un corps chaotique avalant l'héroïne pour signifiait qu'aller au devant du danger était le seul moyen de s'en sortir.

C'est le même sens que l'on retrouve dans *Madness Returns* excepté le fait que la Reine n'est plus l'ennemi à combattre. Alice ne cherche à s'introduire de force chez elle que pour rétablir le dialogue dans le but d'éliminer le véritable parasite, comme si, dans ce second volet, l'héroïne devait s'allier avec sa part de ténèbres et donc retrouver une cohésion intérieure. Le décor est donc un corps gigantesque, représentation monstrueuse de la subjectivité d'Alice qui se

sent physiquement et spirituellement violée et dégradé.



Concept-art du château de la Reine (American McGee, Dave Marshall, *The Art of Alice Madness Returns*, p. 128). La partie droite de la façade reprend le château roumain de Hunedoara (voir Cl.).



Concept-art du château de la Reine (American McGee, Dave Marshall, *The Art of Alice Madness Returns*, p. 142).

Page précédente : AMR. chap. 04. Alice devant la porte du second niveau du château. L'entrée du domaine de la Reine peut recevoir deux interprétations cohérentes : se jeter dans la gueule du loup pour connaître la vérité, quitte à se faire violence ou bien est-ce une illustration de la subjectivité d'Alice, de l'image détruite qu'elle a d'elle même, sa culpabilitée doublée dans ce second jeu se répercutant dans ce monstre composite qu'est le château ?



AMR. chap. 04. Le second niveau est un décor organique malade dans lequel les bruits de succion se joignent à l'éclatement et à l'écoulement de plaies ouvertes. Chaque entrée dans la pièce suivante ressemble à l'intérieur d'une bouche monstrueuse, symbolisant le caractère dévorateur de la Reine. Les aspects cancéreux semblent marquer l'affaiblissement de son emprise sur ce « corps » géant qui est, bien entendu, celui d'Alice.



Concept-art de la Reine (*The Art of Alice Madness Returns*, p. 130). Le trône a fusionné avec l'organisme de la Reine, dont les affreuses tentacules ressemblent à celles d'un kraken sanguinolent.

Tu n'as plus toute ta tête !

Page précédente : AMR. chap. 04. Alice est positionnée devant sa vieille ennemie comme face à un miroir. La Reine adopte un ton volontairement railleur, son but est désormais de pousser Alice à regarder la vérité en face.

Une autre interprétation possible de la pourriture qui envahit les murs, comme les protubérances et les pustules qu'il faut éclater pour récolter des dents, est celle d'un corps sur lequel l'emprise de la Reine s'est affaiblie. Sa seule présence, même impuissante et retranchée dans le cœur, est ce « cancer » évoqué par le Chat.

Le rôle de la Reine, dans *Madness Returns* est très différent de celui qu'elle tenait dans *American McGee's Alice,* de même que son apparence. La Reine s'étend comme une maladie, sur ce domaine organique impressionnant. Or ce « cancer » n'est plus à combattre, justement parce que l'héroïne compose avec sa part de ténèbres, la mate, allant même jusqu'à lui faire peur. En ouvrant la voie par la force, malgré les supplications de la voix décomposée de cette souveraine déchue (« Oh please, go away ! / Unwelcome visitor, return from where you came ! »[1254]), le joueur inverse les rôles.

Dans le texte de Lewis Carroll, la Reine était cette autorité qui symbolisait, peut-être, une vision grossière de l'adulte au jugement arbitraire. Dans le jeu, la Reine est celle qui est dans la position de victime. Une fois arrivée dans la salle du trône, le monstre tentaculaire a bien changé ; la pieuvre possède cette fois un visage qui renvoie à Alice son propre reflet, signifiant à nouveau qu'elle constitue, même à l'état résiduel, cette part obscure, cette autorité sur elle-même. Le visage de la Reine est comme une version plus petite de celui d'Alice, une effrayante parodie. Si, dans le premier jeu, elle comportait trois apparences différentes, dans celui-ci, elle ne garde que ce visage, comme si cette part avait été acceptée par l'héroïne comme son double.

Nous voyons, sur l'image de la page suivante, que l'héroïne se positionne devant la Reine comme face à un miroir. Le dialogue qui s'en suit est aussi significatif de ces changements et de leurs conséquences :

Alice : I was expecting someone else.

La Reine : You don't know your own mind.

Alice : It's nearly a complete stranger.

La Reine : What you claim not to know is merely what you've denied. You've recaptured your vagrant memories, what are you doing with them ? You once rejected my attempts to control our lives, forcefully! But now you've allowed another to succeed in my rôle !

Alice : I won't miss your tentacles.

La Reine : You'd prefer the hot stinking breath and unyielding attention of a potent unreasoning unfeeling

1254 La Reine, *Alice Madness Returns, op. cit.*

hellraiser ?! I don't think so !

Alice : Can you give me more than a warning ? Caterpillar said you might help.

La Reine : I'd need a better reason to respond than what's currently on offer !

Alice : If you don't we're all doomed.

La Reine : Not doomed-forgotten. I may survive here, but you're finished! You see the pattern of destruction, I know you do. The Train is trying to destroy all evidence of your past, and especially, the fire ! Now, who would want that ? Who benefits from your madness ?!

Alice : The destruction of Wonderland, is the destruction of me ?

La Reine : Indeed ! And vice-versa.

Alice : I've set it in motion, I can derail it. This is good for me. I'm not insane, I didn't kill my family. I am fine. I'm not mad, I'm innocent. I-I mean, not guilty. What's happening ? What are you doing ? **[est ligotée par les tentacules rouges de la Reine]**

La Reine : The Train must be stopped. But there's more to do. Your view conceals a tragedy. The whole truth you claim to see eludes you because you won't look at what's around you ! **[ouvre une bouche énorme avec des dents pointues et engloutit la caméra, mettant fin au niveau]**

D'entrée, la Reine accuse le coup ; elle raille Alice, celle qui l'a écartée du pouvoir qu'elle avait sur elles deux. C'est face à ce « miroir » que l'héroïne est à nouveau confrontée. En revanche, à la différence du premier jeu, où la Reine mettait à l'épreuve la résistance de l'héroïne en l'accablant, elle ne joue cette fois que le rôle d'un guide suggestif, à l'image du Chat. Bien qu'Alice ironise la situation, la Reine hausse le ton ; un nouvel ennemi, bien plus sournois, a pris le contrôle du Wonderland. A ce moment précis, Alice ignore qu'il s'agit d'un être réel en lequel elle a confiance.

Ce dialogue avec la Reine est intéressant sur un autre point ; la reconnaissance de celle-ci, de même que de ses anciens antagonistes, comme une alliée. Alice va jusqu'à utiliser la troisième personne du pluriel (« we're all doomed »), elle ne considère donc plus la Reine, pas plus que le Chapelier, comme ses ennemis. C'est ensemble qu'ils peuvent affronter le mal. Symboliquement, l'héroïne a repris le dessus sur cet univers qui constitue son équilibre. Le véritable déséquilibre est causé par un facteur extérieur, réel, car la destruction du Wonderland signifie bien la perte définitive de ce qui fait l'identité d'Alice. La meilleure thérapie devient donc cette thérapie de choc dans laquelle la Reine, cette part d'autorité, réussit à mettre Alice devant le fait accompli ; c'est son aveuglement (« Your view ») qui dissimule la tragique vérité. Bien qu'elle ne soit pas directement responsable de la mort de ses parents, Alice s'est laissée manipuler par l'homme (« who benefits from your madness ? ») à l'origine de ce crime et, ce faisant, a laissé détruire la vie d'autres enfants sous la protection du même homme.

Sévèrement, fidèle à son rôle, la souveraine oblige l'héroïne à faire face à sa part de

responsabilité ; lorsqu'elle empoigne Alice de ses tentacules, c'est ce contact qui déclenche un *flashback* où elle voit le véritable responsable ; le fameux docteur Bumby en train d'incendier la maison des Liddell. Ce double d'Alice semble bien illustrer le « sacré bi-face »[1255] décrit par Julia Kristeva et illustre le sentiment d'abjection, d'horreur d'elle-même, puisque c'est d'abord en rejetant la faute sur une partie d'elle-même qu'elle parvient à nier la vérité. Ce discours qui vise à intimider Alice, va pourtant lui permettre de gagner. En détruisant la Reine, Alice reprend le contrôle du Wonderland. La survie indique que le pouvoir de la Reine n'a pas été détruit. Si elle représente l'autorité, celle-ci n'est destructive que dans le sens où elle se transforme en tyrannie. Dominée, son pouvoir sert à rééquilibrer la balance. Will Brooker partage la même interprétation, le combat contre la Reine est « a symbolic battle against her own demons of grief and guilt »[1256].



AMR. Le gardien de la Reine. L'image de la créature de Frankenstein est clairement exposée. S'il n'est pas si effrayant, il demeure impressionnant et Alice ne peut le vaincre qu'en l'écrasant, une fois devenue géante. Il n'empêche que ce monstre est un symbole d'unification ; de même qu'il sert sans faillir la Reine, Alice doit apprendre à servir son côté obscur.

1255 Julia Kristeva, *op. cit.*, p. 72.
1256 Will Brooker, *op. cit.*, p. 229.

Dans *Madness Returns,* Alice est plus endurcie et plus déterminée, probablement plus consciente d'être la véritable reine de son Wonderland. Son *doppelgänger* n'est là que pour lui rappeler qu'en écartant du pouvoir son côté dominateur, elle a laissé place à un être encore plus vil. En conséquence, l'univers du jeu se place sous le signe de la réunion des parties adverses. Le gardien de la Reine, une créature stupide d'allure frankensteinienne nous le prouve ; il s'agit d'un Carde géant et invincible que l'on ne peut combattre mais seulement fuir, dont le corps est constitué de plusieurs morceaux des quatre symboles du deck de cartes traditionnel européen. La « réconciliation » se fait vraisemblablement dans la douleur ; de même que le corps de ce gardien est cousu des différents morceaux qui en font un être entier et à part entière, Alice accepte de ne faire qu'une avec la Reine qui représente une autorité nécessaire, même si cette union fait souffrir.

Ce personnage, et les dimensions qui lui sont attribués, nous permet de comprendre les enjeux méta-réflexifs du jeu vidéo. En effet, la remise en question identitaire d'Alice touche, dans cet expérience étrange et fascinante, de près le joueur lui-même. L'auteur du passionnant ouvrage *Parables of the posthuman,* Jonathan Boulter, décrit l'expérience vidéoludique comme une expérience singulière et proprement étrange, ou plus exactement, dont l'étrangeté est nécessaire, paradoxalement productive :

> gaming is a radically strange experience, an uncanny experience, completely unlike any other experience of play. It is the intimate conjoining of self and machine, of human and other […] this conjunction radically alters a traditionnal view of what it means to be human.[1257]

Une meilleure traduction, en français, du qualificatif « uncanny » serait « troublant ». Le concept, s'inspirant en grande partie des travaux de Sigmund Freud sur « l'inquiétante étrangeté » (*Das Unheimliche*), traduit un malaise, le sentiment d'une rupture (en ce sens proche du « moment fantastique ») avec l'ordre connu. Il ne s'agit pas que d'une sensation de profonde insécurité ; *uncanny* désigne également une forme d'intégration de l'étrangeté, du malaise dans l'expérience esthétique par exemple.

Dans les jeux vidéos d'horreur ou inclassables comme les *Alice,* l'on est sujet à ce genre de sentiment, notamment parce que notre perception des choses y est remise en question. Pour Boulter, il résulte du fait que le jeu vidéo est une expérience post-humaine qui conjoint le sujet humain, organique, au sujet fictif, à l'intelligence artificielle de la machine qui sert de *device.* Dans *Madness Returns*, le corps fantastique et fantasmé de la Reine rouge exprime cette ambiguïté de la perception du sujet en ce qu'il intègre l'anormalité, l'*abnormal* comme la

1257 Jonathan Boulter, *op. cit.* pp. 1-2.

véritable représentation, dont la vérité est pénible à accepter pour Alice. Le royaume de la Reine, ainsi qu'elle-même, illustrent cette fusion entre matière et organique, puisque le château est une extension de son corps infini, purulent et parasitaire.

Nous comprenons donc à quel point le rôle de ce personnage est déterminant. La Reine incarne le caractère paradoxal de l'héroïne, d'abord abjection de soi-même puis révélation. Dans le chapitre précédent, nous avons interprété le surgissement du monstre frankensteinien dans les deux films de Tim Burton, *Edward Scissorhands* et *Tim Burton*. Le monstre (*mostrare*) signifie également la révélation, la transformation. De même, dans les deux jeux *Alice,* la protagoniste lutte contre cette part d'elle-même dont la monstruosité résulte d'une dépossession, d'un éclatement de l'identité. En recollant les morceaux, Alice peut désormais ne faire qu'une avec la Reine, et chacune des autres créatures qu'elle a rassemblées, pour affronter l'ennemi ultime qui pollue de son influence néfaste les corps comme les esprits ; le Dr. Bumby.

III.3.3.2. Boss n°2 : Bumby le Bimbelotier[1258] / le Train infernal

Dans *American McGee's Alice,* lorsque l'héroïne pénètre l'échiquier géant aux pièces cyclopéennes, elle émet une remarque intéressante : « Such order in the midst of chaos makes me woozy and disoriented. »[1259] L'ordre au milieu du chaos évoque la régularité apparente du jeu d'échecs et des mouvements des pièces tandis que la nature de ce jeu est guerrière et fondée sur le sacrifice de certaines pièces. Le Chat, qui accompagne Alice à ce moment précis, répond : « The regularity of the board disguises the predatory menace of certain pieces. »[1260] Il est évident que cette réplique traduit la nature perverse et prédatrice du jeu vidéo lui-même. Le jeu d'échecs peut également devenir une métaphore de la réalité sociale dans laquelle les uns font tomber les autres sous couverture de « jouer franc jeu ». Or les pièces prédatrices se cachent bien derrière la régularité apparente qui a pour but de rassurer et de piéger.

Cette métaphore nous permet d'introduire une pièce maîtresse, le *boss* final du second jeu, *Alice Madness Returns.* Ce dernier est, dans la version française, appelé le Bimbelotier, et dans la version originale, le Dollmaker. L'on ne s'y attend guère, car il se trouve que cet ennemi se révèle être un être de confiance, qui se qualifie par une fonction sociale qui rend sa vraie nature parfaitement invisible aux yeux des plus naïfs ou des plus désespérés.

Le mal n'est plus intérieur ; les vieux ennemis s'unissent et permettent ainsi à Alice de

1258 Le *boss* de fin est ainsi appelé dans la version française du jeu. Dans la version originale il est appelé « Dollmaker ».
1259 Alice, *American McGee's Alice, op. cit.*
1260 Le Chat, *ibid*.

retrouver son unité perdue. Le nuisible qui contamine le Wonderland est extérieur dans le second jeu. Au fur-et-à-mesure qu'elle avance, Alice apprend que sa cible n'est pas le fameux train infernal. Dans chacun des cinq domaines visités – l'usine du Chapelier ; les profondeurs ; le château de la Reine ; la maison de poupées – elle suit la trace laissée par une inquiétante silhouette que le joueur ne peut distinctement identifier, jusqu'au cinquième niveau. A ce stade, la réalité et le Wonderland se sont confondus. Alice est dans un Hyde Park plongé dans la brume nocturne.



AMR. chap. 05. Les « Insane children » sont les guides d'Alice et constituent le lien entre les deux jeux. Leur apparence significative symbolise vraisemblablement la dégradation, conséquence du viol à la fois physique et psychique.

Les phares servent de repaires qui mènent à cette petite créature qui a de quoi nous horrifier ; il s'agit d'un enfant au crâne anormalement développé, comme s'il avait une *elephantiasis*, au visage déforme et ensanglanté. Il se traîne sur le sol, coupé en deux au ras du bassin et demande à Alice de l'aider. Lorsqu'elle demande qui l'a mis dans cet état, il répond, avant de mourir : « Our enemies come and go, but now a new evil reigns, and this fiend's malevolence has eclipsed the conquered Queen's ! »[1261] Ces PNJ, dont les apparences sont torturées – crânes ouverts, halos orthopédiques grossiers proches des écraseurs de torture moyenâgeux... – sont appelés les « Insane children » et sont le résultat d'une confusion entre la représentation des patients de l'hôpital psychiatrique défigurés par les traitements, et les orphelins de la maison Houndsdtich ou Alice a été recueillie à sa sortie de l'asile de Rutledge.

La présence de ses enfants peut paraître cryptique au début du jeu, comme la plupart des

1261 Enfant dément, *Alice Madness Returns, op. cit.*

messages tels celui de la Reine : « Centaurs don't live in Oxford »[1262]. Le joueur est confus ; que signifie cette étrange révélation ? Lorsqu'elle est prononcée, c'est dans l'un des souvenirs d'Alice, le jour de l'incendie. Il n'y a pas de centaures à Oxford sonne comme un reproche fait à celle qui n'a plus le sens de réalités. L'image du centaure ne fait que dissimuler l'homme bien réel qui est associé à cette créature mythologique qui symbolise la force brute, l'ivresse et le viol. Dans le quatrième chapitre-niveau, un des souvenirs collectés de la défunte sœur aînée d'Alice, Lizzie, évoque les attouchements d'un certain Bumby.

En collectant ces souvenirs et en nettoyant le Wonderland de ses nuisibles, des créatures de goudron de formes différentes avec des têtes inexpressives de poupées, Alice réalise que son amnésie est le résultat d'un lavage de cerveau orchestré par son propre confident et protecteur, un jeune psychiatre à la tête de l'orphelinat. Ce dernier est le premier à parler, dans *Madness Returns,* puisque c'est sa voix que l'on entend, lors de la séance d'hypnose qui ouvre le jeu et transporte le joueur dans les souvenirs torturés d'Alice. La voix du Dr. Bumby est apaisante, aussi insoupçonnable que sa personne si appréciée dans la société londonienne[1263], et semble s'efforcer de diriger Alice vers les visions plaisantes de son pays merveilleux :

Bumby : Come now Alice, it's only a dream.

Alice : It's not a dream, it's a memory. And it makes me sick !

Bumby : Now, focus. Wait, you're floating again. Weightless. A cipher, relax.

Alice : Fire! I-I'm in hell !

Bumby : Forget it. Abandon that memory. It's unproductive. Go to Wonderland.

Alice : I can't. I'm trapped... in my past.

[…]

Bumby : No Alice, discard that delusion. Forget it! Go to Wonderland.

Alice : I'd rather not doctor, my Wonderland's shattered, it's dead to me.

Bumby : Your preference doesn't signify girl. Now Alice, where are you ?

Alice : I'm sailing, with a friend. It's... different somehow. Things have changed.

Bumby : Change is good, it's the first link on the chain of forgetting.

Alice : What's happening ? Are you mad ?

Bumby : I'm not mad !

Alice [voyant son ami le Lapin trembler] : Rabbit !

Bumby : That's not right. What's he doing here ?

Alice : Is something wrong ?

Lapin blanc [sa tête explose et un geyser de goudron en sort] : Something.... wrong ? Raaaaaaaaather !

Alice : Oh no, not that !

1262 La Reine, *ibid*.

1263 La famille Liddell, dans le jeu, est originaire, comme Lewis Carroll lui-même, d'Oxford et c'est là que s'est déroulé l'incendie meurtrier. L'action du jeu se déroule principalement dans les rues de Whitechapel Market.

Bumby : Don't struggle, Alice. Let the new Wonderland emerge.

Alice : Pollution, corruption, i-it's killing me ! My Wonderland's destroyed, my mind is in ruins !

Bumby : Forget it, Alice! Block that dream, wake at the sound.

Sur une musique étrangement douce et planante, le joueur est transporté dans ces visions dont l'animation et le style graphiques particulier, intentionnellement distincts du jeu, reprend celui des marionnettes de papier. L'on revoit l'incendie, les combats du premier jeu contre la Reine monstrueuse et son armée puis des silhouettes d'inconnus, ceux qui avaient trouvé la fillette gisant sur la neige devant la maison en feu, se transformer en créatures, comme si le réel et le Wonderland se confondaient.

Qu'essaie de faire Bumby ? Sa thérapie se base sur la répétition d'un mot : « oublier ». Ce qu'il veut, c'est qu'Alice retrouve le Wonderland de son enfance, qu'elle oublie cette corruption étrange qui semble s'acharner à démolir chacune de ses visions apaisantes. Ainsi, elle se voit sur une barque, aux côtés du Lapin, souriante et insouciante. Mais le répit est de courte durée. Le Lapin est, comme il le fut dans le premier jeu, un message ; tout a changé, oui, en pire. Sa tête explose et la rivière se voit envahir par une marée goudronneuse. Bumby l'incite pourtant à lutter, à libérer son esprit de ces perturbations. Bien qu'il ait réussi à altérer la mémoire d'Alice, il semble bien impuissant à faire disparaître ces manifestations.

Adulte privée de sa liberté et de son passé, Alice et son Wonderland subissent une métamorphose conséquente de la déchirure. Au début de *Madness Returns,* l'héroïne vit dans la maison de correction de Houndsditch[1264], lieu de refuge pour les orphelins, dirigé par un médecin célèbre qui aide les enfants à oublier leur passé douloureux afin de les préparer à une nouvelle vie. Et cette vie est sensée être « productive », ainsi que le dit le docteur. Oublier pour se reconstruire ; cela paraît partir d'une intention altruiste. En pleine séance d'hypnose, le docteur incite sa patiente, Alice Liddell, 19 ans, à oublier ce qui encombre sa mémoire et à laisser le passé (et donc l'incendie) dans le Léthé, le fleuve de l'oubli[1265]. Le joueur comprend avec amusement le message ; une invitation à oublier le réel, du moins pour quelque temps. Intéressante introduction qui combine les interprétations. En effet, s'agit-il d'oublier la réalité le

1264 Le panneau de l'entrée du lieu indique « Houndsditch correction house », il s'agit en vérité d'un foyer pour orphelins dirigé par le Dr. Bumby. Les enfants y séjournent et subissent une thérapie psychique visant à les réintégrer dans la société après un choc, c'est du moins la couverture de l'établissement. Les issues thérapeutiques sont bien plus sombres, comme nous allons le constater. Alice y habite et, comme les autres enfants, peut en sortir et y entrer librement car, comme eux, elle est sous l'influence de Bumby, croyant voir en lui un protecteur. *Madness Returns* se focalise sur la prison psychique : le corps du personnage est libre, comme celui du joueur, mais l'esprit est sous l'hypnose du jeu.

1265 Au quatrième niveau, dans un des souvenirs, Bumby évoque ce fleuve qui se situe dans les enfers dans la mythologie grecque. Léthé est aussi le nom de la fille d'Eris, la déesse de la discorde. Alice porte le sceau d'Eris sur son tablier, ce qui indique que Bumby sera lui-même englouti par ce fleuve de l'oubli, auquel le condamnera Alice, victorieuse.

temps du jeu ou bien d'oublier l'Alice, l'enfant insouciante, créature de mots de notre enfance ? Ou encore, serait-ce là la finesse des représailles contre le sempiternel discours de l'improductivité de l'activité vidéoludique ? Chacune de ces réponses trouve sa légitimité.



AMR. chap. 01. Alice en pleine séance d'hypnose avec le docteur, dans le cabinet de l'orphelinat de Houndsditch.

Le but est de fermer la porte, d'éloigner le sujet de la vérité ; notre but est de rouvrir chacune des portes et de retrouver le chemin de la vérité. Alice tombe dans le piège, car elle est elle aussi désireuse d'oublier son passé pour avancer, l'incendie des Liddell étant à ce moment une affaire classée attribuée à un fait accidentel (une lampe renversée par Dinah, la défunte chatte d'Alice). Le passé est trop lourd à porter : « I want to forget ! Who would choose to be alone, imprisoned by their broken memories ? »[1266] Bumby la conforte sur ce point, stipulant que les souvenirs ne sont qu'une malédiction : « Memory is a curse more often than a blessing. »[1267] Le joueur doit collecter un certain nombre de souvenirs, sous forme d'objets dont les aspects font référence aux personnages auxquels ils renvoient (par exemple une maison pour évoquer les paroles de la famille Liddell ou une paire de lunettes rondes pour celles du docteur Bumby).

Qu'essaie donc de faire ce beau parleur, dont la fonction est une couverture ? Déposséder Alice de ce qui pourtant fait d'elle ce qu'elle est. La faire revenir dans un état d'insouciance revient à l'infantiliser, à la priver de la clairvoyance et de la maturité de l'adulte qu'elle n'est qu'à moitié. Or cette colère, cette rage de vaincre, n'était-ce pas ce qui avait redonné à l'héroïne son

1266 Alice, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1267 Bumby, *ibid*.

unité ? La souffrance l'a faite grandir, et l'on cherche à l'inciter à faire une croix sur cette personnalité dont la force réside dans l'acceptation de sa colère, de sa part de ténèbres. Si le but de la thérapie est de s'oublier, cela signifie oublier qui nous sommes. Alice n'en a pas conscience, mais son propre esprit lutte contre toute vision édulcorée (souhaitée par le médecin) du Wonderland.

Dans le premier chapitre-niveau, la jeune femme choisit de fuir la désolante réalité d'une poignée d'adultes exécrables. De retour au Wonderland, elle réalise très tôt, comme nous l'avons vu, que de nouveaux types d'ennemis, inconnus du répertoire carrollien, ont fait leur apparition. Le second jeu agrandit volontairement la distance avec le texte et son évolution tend à la création d'une mythologie et d'une imagerie qui lui sont propres. Les « ruins » sont des créatures de formes diverses, inventées de toutes pièces par le concepteur, dont les apparences sont significatives ; de la sangsue de faible constitution aux « colossal ruins », d'énormes machines à tuer crachant du feu et autres projectiles enflammés. Chacune possède un corps flasque, composé d'une substance noire et luisante qui fait songer à un mélange d'huile et de goudron, et de plusieurs bras et têtes inexpressives de poupées de porcelaine qui constituent leurs points faibles, puisque toucher la partie fluide de leurs corps est parfaitement sans effet. Les têtes de poupées sont leur partie fragile, car elles représentent l'innocence fragile et détruite des enfants. Alice ne comprend guère la présence de ces monstres, ni celles des enfants écorchés. Les « ruins » se distingue des autres créatures du Wonderland, qui ne sont plus des adversaires, par leur essence parasitaire.

Il est évident que ces créatures traduisent l'invasion de l'esprit de l'héroïne, de même que les enfants symbolisent le viol mental d'une part (puisqu'ils renvoient Alice à son propre calvaire à l'asile) puis physique, d'où leur apparence dégradée. L'enfance est souillée dans cet univers, de même que l'esprit (le Wonderland) d'Alice dans lequel les « ruins » s'insinuent et se démultiplient, altérant l'univers et la paix à laquelle aspirent les créatures environnantes. Elles sont la « pollution » et la « corruption »[1268] qui, dès l'immersion d'Alice au début du jeu, désignent la présence de ces monstres. Lorsqu'elle tombe dans le tunnel, l'on voit que le décor surréaliste où flottent rouages, chaises et autres meubles, laisse place, alors qu'elle s'enfonce, à un enfer industriel de tuyaux graisseux et percés de membres de jouets infâmes.

Face à ces manifestations, les anciens ennemis d'Alice choisissent de s'allier à elle. Le mal qui s'est emparé du Wonderland les touche directement, et c'est dans leur paroles, sybillines au départ, que la vérité se dissimule. Le Chapelier, qui est un adversaire dans *American McGee's Alice,* est cette fois pris au piège de son propre jeu, il est en morceaux et, reconstitué par Alice,

1268 Alice, *ibid*.

prononce une phrase révélatrice : « The world is upside down, Alice ! Inmates run the asylum. »[1269] Il signifie que ceux qu'il maintenait sous son joug, ses anciens camarades de thé le Loir et le Lièvre, ont désormais pris le pouvoir. Cela démontre déjà que la protagoniste a entamé son chemin vers la guérison, qu'elle est à nouveau en possession de son libre arbitre et non plus la prisonnière de sa folie. Cela peut aussi être compris comme un avertissement ; le renversement du réel et celui des valeurs. Ces valeurs sont représentés par le docteur, du moins pour Alice. Ainsi, se remémore-t-elle, au fur-et-à-mesure que le jeu avance et que les souvenirs sont collectés, la véritable personnalité du docteur et son étrange thérapie : « Am I not to be as much honored and obeyed as the Queen? Is that asking too much? I want what she wanted. »[1270] Il dit vouloir être obéi comme la Reine Rouge, cela signifie qu'il souhaite soumettre Alice à sa volonté. La Reine, ce côté obscur d'Alice, voulait avoir le contrôle sur tout.



AMR. La « ruine colossale ». L'un des ennemis les plus longs à battre, et aussi le plus dégoûtant. Les petites têtes de poupées poussent des râles de bébés, tandis que la grosse tête émet un grognement.

1269 Le Chapelier, *ibid*.
1270 Bumby, *ibid*.


ALICE
MADNESS RETURNS

Page précédente : Dr. Bumby [wallpaper *Alice Madness Returns*]. Le satyre aurait mieux convenu que le centaure pour désigner cet être vil qui cache son jeu derrière l'image d'un protecteur de l'enfance. Sur le tableau (qui trône dans le salon de l'orphelinat dans le jeu), le docteur est représenté avec les enfants portant, à la place des noms, des numéros.

Or les propos de Bumby[1271] démontrent qu'il associe la figure de ce monstre au simple pouvoir, à la domination qu'il rêve d'exercer sur sa patiente. A la fin du cinquième chapitre, appelé « Dollhouse », Alice pénètre une espèce d'abattoir de poupées, une industrie infâme où les corps des pantins aux traits d'enfants difformes sont envoyés au crématoire ou emballés dans des boîtes. L'instigateur est un titan horrible, un Bumby bossu, cousu comme une créature de Frankenstein, et dont une substance noire coule des orifices oculaires et nasaux. Le monstre transforme les enfants en poupées ; il en fait donc des créatures soumises. L'on comprend alors quel genre d'entreprise se cache derrière l'orphelinat de Houndsditch et qui est responsable de l'incendie.

Un des souvenirs d'Alice évoque un certain Bumby, invité par les Liddell ; la voix de Lizzie, la défunte sœur aînée, confie que cet invité a tenté de la séduire, puis de la violer. La Reine l'a sévèrement avertie : « there are no centaurs in Oxford »[1272]. Le centaure est une vision qui se produit au début, lorsque l'héroïne plonge dans ses souvenirs. Cette créature chimérique renvoie en réalité à Bumby puisqu'elle symbolise la virilité brute et l'ivresse. Il s'est donc vengé sur celle qui l'avait repoussé, Lizzie, et a délibérément causé l'incendie meurtrier. Alice affronte le monstrueux marionnettiste, tel que le docteur est représenté dans son esprit, d'abord par la parole, puisque la parole est la première arme utilisée par l'ennemi pour tenter de faire oublier. Les cinématiques du sixième et dernier chapitre de *Madness Returns* montrent simultanément la confrontation dans la réalité, c'est à dire Alice face au docteur qui attend le prochain train dans le métro souterrain, et dans le Wonderland, dans l'arène du dernier combat qui se trouve être sur un gigantesque train infernal, au design gothique dans lequel les passagers qui encouragent Alice sont les créatures du Wonderland. Devant la bête, juste avant que le combat commence, Alice règle ses comptes.

Le jeu alterne les deux réalités, confondant ainsi les deux perceptions ; celle de Londres et celle du Wonderland. Le dialogue permet ainsi de faire la lumière sur la présence des « ruins », de même que celle de ces enfants inquiétants :

Alice : Am I not the most wretched and selfish of fortune's fools ? Oblivious, I live in a training ground for prostitutes ; my mentor is an abuser and purveyor ; I've been complicit with my sister's murderer, and the

1271 Le Wonderland n'a aucun secret pour lui puisqu'elle se confie lors des séances.
1272 La Reine, *ibid*.

killer of my family, as he corrupted my mind ! I sought relief from my pain and you turned me away from the truth !

Dollmaker : You were almost there, almost free from what you fear. You could have been cured. You could have forgotten.

Alice : Abandon the memory of my family !

Dollmaker : They are dead, and you should be too.

Alice : You misbegotten abomination... murderer ! You blood sucking parasite ! The damage you've done to children... The abuse !

Dollmaker : I provide a service, in the great and awful metropolis, appetites of all sorts must be gratified...

A nouveau, une figure sensée incarner un exemple se révèle être un manipulateur abusant de l'aveuglement et de l'innocence. Le « service » dont parle Bumby permet de comprendre que ces enfants changés en poupées sont la représentation mentale de l'esclavage sexuel des orphelins, vendus par le philanthrope de réputation à de riches clients. La thérapie de l'oubli visait donc à un lavage de cerveau dont la conséquence est une amnésie. La collecte des mementos à travers l'univers du jeu a permis la reconstitution d'une mémoire brisée. Alice s'est rendue coupable d'avoir oublié l'intrus qui s'est glissé dans la maison Liddell d'une part, et d'avoir laissé disparaître les orphelins. L'homme décrit ses actes sans le moindre remords, offrant une peinture fataliste d'une société tentaculaire dans laquelle « toutes sortes d'appétits » doivent être satisfaits, comme si cela était dans l'ordre des choses. Il ne regrette qu'une chose, avoir échoué à transformer Alice en « poupée » docile :

I could've made you into a tasty bit. Clients out the door waiting for a piece from a raving delusional beauty, with no memory of the past, or no sense of the future. But you wouldn't forget ; you insisted on holding on to your fantasies. You're mad. Like your sister.[1273]

Soulignant la beauté ravageuse et singulière d'Alice, caractéristique de la *gothic lady,* le docteur avoue sans vergogne sa déconsidération, qui est son paradoxe puisqu'il est très apprécié, de l'humanité. La finalité du jeu nous démontre que la réalité est pire que le refuge dans l'imaginaire, car ceux qui s'en portent garants sont indignes de confiance. Paradoxalement, c'est en retournant au Wonderland, cette dimension virtuelle et intime, qu'Alice réussit à reprendre le dessus sur elle-même.

L'on comprend mieux alors en quoi les « ruins » sont identifiables comme les réminiscences parasitaire de l'intrusion de Bumby ; ces monstres polluent, salissent comme lui abuse des enfants et détruit leur innocence. La réponse à l'énigme posée par la Reine (« Who benefits from your madness ? ») trouve ainsi sa réponse. La folie réputée d'Alice, ancienne

1273 Bumby, *ibid*.

patiente, s'est répandue comme une traînée de poudre, et le docteur s'en sert comme argument afin de la destabiliser :

> **Bumby :** Indeed ? A hysterical woman, former lunatic, roaring outrageous accusations against a respectable social architect and scientist. My god, Alice, who would believe you ? I scarcely believe it myself.
> **Alice :** You monstrous creature! Such evil, will be punished!
> **Bumby :** By whom ? By what ? Psychotic, silly bitch. Your madness will be punished. Now leave. I'm expecting your replacement.

Contre cette violente et inadmissible définition de « l'architecture sociale », qui se résume à « chacun se sert de l'autre » ou « qui mange qui », Alice a opéré, dans le jeu, une auto-punition en débarrassant le Wonderland des nuisibles et en affrontant la vérité. Le combat s'engage sous forme de mise en abyme du miroir ; dans la réalité, Alice s'apprête à pousser son ancien mentor sur les rails, dans le métro, dans le Wonderland, c'est au joueur de la conduire à la victoire. Dans l'étrange train infernal, aux allures de cathédrale gothique, il faut se battre contre un *boss* puissant, à la hauteur des attentes du joueur. Le monstre rappelle immédiatement la Reine de par sa forme, à ceci-près qu'il n'a pas de tentacules mais des fils de marionnettiste. Les développeurs ont apportés un degré de complexité supplémentaire pour cette issue décisive dans un décor grandiose, puisque l'arène est la locomotive du train lancé à toute allure dans un espace. Pour vaincre, il ne suffit pas de toucher les deux énormes mains griffues pourvues des têtes de poupées (points faibles), les briser ne fait que placer le *boss* dans un moment de faiblesse, le seule propice à faire baisser sa jauge de vie. Ce moment est visuellement cohérent avec le personnage ; il tire une langue noire qu'il faut frapper le plus possible et assez vite.

En gagnant le combat et faisant tomber le titan, Alice clôt sa *self-therapy* et détruit à la fois psychiquement et physiquement l'origine de la corruption. Le masque du docteur tombe, et, une fois le monstre vaincu, l'on retourne dans la réalité. Bumby change de visage et exprime, pressentant que ses paroles n'ont nul effet sur la jeune femme, la peur, pour la première fois. Alice s'approche et réussit à la pousser au moment où le train arrive. Nous voyons que le personnage de Bumby est l'inverse de l'idéal de pédolâtrie victorienne tel qu'il est dépeint par Karoline Leach. Monstre vicieux, il permet à l'héroïne de se libérer et de venger l'honneur des Liddell, de même que le combat permet au joueur de saisir la perspective méta-ludique dans la mise en perspective d'une double perception du combat, le joueur ne prenant véritablement part que dans le Wonderland.



AMR. chap. 06. Le combat final est assez simple malgré les apparences, car c'est aussi le propre du jeu vidéo de tester le courage, le moment venu, du joueur grâce à un ennemi dans l'apparence visuelle est impressionnante. Nul besoin de trop penser la stratégie, il faut se lancer, se laisser porter et frapper au bon moment.

Page précédente : AMR. chap. 06. Alice sublimée dans le Train infernal aux allures de cathédrale gothique. Le temps de la rédemption finale est aussi grandiose que le décor.

Cette fin a suscité bien des questions, notamment sur le forum du blog d'American McGee, dans la rubrique « Ask American », où l'on peut interroger directement le concepteur. Une question a été posée au sujet d'une possible association entre Angus Bumby et Lewis Carroll, basée sur la prétendue pédophilie de l'auteur, immédiatement démentie par American McGee : « Our Alice is meant to be a departure from the real world – an escape into a Wonderland within another Wonderland. No point dragging the gossip of reality into that sphere. Makes it much less fun if you do. »[1274] L'argument est explicite : les jeux sont les jeux, le réel et les spéculations n'ont jamais fait partie de l'objectif.

Sur ce point l'affrontement final sert d'argument ; quelle meilleur manière de vaincre une réalité insoutenable que de se jouer d'elle ? Le *fun* est le véritable leitmotiv d'une démarche de création vidéoludique, parce qu'un jeu-vidéo doit d'abord procurer du plaisir avant de susciter un intérêt plus poussé pour l'histoire ou la conception même. L'histoire du jeu ne fait référence à la réalité historique que dans une volonté d'inscrire l'œuvre dans une démarche personnelle, basée sur l'univers inventé par Lewis Carroll et sa légende.

Un certain Dodgson est néanmoins mentionné dans *Madness Returns.* Dans le troisième chapitre, Alice collecte un souvenir de sa sœur aînée Lizzie qui dit avoir été emmenée en promenade sur la Tamise par un certain Dodgson, un prétendant dont elle moque la maladresse. Ce détail fait référence à la personnalité timide de Charles Dodgson, et l'épisode de la promenade en barque est, bien évidemment, un retour sur l'origine du récit initial, à savoir la journée ensoleillée du 4 juillet 1862 où Alice et ses sœurs furent subtilisées à leur chaperon par l'auteur pour les quelques précieux instants qui permirent à l'œuvre de naître. Est-il utile de comprendre dans ce détail que le jeu penche plutôt pour l'innocence du créateur d'Alice ?

L'innocence et la maturité se livrent une bataille qui est scellée dans la fin de *Madness Returns.* C'est justement le train, sur lequel se déroule l'épreuve finale, qui en est le véritable symbole. Le train n'est pas un détail anodin ; il s'inspire de celui dans lequel monte Alice dans *Through the Looking Glass,* au troisième chapitre du texte[1275]. Ce passage ne nous aide pas, cependant, à cerner le rôle joué par ce véhicule dans le jeu. Ce train est l'élément perturbateur qui, au début du jeu, perturbe le Wonderland. Entité destructrice, il s'oppose à l'imagerie commune et ludique du train électrique, pour se rapprocher du symbole de la mort puisqu'il emporte ses passagers dans la fureur. Enorme engin hurlant, crachant des jets de fumée, sa

1274 Source internet consultée le 13/01/2015 : http://www.americanmcgee.com/forum/index.php?topic=4453.0
1275 Lewis Carroll, *op. cit.*, pp. 169-172.

façade est pourtant sublime, d'une architecture gothique fantaisiste. Il se déplace dans le Wonderland en survolant son espace aérien, sans que personne n'en comprenne la présence ni le véritable sens. Alice croit elle aussi à la malveillance de l'objet et que c'est lui qui pollue le Wonderland. Même les autres créatures sont terrifiées par sa présence, comme par exemple le Charpentier qui le qualifie de « tueur de rêve » : « the death of a dream »[1276]. Le Charpentier prévient Alice (« It arrived when you arrived ! »), ce qui prouve que cet objet lui est associé. Le choix de ce véhicule renvoie d'abord à la voie ferrée en construction à Londres, au début du jeu, ainsi qu'à l'élément de transport le plus présent dans le contexte de cette époque. Il symbolise à la fois la vitesse et le changement ; élément prépondérant dans les romans écrits pendants l'ère victorienne, il est aussi la métaphore de la mémoire et du temps. Dans le jeu, le Train est l'arène du combat final contre Bumby. Comme l'ensemble des situations de ce jeu, le combat est double (réel et fictif). Alice venge sa famille en poussant le scélérat sur la voie, dans le métro. Bumby meurt écrasé, mais le combat vécu de l'intérieur est plus épique et a lieu dans le gigantesque véhicule aux allures de cathédrale ardente. Cette invention est bien celle de l'esprit d'Alice, car il semble suivre une trajectoire arbitraire ; il est dévié de la bonne voie par le véritable coupable. Le Train n'est autre que la métaphore de l'esprit détraqué de l'héroïne, et c'est en prenant ce train qu'elle réussit à se débarrasser de son ennemi. Les apparitions du véhicule sont d'ailleurs violentes et bruyantes, tel un animal affolé sans guide. Il désigne l'impossibilité de suivre le droit chemin, ou peut-être le refus de se conformer, de suivre la voie, les rails, habituels. Alice elle-même ne peut regagner son intégrité qu'en déviant du chemin tracé, dans le combat, en punissant ses propres démons.

Dans le troisième chapitre-niveau, le domaine oriental du Bombyx, plusieurs mini-puzzles ouvrant les portails montrent une image de dragon chinois. Cet animal sacré est bel et bien associé, de par sa forme et les déplacements qu'il évoque, au train qui ondule dans les airs. De même, le prénom du docteur Bumby, Angus, est associé aux reptations puisque ce nom peut aussi bien évoquer le serpent (« anguis ») que l'angoisse, puisqu'il est phonétiquement proche du mot « anguish ». Symbolisme sexuel presque trop évident ? Le nom du docteur l'est assurément, en revanche le train représente bien Alice, son instabilité et aussi la violence de sa force.

Page suivante : AMR. chap. 03. Le Train infernal modifie la perception du réel, propageant le chaos comme dans cette image où Londres est désintégrée par son passage.

1276 Le Charpentier, *ibid*.

Une autre interprétation est cependant possible : elle provient de la reprise d'une *nursery ryhme* intitulée *The Sandman* de Lee Shipton, reprise dans le jeu : « The train is coming with its shiny cars. With comfy seats and wheels of stars. So hush my little ones have no fear. The Man in the Moon is the engineer. »[1277] Cette comptine est chantée par les enfants psychologiquement atteints, tous ceux qui ont subi la « thérapie » de Bumby, chanson que lui-même prononce avant le combat final. Le choix n'est pas anodin ; le Marchand de Sable n'est autre que Bumby qui berce d'illusions et endort, littéralement, l'esprit des enfants qu'il vend aux proxénètes les emportant dans un train vers une destination inconnue. C'est par le jeu que la vérité est rétablie. *Madness Returns* n'est pas que l'expérience post-traumatique d'un personnage au destin brisé. Alice réussit à se guérir en jouant le jeu de la réalité ; œil pour œil, dent pour dent. La violence faite à l'enfance permet d'entamer le douloureux chemin vers la maturité.

****

Nous pouvons souligner, dans les deux jeux, le lien entre la dérive et la perte d'identité. Le Wonderland et ses créatures forment toutes un équilibre que la réalité altère, et c'est pourquoi la solution, loin de se trouver dans cette réalité, est à l'intérieur, dans l'acceptation, non, la domination de ses propres ténèbres. Loin d'être une réponse, le réel est peuplé d'êtres malfaisants qui conduisent inévitablement à dévier du chemin tracé. L'identité, la définition de soi est la véritable *mort* qui peut survenir dans le Wonderland, et contre laquelle Alice lutte pour reprendre le contrôle sur elle-même. Loin d'être la source du mal, son espace personnel, le Wonder-land (le pays des interrogations selon le verbe anglais « to wonder »), lui permet de se reconstruire en détruisant les impuretés causées par un être pourtant bien réel, extérieur. Alice guérit le mal par le mal, comme le font par ailleurs les autres personnages qui se retrouvent dans leurs propres ténèbres et que nous avons étudiés dans les deux grands chapitres précédents.

Résoudre la problématique posée par le jeu consiste donc à réaliser une thérapie sur le personnage par lui-même, Alice devenant le véhicule, l'intermédiaire entre le réel et le Wonderland. Vecteur d'émotions, le jeu stimule aussi l'imaginaire du joueur en même temps que son empathie envers celle qu'il incarne, lui donnant, comme l'a ressenti Will Brooker, un sentiment de responsabilité pour l'héroïne, résultat permis par le lien empathique :

> What is our relationship with Alice ? Are we Alice ourselves, or are we controlling her ; or are we playing a small part in her new adventure ? The relationship is ambiguous. We have already seen Alice's independent existence, her quick retorts to the Cat and before that her "real life" status in the asylum, so the switch from

1277 Orpheline / Bumby, *ibid.*

cut-scenes to gameplay seems like a temporary handing over of control, a donation of responsibility. For now, you hold the strings. […] Playing Alice, and especially dying as Alice, I felt a mixture of conventional gamer's pleasures, anxieties, and frustrations, and a responsability stemming from my control over the character.[1278]

Ce lien empathique est toujours, dans le jeu vidéo d'action, renforcé par les facteurs exclusivement inhérents au *player character.* En effet, une question implicite, inconsciente, se pose dès-lors que *je* choisis de jouer à un jeu vidéo, et cette question c'est ; est-ce que *je* ne combats pas moi aussi la réalité en m'adonnant à cette activité ? Il est aisé et stérile de critiquer négativement le jeu vidéo, réduisant celui-ci à une activité ludique inutile et supposer qu'il n'implique rien d'autre que le plaisir temporaire. Certes, il y a des jeux – cartes, puzzles, course, cache-cache – que l'on joue d'abord pour le plaisir, et mêmes les jeux de société ou de logique nous font « travailler » (ce mot est presque sacrilège dans le contexte).

Le jeu vidéo engage naturellement le joueur dans une histoire interactive dans laquelle il prend part. Les *Alice* ont la particularité de poser directement les problématiques les plus essentielles du jeu vidéo, qu'elles soient d'ordre émotionnel, ludique ou cognitif. Le jeu devient le miroir dans lequel le joueur, sujet qui s'inscrit déjà dans la post-humanité, devient autre pour redevenir lui-même, pour mieux, comme l'héroïne, se (re) connaître et se retrouver. Cela passe d'abord par l'identification ; le joueur, quel que soit son sexe, incarne la jeune fille et prend les armes grâce à elle. En entrant dans le « corps » virtuel d'Alice, en effectuant virtuellement ses mouvements, en utilisant ses armes et en voyageant dans l'univers du Wonderland, le joueur fuit sa propre réalité pour une dimension intime, intrinsèque à ce personnage. Il vit, combat, meurt et renaît en elle. Cette relation entre le joueur et Alice est très révélatrice et mérite que l'on s'y intéresse en détail.

IV.4. « … so did Wonderland » : un gameplay malsain ?

IV.4.1. Objets, armes et mouvements impossibles

L'incipit de *Alice's Adventures in Wonderland* est très certainement comparable à ce que nous appelons, dans le jeu vidéo, le pacte ludique, l'équivalent du pacte de lecture. L'aventure commence d'abord parce que, dès le début de l'œuvre, il y a un désir diffus d'altérité, de changement. L'ennui est le principal vecteur, comme nous le montrent les premières lignes :

1278 Will Brooker, *op. cit*., p. 240

> Alice was beginning to get very tired of sitting by her sister on the bank, and of having nothing to do : once or twice she had peeped into the book her sister was reading, but it had no pictures or conversations in it, "and what is the use of a book", thought Alice, "without pictures or conversations ?"
> So she was considering, in her own mind (as well as she could, for the hot day made her feel very sleepy and stupid), whether the pleasure of making a daisy-chain would be worth the trouble of getting up and picking the daisies, when suddenly a White Rabbit with pink eyes ran close by her.[1279]

Alice s'ennuie et le livre sans images ni dialogues ne l'intéresse pas. Un livre où il n'y a que des mots (« without pictures or conversations »[1280]) n'intéresse pas l'enfant qui veut que son existence soit aussi plaisante qu'un jeu. Le texte fait de la recherche du divertissement, du *fun,* une entrée, un prétexte, dès l'incipit. Le jeu est pris au sérieux, car il est la motivation (« if the pleasure »), l'élément perturbateur, la fin et la « morale » du texte. La recherche du plaisir déclenche l'apparition du lapin, à défaut d'aller cueillir des marguerites. Alice n'hésite pas devant l'inhabituel, comme si une part d'elle était consciente de rêver ou d'être dans une dimension alternative où tout serait possible : « Alice started to her feet, fort it flashed across her mind that she had never before seen a rabbit with either a waistcoat-pocket, or a wath to take out of it, and, burning with curiosity, she ran across the field after it... »[1281] La fillette possède une faculté propice à la situation ; une curiosité « brûlante », celle-là même qui déclenche le réflexe du jeu. Alice ne résiste pas et se met à le suivre (« started to her feet ».

Le plaisir, le *fun* est un leitmotiv dans l'œuvre, d'où cette vaine tentative de tromper l'ennui, d'abord en jetant un œil dans le livre de la grande sœur. Vain car, et c'est là que réside le projet d'écriture, il n'y a ni images, ni dialogues, c'est pourquoi les deux textes laissent une si large place au mode du dialogue et aux illustrations. Or c'est le propre du jeu vidéo que de reposer sur des images et des conversations, sur un dynamisme visuel et sur l'interaction. Pour le plaisir seul cela vaudrait la peine de se lever et d'aller cueillir, en toute insouciance, des pâquerettes.

L'intrusion du Lapin, élément extérieur au réel, a-réel bien que réellement reconnaissable puisqu'il est un animal parlant, désigne alors le passage naturel dans la dimension rêvée. Comme Alice, le joueur veut prendre du plaisir dans le jeu. Il fait donc le contraire du travail ; le livre sans images ni dialogues renvoie à une vision normée et contrainte, indigeste de la lecture saturée de mots, d'idées et de théories. Le livre de Carroll y oppose une vision ludique du médium littéraire. Au-delà, le médium vidéoludique implique lui aussi ce besoin de sortir d'une réalité subie vers une a-réalité à laquelle le joueur consent, comme le lecteur s'adonnant à la

1279 Lewis Carroll, *op. cit*., p. 11.
1280 *Ibid, id.*
1281 *Ibid*, p. 12.

lecture d'une fiction qu'il aura du mal à lâcher. Comme un personnage dans un jeu, Alice rencontre le Lapin, le PNJ, qui guide le joueur vers un objectif encore inconnu. Le simple fait que cette créature puisse parler et fuir incite le sujet à la poursuivre. Le passage dans le Wonderland se fait en douceur. Alice entre dans le terrier sans même se soucier de savoir comment elle compte en sortir. Le texte suggère ainsi au lecteur que la vie n'est pas simplement faite de retards, de précipitation ; contrairement au Lapin, Alice, qui est une enfant, se laisse entraîner par sa curiosité, une qualité qui semble bien être ce qui sépare l'être actif de l'être conscient du temps, de son temps, fait pour vivre les choses.

Nous aimerions lier cette situation à l'expérience vidéoludique grâce à deux termes ; « glitch » et « trigger ». Le premier mot est synonyme de *bug* ; un *bug* informatique est une faille dans le système, le « glitch » est un anglicisme qui désigne, dans les jeux vidéos, une faille visible ou intentionnelle que le joueur peut rencontrer. Il peut aussi bien s'agir d'un mur traversé dans lequel le personnage est coincé qu'une apparition incohérente[1282] (ennemi qui n'attaque pas, objet qui vole ou se cogne aux murs sans raison, morceau du décor, textures altérées ou disparues etc...). Une scène célèbre, dans un film où « Follow the White Rabbit » devient un fil conducteur, illustre ce genre de « glitch ». Ce film est *Matrix* des frères Wachowski (1999) ; dans cette scène, tandis que Neo a admis la possibilité que la réalité n'existe qu'en dehors de ce leurre qu'est la matrice, voit, accompagné de Trinity et de Morpheus, le même chat repasser exactement au même endroit dans un couloir, le même mouvement répétitif, comme un *bug,* dans un couloir. Une faille dans le système, un mauvais calcul... Si nous interprétons *Alice* à l'aune de la virtualité, le Lapin est comparable à un « glitch », car il est un élément d'une dimension alternative, de même qu'il conduit vers un univers qui, comme une immense faille, est peuplé d'êtres qui vont à l'encontre de la logique.

Le mot « trigger » désigne, en programmation informatique, un code déclencheur. Ce terme signifie « gâchette » ou « détente »[1283] et appartient également au champ lexical des arsenaux dans la définition commune. Cet anglicisme est fréquemment utilisé dans les jeux vidéos pour désigner un déclencheur, qu'il s'agisse d'une action dont un personnage est capable, une parole ou d'un outil (une arme par exemple) ou encore d'un élément de l'environnement qui, à la différence des objets purement décoratifs, sert à déclencher une réaction comme le levier ouvrant une porte ou un passage, ou même une commande écrite par le joueur ou le programmeur. Le « trigger » dans les textes Alice, on le sait, ce sont ses propres souhaits

1282 A ne surtout pas confondre avec les éléments appelés *easter eggs* qui sont des éléments « cachés » dans l'univers de jeu faisant référence à une œuvre extérieure, comme par exemple l'affiche du film d'horreur *Carrie* sur les murs de Silent Hill dans les jeux de la série.

1283 Ainsi, *trigger-happy* signifie être un « fou de la gâchette ».

formulés par l'héroïne, ceux qui ouvrent comme un passage dans une dimension parallèle. Une fois dans la salle des portes, ces portes qui ouvrent sur le champ de tous les possibles, Alice souhaite rentrer en elle-même comme un télescope : « Oh, how I wish I could shut up like a telescope ! »[1284]. Aussitôt, comme par un coup de baguette magique, une table apparaît de nulle part avec une bouteille qui invite à agir pour provoquer une réaction : « she found a little bottle on it [the table] ("which certainly was not here before," said Alice) and tied round the neck of the bottle was paper label, with the words "DRINK ME" beautifully printed on it in large letters. »[1285] La bouteille parle, ou plutôt, son étiquette est un « trigger » invitant à la consommation. Ce procédé rappelle très bien l'exemple de l'animation du Golem dans la tradition de la kabbale, mis en prose par Gustav Meyrink en 1915, évoquant cet homoncule d'argile dans la bouche duquel l'on peut insérer un mot capable de le commander[1286].



Illustration de John Tenniel pour *Alice Adventures in Wonderland* (1865). La bonne porte est celle qui demande le plus d'investigation.

1284 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 16.

1285 *Ibid, id.*

1286 Le *horror-survival* de Capcom, *Haunting Ground,* a.k.a. *Demento,* reprend cette figure ; l'héroïne, Fiona Belli, doit déplacer un Golem de terre à plusieurs reprises pour se frayer un chemin. La créature appelée Emmet (« vérité » en hébreu) peut se déplacer si Fiona imprime les bonnes paroles sur des plaques de métal qu'il faut lui insérer dans la bouche.

Le jeu vidéo transpose les éléments abstraits du texte en éléments déclencheurs, qu'il s'agisse d'armes ou d'objets utilitaires. Le Wonderland, de même que le pays du miroir, sont des univers qui fonctionne à l'aide de clés (alimentaires et verbales pour la plupart), et les déplacements altérés, de même que les modifications corporelles, constituent une base solide pour envisager le passage du jeu dans la fiction au jeu vidéo. S'aventurer, ouvrir des portes, trouver les bons outils (*items*) et épouser des objectifs, Alice le fait déjà dans le texte. Dans l'ensemble, *Alice's Adventures in Wonderland* et *Through the Looking-glass* sont des jeux de parcours, de passage d'une zone, ou niveau (*level*) à un autre et de transformations.

Le premier « niveau » d'exploration dans *Alice's Adventures in Wonderland,* est un hall aux nombreuses portes que l'héroïne essaye en vain d'ouvrir :

> There were doors all round the hall, but they were all locked, and when Alice had been all the way down one side and up the other, trying every door, she walked sadly down the middle, wondering how she was ever to get out again.[1287]

Des portes qui sont toutes fermées à clé. C'est une épreuve ludique qui devient en même temps l'allégorie de l'épreuve réelle ; les clés que nous devons nous procurer pour ouvrir des portes et avancer malgré les obstacles. La fiction, comme le jeu, rend l'abstraction utilisable, palpable. Alice essaie de les ouvrir une par une, or seule une porte finira par l'intéresser, la porte minuscule ouvrant sur le jardin merveilleux de la Reine : « How she longed to get out of that dark hall, and wander about among those beds of bright flowers and those cool fountains »[1288]. Elle se fixe un objectif et cherche à savoir comment faire, ce qui est une condition tout à fait similaire à celle du joueur qui doit, lui aussi, trouver les moyens d'atteindre quelque chose : « There seemed to be no use in waiting by the little door, so she went back to the table, half hoping she might find another key on it, or at any rate a book of rules for shutting people up like telescopes »[1289]. Inutile d'attendre que les choses se passent, il faut, comme dans le jeu, agir. Même si la bouteille apparaît sur la table, cet objet-clé n'est là que pour l'inciter à l'utiliser à bon escient. Après avoir bu le contenu de la bouteille, rapetissé à une taille appropriée et réalisé qu'elle a oublié la clé sur la table, Alice connaît une frustration que le joueur de jeux vidéos peut, lui-aussi, expérimenter :

> … alas for poor Alice ! When she got to the door, she found she had forgotten the little golden key, and when she went back to the table for it, she found she could not possibly reach it : she could see it quite plainly

1287 Lewis Carroll, *op. cit*., p. 15.
1288 *Ibid*, p. 16.
1289 *Ibid, id.*

through the glass, and she tried her best to climb up one of the legs of the table, but it was too slippery ; and when she had tired herself out with trying, the poor little thing sat down and cried.[1290]

L'impossibilité, la recherche de la « manière de » fait partie de la condition du joueur qui est lui-même l'aventurier dans une *tera incognita.* Cette salle des portes est une énigme, ou même un puzzle. A plusieurs reprises, Alice se sent horriblement confuse : « dreadfully puzzled »[1291]. Cet adjectif « puzzled » renforce ce sentiment qui peut survenir lors de l'expérience ludique, dans lequel tout joueur se retrouve confronté à ses propres limites. De même qu'il n'y a d'autre choix que de réfléchir et d'agir, sans « livre de règles » (« book of rules »[1292]), dans *American McGee's Alice,* avancer est une prérogative. Dans ce jeu d'action plate-forme, l'on ne demande pas au joueur de passer son temps à réfléchir, néanmoins les objectifs sont là et demandent à être réalisés. A la différence du texte, le jeu vidéo *Alice* ne repose que rarement sur le puzzle. Au début, lorsqu'elle retrouve le Chat, Alice sait qu'elle doit poursuivre le Lapin dans la forêt du Wonderland, dont l'accès requiert un changement de taille :

Le Chat : Doors have locks. Locks have keys. Which you don't ave. Let's hope the doors are open.

Alice : And if not, there may be more than one way to skin a cat, if you'll pardon the expression.

Le Chat : Most unpleasant metaphor. Please avoid it in the future.

Alice n'est point inquiète, et trouve même le bon goût de provoquer le Chat avec une expression (équivalant de « Il n'y a pas de quoi fouetter un chat ! »). Ainsi qu'elle le dit, il doit avoir « plus d'un moyen » ou « plus d'un chemin » vers l'objectif. Le joueur devra trouver les ingrédients pour fabriquer, avec l'assistance d'un vieux sage nain, la potion. Le Chat ne peut que le conseiller : « Observe, learn and react »[1293]. Les trois conditions sont réunies.

Le texte est un jeu, comme le jeu transforme le texte en *gameplay.* Dans *Alice's Adventures,* de même que dans *Through the Looking-glass,* nous sommes dans l'aventure inoffensive. Alice s'immerge dans une dimension alternative selon le schéma du chiasme soulevé par Guy Leclerq[1294], du réel au Wonderland / du Wonderland au réel ; du réel au pays du miroir / du pays du miroir au réel. Bizarrement, le personnage semble manipulé par sa propre soif d'aventures, comme si elle se laissait porter par des fils de marionnette invisibles. Les gestes

1290 *Ibid*, p. 18.
1291 *Ibid*, p. 72.
1292 *Ibid*, p. 15.
1293 Le Chat, *American McGee's Alice, op. cit.*
1294 Guy Leclerq, « Une figure aimée d'Alice : le chiasme », *Lewis Carroll : Jeux et enjeux critiques, op. cit.*, pp. 19-26.

deviennent quasi inconscients : « she hardly knew how she had got there »[1295]. Alice est comme poussée par un facteur extérieur, de même que le *player character* est manipulé dans le jeu. Alice s'immerge dans le trou sans se soucier le moins du monde de savoir revenir dans le réel : « never once considering how in the world she was to get out again »[1296], de même que le joueur ne se soucie pas le moins du monde de son retour au quotidien répétitif. Dans le texte résonne déjà l'appel du jeu. Il s'agit essentiellement de puzzles (aussi bien matériels que verbaux), tandis que, dans le jeu vidéo, il n'y a pas vraiment d'énigme sauf dans des mini-jeux déconcertants de facilité qui ne font que manifester la présence de l'intertexte. Alice vit l'aventure ludique et l'inconnu, qui sert de point de départ et cette aventure la familiarise avec ces dispositions ludiques que Roger Caillois appelle l'*ilinx* ou le vertige. Cela commence bien avec l'excitation du jeu face à l'imprévisible. Lorsqu'elle découvre que ce nouveau pays incroyable est en réalité un échiquier géant, Alice ne peut empêcher son excitation :

> For some minutes Alice stood without speaking, looking out in all directions over the country— and a most curious country it was. There were a number of tiny little brooks running straight across it from side to side, and the ground between was divided up into squares by a number of little green hedges, that reached from brook to brook. 'I declare it's marked out just like a large chessboard !' Alice said at last. 'There ought to be some men moving about somewhere— and so there are!' She added in a tone of delight, and her heart began to beat quick with excitement as she went on. 'It's a great huge game of chess that's being played— all over the world— if this *is* the world at all, you know. Oh, what fun it is !'[1297]

Comme le joueur, elle observe ce qui l'entoure (« looking out in all directions »), cartographiant mentalement cet univers inconnu qui, loin de l'angoisser, la fait trépigner d'impatience, justement parce qu'elle sait être face à un jeu : « a great huge game of chess ». Son cœur bat à tout rompre et son désir de se joindre à la partie est grand, car le « fun » parle plus que le doute ou la potentialité du danger (« if this *is* the world at all... »). La curiosité est plus forte, et le jeu prend toute l'attention. Alice a soif de découverte, a soif de jouer. Comme le joueur, elle passe d'une réalité à une autre, parallèle et virtuelle à celle qu'elle ne connaît que trop bien, en s'imaginant traverser le miroir du salon dans lequel elle donnait une leçon de savoir-vivre (tout victorien) à ses chats.

Pour jouer de l'autre-côté du miroir, Alice consent donc à se défaire du réel. Aucun texte n'évoque aussi intensément le faire-comme-si, ou la *mimicry* théorisée par Roger Caillois. Cette

1295 Lewis Carroll, *op. cit.*, 143.
1296 *Ibid*, p. 12.
1297 *Ibid*, p. 163.

disposition est le propre du joueur de jeux-vidéos. Comme Alice, il accepte que cette fuite ne soit que temporaire. L'héroïne évoque, non sans un soupir de regret, ce retour au réel : « I know I should have to get through the looking glass again – back into the old room – and there'd be the end of all my adventures ! »[1298] Le ton d'Alice suggère, comme il le fut au début d'*Alice's Adventures In Wonderland,* l'ennui d'une réalité sans surprises, signant la fin du jeu car le jeu est le contraire de cette réalité.

Consentir à pénétrer cet univers c'est consentir à prendre ses lois (ou plus explicitement ses règles) comme de simples jeux où rien ne se déroule *pour de vrai*. C'est en ce sens que le jeu se rapproche du rêve, dimension onirique où rien n'est réel mais où toute absurdité ou irréalité est intensément *perçue* comme réelle. Or la conclusion des deux récits de Lewis Carroll est la même ; Alice a rêvé. En traversant le miroir, elle est consciente qu'elle va faire semblant et que cette contrée bizarre n'est qu'un *playground inoffensif*, aussi se fixe-t-elle le but de participer au jeu d'échec gigantesque et de finir reine à son tour ; « I wouldn't mind being a Pawn, if only I might join »[1299]. Cette réponse traduit bien le désir, presque l'urgence de jouer, peu importe la pièce, et Alice accepte la modestie du débutant ou *noob* dans le jargon vidéoludique.

De même que le joueur inexpérimenté découvre l'univers conçu par McGee, Alice est déjà dans l'esprit aventurier, conscient de pénétrer un terrain au potentiel ludique :

> "I should see the garden far better," said Alice to herself, "I could get to the top of that hill : and here's a path that leads straight to it – at least, no, it doesn't do that –" (after going a few yards along the path, and turning several sharp corners), "but I suppose it will at last. But how curiously it twists ! It's more like a corkscrew than path ! Well, *this* turn goes to the hill I suppose – no, it doesn't ! This goes straight back to the house ! Well then, I'll try it the other way."[1300]

Alice se parle à elle-même, dans un soliloque qui renvoie à ce dialogue que le joueur entretient, tout le long de son expérience, avec lui-même. Ce passage, multipliant frénétiquement les questions sur la direction à prendre, l'espace étant inversé dans le Monde du miroir, fait partager au lecteur la désorientation et l'excitation de la fillette qui entreprend d'avancer, de partir à l'aventure.

L'analogie entre l'immersion vidéoludique et l'immersion dans la fiction saute aux yeux, dans le sens où le livre devient le support « physiques » (*device* en anglais) analogue au support électronique par lequel le personnage accède à cette dimension, et dans la subjectivité d'Alice dans l'inconnu générateur d'une angoisse latente mais impuissante face à la curiosité et à la soif

1298 *Ibid*, p. 157.
1299 *Ibid*, p. 163.
1300 *Ibid*, p. 156.

de découverte. Dans *Alice's Adventures in Wonderland,* le « trigger » désigne les premiers pas, à la poursuite de l'étrange Lapin Blanc, de même que, dans le second texte, il désigne le choix de rentrer dans le pays du miroir. C'est donc le geste, l'action qui marque l'entrée. En revanche, la fuite vers le Pays des Merveilles est elle-même le résultat d'un processus où se détacher du monde devient un besoin, une condition, et donc, un déclencheur qui permet à l'histoire de s'écrire et qui surtout ouvre de nouvelles perspectives, notamment en nous amenant, à lumière du jeu, à nous interroger sur la situation du joueur.

Tout, dans les textes, se produit de curiosité en curiosité (« Curiouser and curiouser... »[1301]), comme dans un jeu d'aventures où chaque zone, chaque rencontre et chaque objet apporte son lot de surprises. L'irréalité des situations évoquent une dimension onirique, or le jeu vidéo combine la visualisation du rêve et la réalisation *jouable* de ce rêve. Nous pourrions voir, dans presque tout l'ensemble des textes, un vocabulaire ludique que l'on peut automatiquement rattacher à notre connaissance du jargon vidéoludique. Ainsi lorsqu'Alice lâche l'éventail du Lapin en toute hâte alors qu'elle est en train de rapetisser (« she dropped it [the fan] hastily »[1302], le verbe « to drop » renvoie, dans le jeu vidéo, aux objets en récompense que les ennemis tués lâchent en mourant.

Les objets jouent un rôle essentiel ; ils sont, pour la plupart des clés nécessaires dans le fonctionnement du Wonderland. Le plus souvent, il s'agit de clés verbales (« trigger ») ou alimentaires. Ces dernières présentent un intérêt tout particulier pour notre comparaison avec le jeu. Les altérations, les actions suscitant une réaction provoquées par les consommables de cette dimension ne l'effraient plus, la curiosité l'emporte : « I know *something* interesting is sure to happen," she said to herself, "whenever I eat or drink anything »[1303] Il est intéressant de constater que ces désirs sont essentiellement utilitaires ; de même qu'elle désire comprendre cet univers et ses drôles de créatures, elle veut prendre des centimètres pour atteindre quelque chose, ou en perdre pour entrer dans une ouverture de lilliputien. Les objets incitent à oser se mettre en danger. Dans le texte, Alice y réfléchit à deux fois avant de boire le contenu de la bouteille :

> It was all very well to say "Drink me," but the wise little Alice was not going to do *that* in a hurry. "No, I'll look first," she said, "and see whether it's marked '*poison*' or not" ; for she had read several nice little stories about children who had got burnt, and eaten up by wild beasts and other unpleasant things...[1304]

1301 *Ibid*, p. 20.
1302 *Ibid*, p. 24.
1303 *Ibid*, p. 38.
1304 *Ibid*, p. 17.

La prudence est une qualité qui peut sauver une vie, Alice, l'enfant éduquée et guidée le sait parfaitement. Elle dit avoir entendu parler d'enfants ayant désobéi à la règle et subi les lourdes conséquences. C'est dans ce passage que se situe le projet d'écriture du premier jeu et de sa séquelle, puisque le point de départ est l'incendie, le feu qui a brûlé les enfants dont Alice a entendu parler.

Au début de *Madness Returns,* dans l'orphelinat de Houndsditch, Alice peut regarder une page du dernier journal qu'elle commente : « The "Illustrated News" feeds an insatiable appetite for domestic mayhem and industrial disaster. "Fire at match factory. Six girls missing". Is there anything more predictable ? The world's gone quite mad. »[1305] N'est-ce pas une injuste répercussion ? Le jeu incite pourtant à jouer avec le feu, à faire de bien risquées expérimentations ; boire le contenu des bouteilles de potions sans réfléchir et sans modération, ou encore fumer les pipes de houka du Bombyx pour ouvrir des passages. Le Bombyx le dit lui-même : « I won't ask you to inhale, let the smoke envelope you. » Il faut donc se laisser envahir par la fumée (et accepter de fumer), comme par l'univers, ce qui suggère que la mise en péril est nécessaire pour atteindre son objectif.

C'était déjà le cas dans le propos des deux textes écrits par Lewis Carroll, néanmoins le danger était relatif ; il ne s'agissait jamais de blesser volontairement, de faire ce que la société réprouvait. Alice ne perdait pas aisément son sang froid. Le jeu incitant à l'action met en mouvement un univers surréaliste et permissif où l'on peut fumer, tuer et se montrer sarcastique à loisir. Pourtant cet univers a ses limites, dont la première est le médium lui-même. Nous savons que nous ne sommes pas dans la réalité ; comme dans le film d'horreur qui, indirectement, possède cette vertu de laisser s'exprimer le déchaînement et le désir meurtrier sans conséquences réelles, le jeu est une dimension fermée dont nous possédons a clé. Grâce à cette ré-imagination, l'objet symbolique devient un objet utilisable, servant de déclencheur ou d'arme dans le *gameplay.*

Le *gameplay* des *Alice* repose sur une transposition des éléments de l'univers carrollien. L'on distingue les éléments essentiellement décoratifs des objets utilitaires, actionnables, dont les armes d'Alice sont les plus importantes. Clément Bachellerie rappelle justement que l'image vidéoludique est soumise à sa qualité fonctionnelle et aux conséquences de cette nécessité, avant d'être l'objet d'une interprétation esthétique ou philosophique :

> Dans un média voué à jouer un rôle culturel sans nul doute important dans les prochaines années, l'image a

1305 Alice, *Alice Madness Returns, op. cit.*

> donc une place très particulière, en raison de sa double nature fonctionnelle et fictionnelle. Elle tire de celle-ci la nécessité d'être conçue sous l'angle utilitaire, comme n'importe quel autre logiciel, et de celle-là une assise dans l'espace de l'imaginaire. Ce qui remet sérieusement en question notre manière d'analyser les images.[1306]

Prenant pour exemple la conception kantienne de l'esthétique, selon laquelle l'on apprécie l'œuvre pour elle-même, sans que celle-ci ne soit soumise à l'utilitaire, il démontre que l'image vidéoludique, de par son caractère fonctionnel, pourrait être exemptée d'appréciation artistique « gratuite ». Or le jeu *est* une activité qui n'a de sens que dans sa gratuité, de même qu'il poursuit un objectif esthétique. Son aspect utilitaire en devient le pilier, et nous en perdons conscience pour nous adonner à « un état dans lequel les actes sont déconnectés de la gravité de la vie, prenant leur saveur pour eux-mêmes. Le jeu réclame en quelque sorte de légitimer une esthétique de l'action. »[1307] Ce postulat permet à l'auteur de justifier la prise en compte de ce savoir dans la réception du jeu vidéo, car peu sont les détracteurs qui condamnent le médium en connaissance de cause :

> ce constat a a une certaine incidence sur le débat concernant la violence dans le jeu vidéo. Il signifie qu'une image ne peut pas être séparée du contexte ludique qu'elle sert. Ce contexte exprime non pas tant ce qu'un joueur voit que la manière dont il réfléchit. Autrement dit, il n'est pas acquis que tuer des gens à l'écran signifie tuer des dans l'esprit du joueur. Eliminer des cibles pour gagner des points est une proposition *au moins* aussi juste.[1308]

Les objets, les armes en particulier, permettent d'instaurer « un dialogue entre le modèle systémique du jeu issu de ses règles et le modèle mental du joueur »[1309]. L'image peut être esthétique, mais elle doit être lisible, inciter à l'interactivité. Bachellerie appelle cela l'*affordance* : « c'est à dire la capacité d'un objet à suggérer son usage de lui-même »[1310], il s'explique plus en détails : « un simple observateur et un joueur comprennent l'image différemment. Le premier la perçoit dans son sens littéral. […] Le second lira l'image sous l'angle du jeu... »[1311]. Les armes sont mises entre les mains d'Alice assez rapidement, dès que la situation l'exige.

Les armes d'Alice ressemblent à des jouets comme en fabriquerait Jack Skellington, mutilant malgré-lui l'esprit de Noël dans le *Nightmare Before Christmas* de Tim Burton. L'on en

1306 Clément Bachellerie, *op. cit.*, p. 117.
1307 *Ibid, id.*
1308 *Ibid, id.*
1309 *Ibid*, p. 108.
1310 *Ibid*, p. 110.
1311 *Ibid*, p. 107.

compte neuf au total dans *American McGee's Alice* ; le *Vorpal blade* (traduit dans la version française par « Glaive vorpalin »), ce couteau à la lame acérée et teinte de sang qui apparaît sur les deux couvertures des boîtiers CD des jeux, une image annonciatrice qui coupe radicalement les attentes du public ayant pu croire, en 2001, que le jeu était destiné aux enfants. L'arme, dont l'apparence dans le jeu est celle d'un couteau orné de ciselures, est une transposition de l'épée de l'âme chevaleresque, pourfendeuse du Jabberwocky dans le poème éponyme dans *Through The Looking-glass.* Lorsque l'héroïne de *Madness Returns* récupère l'arme, la présentation de celle-ci, sous forme d'affiche publicitaire au design victorien proche des reprend un des vers du poème « Jabberwocky » ; « *The Vorpal Blade went snicker-snack!* »[1312]. Ce vers apparaît même sur une affiche au design victorien qui apparaît lorsque le joueur obtient l'arme dans *Madness Returns.* Cette arme, également appelée « Vorpal sword »[1313] est commune aux deux titres.

Les autres armes, dans *American McGee's Alice,* constituent un véritable arsenal de joujoux destructeurs, comme si le jeu s'adressait à l'enfant espiègle et pétri d'intentions malhonnêtes dans l'adulte qu'est le joueur. Ainsi les cartes tranchent réellement, le maillet de croquet devient une matraque électrique, les dés lancés font appel à de vicieux petits démons, les boîtes à diables crachent des jets de feu, la baguette de sucre d'orge des jets de glace, les osselets s'acharnent sur l'ennemi et l'œil du Jabberwocky, arraché et associé à un bâton gluant, est d'une redoutable puissance. Dans *Madness Returns,* le nombre d'armes est plus réduit, néanmoins certaines font directement référence au récit de Lewis Carroll, rendant actionnables les éléments concrets et abstraits (des poèmes) dans le texte. Outre le couteau, Alice peut envoyer des projectiles poivrés avec un moulin à poivre ou « pepper grinder »



The Art of Alice Madness Returns, p. 55.



La jauge de santé d'Alice dans *Madness Returns,* constituée de roses peintes en rouge.

1312 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 149.
1313 *Ibid, id.*

remis par la Duchesse sur des serrures en forme de groins ailés, qui renvoient à l'épisode « Pig and pepper »[1314] et à l'un des vers du poème « The Walrus and the Carpenter : « An whether pigs have wings »[1315] dans *Through the Looking-glass.*



Quelques uns des modèles d'armes d'Alice est leurs affiches promotionnelles de style victorien (*The Art of Alice Madness Returns,* p. 54)

1314 *Ibid*, pp. 57-68.
1315 *Ibid*, p. 185.



AMR. chap. 01. Alice en train de poivrer un groin ailé à l'aide de son moulin amélioré pour révéler une cachette secrète.

Dans *Madness Returns*, les armes empruntent beaucoup plus au récit ; une théière crachant du liquide bouillant sur les ennemis, fabriquée dans l'usine hallucinante du Mad Hatter ; une massue à tête de cheval (devenant une licorne si on l'améliore, référence au chapitre « The Lion and the Unicorn »[1316], référence au Cavalier du jeu d'échecs mais aussi au Cavalier Blanc rencontré dans *Through The Looking Glass*. Enfin, Alice dispose d'une « chronobombe » (*clockwork bomb*), un explosif dont la forme est celle d'un lapin automate qui explose au bout de quelques secondes, mais sans la moindre faute de retard. Pour se défendre, Alice utilise une ombrelle de dentelle noire en guise bouclier, accessoire qui rejoint surtout une esthétique issue de la mode gothic-lolita.

D'autres attributions du *player-character,* comme la jauge de santé, illustre ce « recyclage » vidéoludique. Dans le premier jeu, l'on avait la double-jauge classique des jeux vidéos de cette génération ; une jauge rouge pour la santé et une bleue pour la dépense d'énergie

1316 *Ibid*, pp. 221-232.

nécessaire à l'utilisation des armes alternatives au couteau ou Glaive vorpalin. Dans *Madness Returns,* la barre de santé d'Alice est composée de roses peintes en rouge, en référence aux rosiers blancs plantés par erreur par les malheureux jardiniers de la Reine dans *Alice's Adventures in Wonderland,* qui s'obtiennent, afin d'allonger la jauge, dans les mini-jeux et épreuves des salles cachées appelées « Radula rooms ». Les attributs du personnage (armes et tenue vestimentaire) ne sont pas les seuls éléments dont l'utilité, hors-contexte gameplay, résulte d'une reprise des éléments du récit carrollien, comme si ces derniers étaient paramétrés pour répondre à une fonction.

Le Wonderland du jeu-vidéo est aussi, dans sa forme, un jeu de portes et de clés. Certaines portes sont cachées, ouvertes grâce à un levier, d'autres sont des passages « créés » grâce aux groins copieusement poivrés ou à la pression sur des socles. Le changement de perspective du joueur est permis par le changement de taille du personnage ; petite Alice passe par les trous de serrures connectant un lieu à un autre ou abritant des secrets (bonus et souvenirs collectibles) ; grande, Alice peut écraser des armées de cardes de la Reine, un pur moment de *paidia* aussi distractif que si l'on écrasait des œufs.

Le joueur peut ainsi jouir de la légendaire souplesse de l'héroïne de papier et même survoler des distances faramineuses en tournoyant dans les airs comme le décrit le narrateur de *Through The Looking Glass.* Ainsi, l'*ilinx*, ou le vertige, est ressenti virtuellement dans les niveaux de plate-forme, mais il est également présent lors des combats. L'univers ne s'interprète pas, il se découvre. Le joueur pénètre ainsi une version torturée des éléments de l'univers carrollien qu'il peut actionner, altérer, de même qu'il apprend à utiliser ces éléments comme des armes qui n'étaient que des images dans le texte. Ces images deviennent, dans le jeu, des éléments dynamiques, manifestant, dans leur design, cette hybridité transtextuelle que le joueur exploite ludiquement dans le *gameplay.* Dans son essai sur le concept de « cybertexte », le chercheur Espen J. Aarseth compare l'expérience de la lecture à celle d'un jeu, dans laquelle les éléments contribuent à l'implication du joueur à l'intérieur de l'illusion :

> A reader, however strongly engaged in the unfolding of a narrative, is powerless. Like a spectator at a soccer game, he may speculate, conjecture, extrapolate, even shout abuse, but he is not a player. Like a passenger on a train, he can study and interpret the shifting landscape, he may rest his eyes wherever he pleases, even release the emergency brake and step off, but he is not free to move the tracks in a different direction. He cannot have the player's pleasure of influence : « Let's see what happens when I do *this*. » The reader's pleasure is the pleasure of the voyeur. Safe, but impotent.[1317]

1317 Espen Aarseth, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature,* Baltimore : JHU Press, 1997, p. 4.

Les derniers mots du passe sont radicaux : sécurité et passivité. Il faudrait d'abord admettre que jouer signifie s'engager dans une sorte d'insécurité, ce que fait Alice, puisqu'elle consent de manière cohérente au danger de ces objets. Elle ne teste plus, elle manie de véritables armes offensives dont l'apparence proche de jouets ne fait que renforcer la perversité du jeu. C'est précisément le point sensible sur lequel ceux qui condamnent les jeux-vidéos se sont appuyés. Analysons le propos de Aarseth en commençant par la dernière phrase de la citation et nous verrons que ce procédé va nous amener à saisir à quel point les enjeux des œuvres de Carroll, communément avec les jeux créés par McGee sont plus importants que nous pouvons le croire. Si *je* lis, suis-*je* en danger ? La réponse est *virtuellement* oui car *j'ai l'impression* de l'être. Dans une fiction, le lecteur peut s'identifier, parfois à tel point que cette immersion, résultat d'une identification à un plusieurs personnages dans la meilleure probabilité.

Pour autant, le cas des lecteurs qui risquent de reproduire la vie ou les actes des personnages relève d'une obsession pathologique dont la probabilité reste extrêmement mince. C'est pourtant le même pourcentage de risques, c'est à dire quasi nul, avec les jeux-vidéos. Pourquoi, dès-lors, penser que si *je* joue, *je* suis exposé à un risque plus grand ? D'abord parce que, même pour le plus convaincu des détracteurs, la virtualité se révèle être au moins deux fois plus immersive que la lecture.

La première des raisons est que, contrairement à la fiction, offrant la liberté d'identification, ce processus est instantané dans le jeu dans le sens où, sauf le cas des MMORPG, l'on n'a d'autre choix que d'incarner le personnage qui nous est imposé par l'histoire. La seconde raison invoquée est que, statistiquement, les jeux-vidéos consistent à *éliminer* pour progresser. C'est pourtant le principe de nombreuses expériences ludiques comme les échecs ou les compétitions sportives. De plus, qui pourrait contredire que la société n'incite pas à la compétition ? Le jeu social ne consiste-t-il pas à se mettre en avant, à faire des sacrifices ? Certes, le but n'est pas de tuer pour obtenir quelque chose car c'est notre mérite qui est sensé nous faire reconnaître.

Or symboliquement nous sommes incités à éliminer des parts de nous-mêmes, à faire preuve de stratégie et à déjouer les tentatives extérieures visant notre intégrité. Dans la norme de la société en mouvement, le sujet apprend dès l'enfance qu'il ne cessera d'avancer en terrain miné. Cela ne signifie pas qu'il doit devenir malhonnête, hors-la-loi, qu'il doive blesser, tricher ou tromper pour se réaliser. Le jeu-vidéo n'apprend pas à blesser, ni à tuer pour le plaisir mais pour la survie. Jouer permet de développer la sensibilité : l'urgence du danger imminent,

l'acharnement, les décisions à prendre, tout cela sans conséquences réelles. Davantage que la lecture, activité passive, le jeu implique activement celui qui est mis à l'épreuve par l'histoire. Le sentiment de responsabilité vis-à-vis d'Alice ressenti par Will Brooker est un double sentiment de crainte pour la vie du personnage et, virtuellement, celle du joueur. En jouant, il apprend ainsi de manière différente et ludique, sans même s'en rendre compte. Car le jeu pense comme le livre ou le film pensent. Rien n'est absolument gratuit, fortuit, pas même les rêves faits de pensées diluées. Tout n'est pas à déchiffrer non-plus : le jeu se vit comme tel parce qu'il est générateur de plaisir, de *fun.* C'est aussi par plaisir que l'on lit, car lire sans plaisir est une perte de temps absolue. C'est ainsi que Aarseth définit cette mince bien que conséquente distinction entre ces médias : « the cybertexts are not narrative texts but other forms of literature governed by a different set of rules »[1318].

Les objets et les éléments qui constituent le décor dynamique du jeu ne sont pas les seuls moyens par lesquels le joueur fait l'expérience vidéoludique et vit les quatre dispositions identifiées par Caillois. Le principal véhicule intermédiaire est encore le personnage lui-même ou *player-character.* Alice est un personnage qui, une fois immergée dans le Wonderland ou dans le monde du miroir, subit des altérations que nous appelons les mouvements impossibles. Dans le texte, elle s'allonge comme un serpent, gagne une taille de géante ou se réduit à une taille microcosmique. Ces étranges métamorphoses s'accompagnent souvent d'un vertige proche de l'*ilinx,* une sensation « curieuse » (« What a curious feeling ! »[1319]) qui déboussole la fillette, altérant jusqu'à ses mouvements et jusqu'à sa perception. Par exemple, après avoir rencontré la Reine rouge, la pièce d'échec la plus forte du jeu du pays du miroir, celle-ci entraîne Alice dans une course impossible :

> And they went so fast that at last they seemed to skim through the air, hardly touching the ground with their feet, till suddenly, just as Alice was getting quite exhausted, they stopped, and she found herself sitting on the ground, breathless and giddy.[1320]

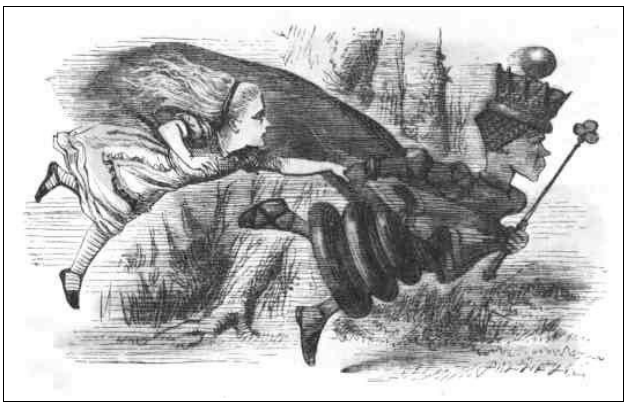


Illustration de John Tenniel pour *Through the Looking-glass* (1871). Alice, entraînée par la Reine rouge dans une course impossible.

Pourquoi impossible ? Parce qu'en vérité il semble qu'elles n'aient pas bougé, comme si le mouvement n'était qu'une illusion, ou alors qu'elles aient voyagé à la

1318 *Ibid*, p. 5.
1319 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 17.
1320 *Ibid*, p. 165.

vitesse de la lumière.

Il est intéressant pour nous de relever la singularité de ce déplacement pour deux raisons ; d'abord parce que, dans le jeu, le déplacement n'est bel et bien qu'une illusion programmée en 3D, et aussi parce que le *player-character* Alice amplifie ces mouvements. En effet, pour passer d'une plate-forme à une autre, lorsque celles-ci sont séparées par du vide, Alice survole les airs de deux manières. Dans le premier jeu, elle fait du « steam-ride », en étant essentiellement propulsée par des courants de vapeur industrielle : « Ride the wind »[1321].

Dans *Madness Returns,* c'est au joueur de réaliser de vraies pirouettes dans les airs en faisant tournoyer Alice dans les airs grâce à cette célèbre robe bleue qui enfle comme un parapluie léger. Sur les mouvements avec lesquels il faut se familiariser, le Chat est toujours de bon conseil : « Don't get spun, whirled, twisted, gyrated, sloshed, or tossed. Avoid false moves. »[1322] Eviter les faux mouvements, les spirales, les tourbillons pour ne pas perdre pied et tomber.

Dans *Through the Looking-glass,* alors qu'elle pénètre le jardin du miroir, Alice réalise que le parcours linéaire ne mène nulle part et qu'elle revient en arrière, encore non-familiarisée avec l'inversion naturelle de cette dimension. Elle dit quelque chose d'intéressant qui manifeste son désir de jouer et de se laisser entraîner, ou plutôt immerger : « back into the old room – and there'd be an end of all my adventures ! »[1323] Le retour immédiat au réel est inenvisageable ; Alice veut, comme le lecteur, s'évader le plus longtemps possible, du moins assez longtemps pour gagner la partie, le vaste échiquier du monde du miroir étant à l'échelle humaine et chaque case étant un décor différent. Les mouvements inversés ressemblent d'abord à une errance : « wandering up and down, and trying turn after turn, but always coming back to the house... »[1324] Au bout du compte, incapable de trouver la bonne démarche pour atteindre son objectif (surmonter une colline) elle réalise qu'elle doit recommencer : « there was nothing to be done but start again »[1325]. Alice est, à ce moment, en pleine immersion.

L'immersion est un état dans lequel le corps et surtout l'esprit passent d'une réalité tangible à une autre. La plongée est l'exemple le plus caractéristique et devient la métaphore de l'entrée dans une œuvre de fiction ; l'on est ainsi plongé dans le livre. Alice subit les effets « physiques » (bien que virtuels puisque nous sommes indubitablement dans le monde du rêve

1321 Le Chat, *American McGee's Alice, op. cit.*
1322 *Ibid, id.*
1323 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 157.
1324 *Ibid*, p. 156.
1325 *Ibid*, p. 157.

délimité par ses lois oniriques) de l'immersion dans les deux pays qu'elle visite ; le Wonderland dans le premier texte, le pays du miroir dans le second. Elle connaît ainsi les effets secondaires de cet univers, de même que sa perception est parfois faussée comme dans la boutique de la Brebis où les étagères se révèlent être vides si elle pose l'œil dessus : « the oddest part of it all was, that whenever she looked hard any shelf to make out exactly what it had on it, that particular shelf was always quite empty ».[1326] Dans le jeu, qui visuellement passe par une représentation littérale et animée, ils deviennent des objets dynamiques dont on déclenche la fonction. La plupart des créatures abstraites du texte deviennent prédatrices dans le jeu, d'où la transposition d'éléments textuels sous formes d'armes, comme ce poivrier qui permet à la fois de tirer sur les groins qui ouvrent des passages secrets et de mitrailler les ennemis en les blessant réellement.



AMR. chap. 05. Alice survole des ponts de cartes pour se rendre au royaume de la Reine. Sujets au vertige s'abstenir.

1326 *Ibid*, p. 201.

Le jeu, même à travers les dialogues, impose ses distances avec l'œuvre textuelle ; « Flattering words often incite their object to rash action. Learn their true meaning. »[1327] Ironiquement cruel, puisque le « véritable sens » est celui du combat ; la voix du Chat moque ouvertement toute abstraction, comme nous l'avons vu pour l'épisode du livre, dans la bibliothèque, qui ne s'ouvre qu'avec un grand coup de pied. Jonathan Boulter identifie cela comme l'une des manifestations les plus significatives de la fantaisie post-humaine :

> The digital game is an instantiation of a series of fundamental fantasies, fantasies that I am calling posthuman ; the fantasy of enhancing the body beyond its limitations and boundaries ; the fantasy of inhabiting others subjectivities ; the fantasy of (temporarily) leaving this subjectivity behind ; the fantasy of exploring other spaces ; and the fantasy thus of being *other* in *other* spaces.[1328]

Ce corps « sans limites » est celui d'Alice uniquement lorsqu'elle pénètre le Wonderland. Dans les rues de Londres, elle ne peut que marcher et courir, rien de plus. En acceptant les ténèbres de l'inconnu, elle permet au joueur de devenir cet autre capable de surpasser ses limites humaines : une subjectivité « alternative » dans un espace « alternatif ». Comme le suggère le Chat, les chemins empruntés ne nous semblent différents et attirants que dans l'acceptation de cet inconnu : « They only appear different when you don't know where they lead. »[1329] Le texte de Carroll suggère-t-il, puisque la finalité est le retour au réel, que le jeu est vain, une simple boucle suspendue dans l'inconscient ? Le jeu carrollien n'est qu'il qu'une absence de sens ? Il serait inexact de conclure ainsi ; le principe du nonsense ne signifie pas que le but du récit de se rendre incompréhensible, mais de signifier que ce n'est pas le sens qui constitue le but du jeu. Or, comble du paradoxe, le nonsense, comme le définit parfaitement Robert Benayoun, est « ce qui n'a pas de direction »[1330]. Pour Ben-Ami Scharfstein :

> "nonsense", the willful departure from verbal or logical conventions, has creative potential not only in literature, narrative, poetry […] The full-or-demi-nonsense poetry that appears in *Alice* and Alice's fun with fantastic transformations of ordinary reality and with translogical use of logic may seem merely amusing or refreshing, but they are psychologically involved in all our creative uses of thought.[1331]

Le jeu trouve son sens en lui-même et le sens du jeu n'est autre que de nier les contraintes de la réalité, de jouer avec les conventions, ce qui est le principe même du nonsense dans le langage. L'aventure nonsensique d'Alice montre bien que ce n'est pas la mauvaise direction qui

1327 Le Chat, *American McGee's Alice, op. cit.*
1328 Jonathan Boulter, *op. cit.*, p. 26.
1329 Le Chat, *American McGee's Alice, op. cit.*
1330 Robert Benayoun, *Les Dingues du nonsense : De Lewis Carroll à Woody Allen,* Paris : Seuil, 1986. p. 19.
1331 Ben-Ami Scharfstein, *The Nonsense of Kant and Lewis Carroll : Unexpected Essays on Philosophy, Art, Life and Death,* Chicago : University of Chicago Press, 2014, p. 3.

confond le personnage mais sa perception à elle. Dans le jeu, même si le chemin est assez aisément repérable, le jouer peut être amené à voir au-delà, à ne pas prendre les choses pour ce qu'elles semblent, grâce à sa perception supérieure.

Ainsi, le jeu transpose des éléments du langage carrollien : les « clés » qui déclenchaient une réaction n'étaient rien d'autre que des mots. De même que la plupart des personnages, les éléments sont issus des poèmes, *nursery rhymes* détournés et créations de ce chef-d'œuvre du nonsense.

Mais le détournement chez l'auteur ne vise pas le même objectif que chez dans le jeu. Chaque confrontation, dans le jeu, est une série de procès contre celle qui s'est laissée manipuler. Punition merveilleuse, le combat est la seule voie pour ce retour à l'équilibre. Si Lewis Carroll joue avec les conventions, les maximes et les chansons traditionnelles, le discours du jeu tend à jouer avec celui de Carroll lui-même et repose presque exclusivement sur la narration visuelle. Même si le message est grave, il est traité avec la dérision commune aux deux discours, dérision qui est l'essence même du jeu. Le joueur éprouve du plaisir parce que, comme Alice, il n'envisage le pire qu'à distance, et, lorsque le personnage est enfin confronté à la douleur, le joueur peut, éventuellement grâce au pouvoir de la *mimicry*, compatir à sa souffrance en se projetant dans la gravité de sa situation. Le message ne condamne pas l'héroïne mais ceux qui incarnent le vice et l'hypocrisie. La morale est là, mais lieu d'un discours ennuyeux, elle se solde par la juste punition du criminel, et le criminel représente tout ce que le rêveur d'autrefois, amoureux de la pureté et de l'enfance, condamnait.

Le *gameplay Alice* obéit à une mécanique prévisible, dans le sens où il ne s'agit pas d'un jeu abstrait dont le gros du travail de production est porté sur le *gameplay* composé de puzzles et de niveaux complexes, mais qui n'ont pas d'histoire. Gagner des niveaux, débarrasser un univers hostile de ses nuisibles, ce sont les règles du jeu, sa dynamique de réussite dépend d'actions répétitives. Le but de l'histoire est parallèle et identique à l'acte de la lecture ; résoudre une intrigue, reconstruire la mémoire brisée de l'héroïne et trouver le coupable. Le mouvement suit le même schéma que le parcours qu'effectuait Alice dans les deux récits originels. Peu importait la direction « so long as I get *somewhere* »[1332] C'est pourquoi l'on reconnaît dans le jeu-vidéo la transcription de l'œuvre de Carroll ; la liberté ressentie par le lecteur d'Alice est d'abord une absence d'objectifs, mais ce n'est qu'une illusion voulue par le récit puisque, comme dans le jeu, ce n'est pas lui qui va choisir. Le choix est relativement limité dans un jeu aussi linéaire qu'*Alice,* limites souvent reprochées à ce médium dans les débats[1333] sur les libertés permises par

1332 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 65.

1333 Un recueil d'essais sur la question de l'écriture interactive : *Créations de récits pour les fictions interactives : Simulation et réalisation,* dirigé par Jean-Hugues Réty et publié en 2006 chez Hermès Sciences.

l'interactivité, mais le joueur y consent, parce qu'il a choisit de jouer cette histoire-là. Comme Alice, il s'échappe par un trou étroit «(a narrow escape »[1334]), et aussi obscur que ce tunnel. Il traverse également l'écran du jeu pour devenir Alice et son histoire. L'immersion et l'identification sont deux étapes cruciales dont les enjeux surpassent le simple jeu, et il convient, dans une dernière sous-partie, de nous y intéresser.

III.4.2. Alice et le joueur : immersion et identification

Will Brooker souligne, en décrivant sa propre expérience du jeu *Alice,* cette implication que l'on appelle couramment le lien empathique. L'auteur dit avoir ressenti une peur empathique (« empathetic fear for Alice »[1335]) caractéristique de ce qu'il identifie comme son degré d'implication : « level of involvement »[1336]. Le terme anglais traduit littéralement le « niveau » (« level »), et les niveaux, dans *Alice,* désigne à la fois les différents zones explorées et les niveaux d'implication du joueur. Brooker commente ainsi cette expérience particulière aux jeux vidéos : « What fears I felt during the game's more challenging levels were not just a reluctance to face powerful enemies and risk loss of life... »[1337] Aime-t-on faire souffrir Alice ou la sauver ? Ressent-on du plaisir à massacrer ces créatures, à glisser le long des pentes glacées ou brûlantes (sachant parfaitement que c'est le derrière du personnage qui en subit les chocs), ou bien à prendre part à sa reconstruction ?

La seule réponse légitime à ces questions est que nous ressentons du plaisir. Un plaisir qui naît du *gameplay* et un autre qui naît de l'histoire d'Alice. Will Brooker, avoue avoir ressenti ce conflit, plaisant et constructif, dans sa propre expérience, qui l'a conduit à l'écriture de son essai :

> Alice die is further complicated by the visual spectacle of the game's gorier moments – thought it may be painful, it is also, on one level, morbidly fascinating, and so there may be a shameful pleasure in the mix too, somewhere between sadism and masochism.[1338]

Pourtant, plus l'on avance, plus ce plaisir « morbide » et « honteux » semble générer un sentiment d'accomplissement, de satisfaction, qui résulte du lien empathique que Roger Caillois identifie comme la *mimicry.* Brooker va beaucoup plus loin en expriment clairement les sentiments de responsabilité qu'il a éprouvés pour Alice, sentiments qui sont le résultat d'un

1334 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 24.
1335 Will Brooker, *op. cit.*, p. 240.
1336 *Ibid*, p. 241.
1337 *Ibid*, p. 240.
1338 *Ibid*, p. 241.

mélange entre les émotions issues de l'expérience d'identification conventionnelle et de sentiments inédits qui, eux, sont le fruit de l'expérience propre à *Alice* et à son histoire particulière. Ainsi, « jouer et mourir comme Alice (« Playing,and especially dying as Alice »[1339]) provoque des émotions dues à l'effet de la *mimicry,* et de l'autre côté, le plaisir ludique et esthétique ressenti est généré par un univers horrifique, ce plaisir de l'horreur et du sublime propres à l'ambiance et au *gameplay,* de même que la musique, que Brooker commente : « enjoyable creepiness of the horror genre, produced by the disturbing detail of the graphics and the effective soundtrack »[1340]. Que nous lisions les *Alice,* ou que nous jouions aux jeux qui s'en inspirent, nous prendrons du plaisir. Les deux textes ont un parfum et une saveur délicieuse, comme les tartes de la Reine que la petite Alice brûle de dévorer, comme le thé éternel qui ne tarit jamais. Dans le jeu, c'est un plaisir plus subversif auquel l'on goûte, sur lequel notre guide, le Chat, est explicite : « Those who say there's nothing like a nice cup of tea for calming the nerves, never had real tea. It's like a syringe of adrenaline straight to the heart. »[1341] Que ce soit vrai ou non, peu importe. Ce n'est pas le thé qui fait l'effet d'une seringue en plein cœur ; c'est le fait de jouer qui plonge certainement dans un état d'adrénaline.

L'histoire d'Alice est douloureuse, elle peut effectivement nous transpercer le cœur. Dans le Wonderland, l'héroïne se bat contre ses propres démons ; en ce sens, c'est une approche plus psychologique, une descente dantesque au cœur d'une singulière représentation d'un être dévasté qui choisit de se guérir par ses propres moyens, plutôt que d'espérer de l'assistance extérieure. Car le jeu nous montre combien le réel, et ceux qui croient nous inculquer l'exemple, peut s'avérer être un ramassis de mensonges. Le ton est volontairement accusateur. Ainsi, là où certains condamneraient le jeu et son univers perçu comme négatif et fataliste, *Alice* se révèle être un vrai parcours initiatique qui possède, comme nous allons le voir, une véritable sagesse. Avec la place particulière que le jeu laisse au joueur, nous pouvons nous interroger sur sa condition ; pourquoi le joueur est-il encouragé lorsqu'il prend part à l'histoire d'Alice ? Qu'est ce que le jeu lui apprend sur lui-même, sur sa propre réalité qu'il a fui, comme Alice a fui la sienne ? Et si, loin de s'adonner à une activité stérile et prétendument nocive, le joueur apprenait à devenir un combattant gagnant un degré de maturité pour préparer son retour à la réalité ?

Le joueur « construit », altère l'histoire dans laquelle il est immergé, ainsi que Graeme Kilpatrick le distingue : « the viewer enters the work and inspects it from inside »[1342]. Les clés alimentaires, gâteaux et boissons, transforment Alice, altère son corps, sa taille, uniquement pour

1339 *Ibid*, p. 240.
1340 *Ibid, id.*
1341 Le Chat, *American McGee's Alice, op. cit.*
1342 Graeme Kilpatrick, *op. cit.*, p. 65.

adapter son corps à l'univers du jeu. N'est pas ainsi qu'elle gagner, littéralement, des niveaux ? L'auteur, dont le point de vue omniscient et passionné, est celui qui écrit les mots qui donnent accès à cet univers, et ces mots, qui sont l'histoire d'Alice, sont aussi les « mots magiques » du conte de fée, qui deviennent les « mots-déclencheurs » ou « triggers » dans le jeu vidéo. Ainsi que Carroll le prédisait dans le poème en frontispice de *Through the Looking-glass* : « The magic words shall hold thee fast / Thou shalt not heed the raving blast. »[1343] Les mots magiques porteront Alice vers cet ailleurs idéalisé où chaque épreuve est un plaisir, non une contrainte.

Le joueur est peut-être ce lecteur idéal, celui qui préserve, grâce à sa condition assumée de *gamer,* cette part de curiosité absolue de l'enfant. L'identification est automatique, dans un jeu vidéo. Le joueur n'a pas le choix d'être autre que le personnage qu'il va incarner, contrairement au lecteur. Que signifie devenir Alice ? Renaître en elle ? Et comment le jeu reprend-t-il ce thème de la traversée du miroir, l'immersion dans le monde fictif ? Ce monde fictif est, dans le jeu, singulier, cauchemardesque, dément dans son esthétique jusque dans son *gameplay.* Contrairement à la réalité fictive que traverse l'héroïne dans *Madness Returns* pour atteindre le Wonderland, grise et insalubre, à l'image d'une réalité répugnante, le Wonderland est un lieu aux couleurs très vives et très contrastés, que l'on qualifie de *chiaroscuro,* de même que les films de Tim Burton, comme nous l'avons vu dans notre troisième grand chapitre.

L'un des articles publiés sur Game Studies s'intéresse à la comparaison de l'utilisation, dans le rendu esthétique et le dynamisme des effets, dans les films puis dans les jeux-vidéos : « lighting patterns can be used to release, manipulate or parallel narrative tension. »[1344] La conception de jeux, de même que la mise en scène d'un film, consiste à jouer avec l'obscurité et avec la lumière dans le but de créer un effet pouvant, alternativement, provoquer de la tension ou du soulagement. Cette alternance est principalement évoquée concernant les jeux vidéos de type HS (*horror survival*) : « Lighting is a complex process that involves balancing many parameters, including colours, positions, angles of lighting in relation to objects, materials and colours and angles of light, used on other surfaces within the frame. »[1345] Les auteurs de l'article s'intéressent surtout à la série des *Silent Hill,* dans lesquels, ainsi qu'ils le disent, le but est de maintenir le personnage-joueur ou *player-character* dans un état de vulnérabilité quasi-permanente et le joueur dans un état de tension ou de stress, notamment grâce à une utilisation propre à ces jeux de l'obscurité et des zones lumineuses : « Clearly, strong emotions can be evoked by dynamic

1343 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 135.

1344 M. Seif El-Nasr, S. Niedenthal, I. Knez, P. Almeida, J. Zupko, « Dynamic Lighting for Tension in Games », Games Studies vol. 7 issue 1, 2007 : www.gamestudies.org/0701/articles/elnasr_nedenthal_knez_almeida_zupko [consulté le 23.04.2016.]

1345 *Ibid, id.*

lighting. »[1346]. Nous parlons véritablement de « zones de lumière » lorsque l'on joue à un jeu d'horreur dans la mesure où la place occupée par la lumière est volontairement réduite à des espaces éparpillés, tandis que l'obscurité occupe la majeure partie des décors, réduisant considérablement la capacité, pour le personnage, de se repérer et obligeant le joueur à être assez courageux pour explorer et révéler les endroits accessibles avec sa lampe-torche, une source de lumière mobile dont le champ est, lui aussi, réduit.

Les jeux *Alice* jouent avec les contrastes, davantage qu'avec la luminosité, pourtant, ils ont en commun avec les *horror-survivals* la fragilité du personnage et sa division entre lumière et et ténèbres symboliquement retranscrits dans l'univers graphiques. Nous ressentons un plaisir mêlé d'angoisse face à ce que nous voyons dans cet univers intimiste qui est, comme la ville de Silent Hill, la projection mentale du héros et c'est dans ces contradictions, cette lutte visuelle entre les couleurs (la douceur, l'acidité de l'enfance) et la noirceur de l'âge adulte et du traumatisme.

Si nous avons tenu à évoquer cette dualité entre ténèbres et lumières pour introduire l'expérience de l'immersion, c'est d'abord parce que le joueur qui pénètre, pour la première fois l'univers des *Alice,* ressent cette traversée comme un choc visuel qui peut laisser perplexe de part son bizarre et dérangeant équilibre entre les forces, comme les couleurs, qui s'opposent. Lorsque nous lisons, regardons un film ou jouons à un jeu vidéo, nous sommes immergés dans la fiction. L'immersion traduit signifie véritablement la réussite du pouvoir d'une œuvre fictive à captiver, à « enfermer ». Oui l'immersion est un enfermement à l'intérieur de soi, dans le sens où nous aurons toujours la sensation que ce qui nous entoure, cet univers palpable, aura cessé d'exister. Nous sommes déconnectés du réel, et nous sommes connectés au médium. Dans l'expérience vidéoludique, l'on est immergé assez efficacement, de manière quasi automatique, même si l'on n'est pas un *gamer* habitué. L'immersion est un accès, un connexion à l'œuvre qui suscite le sujet dans sa profondeur et sa vérité, et qui elle-même se connecte à cette « niche mentale » (« mental niche »[1347]) identifiée par Torben Grodal dans son essai au titre éloquent, « Stories for eye, ear and muscles : Video games and the embodied experience ». Grodal étudie l'expérience vidéoludique dans ce qu'elle représente pour la subjectivité du joueur ; une incarnation à la première personne (« first-person experience ») qui est propre à la fiction mais qui, dans le médium vidéoludique constitue une déviation des canons : « deviations from canonical forms »[1348]. Le lien avec cette « niche » intérieure présuppose un dénominateur commun aux

1346 *Ibid, id.*
1347 Torben Grodal, *op. cit.* p. 152.
1348 *Ibid, id.*

médias privilégiant la fiction ; la place de la subjectivité. C'est quelque peu paradoxal, puisque le lecteur ou le spectateur ne peuvent s'exprimer et assistent passivement à l'histoire. Ils ne s'impliquent qu'à distance, par procuration. L'expérience vidéoludique marque une différence ; le joueur est impliqué dans l'histoire puisque l'histoire dépend de ses actions.

Dans les aventures d'Alice, l'immersion vécue par le personnage est visuellement improbable, fantasque et ce sens onirique. Le mouvement descendant se fait lentement, comme un flottement (« the well was very deep, or she fell very slowly »[1349]) dans ce long tunnel sombre où gravitent des résidus ; étagères pleines de livres et de récipients au contenu obscur[1350], objets qui marquent le franchissement de la ligne fantastique vers une profondeur, une étendue qui semble bien inverser la gravité[1351], objets emblématiques d'un monde qui s'est désintégré et dont ils sont les vestiges. Au-dessus, il n'y a que les ténèbres (« all dark overhead »[1352]) et ces ténèbres évoquent à la fois la rupture, le monde réel ayant disparu, et suggère très perversement un nouveau regard, inconnu, omniscient, qui observe Alice (en mode *God's eye*) telle une souris dans un dédale miniature. L'immersion est vécue par le personnage, et à travers lui, le lecteur. Néanmoins, cette identification est, contrairement à celle du jeu, passive.

L'expérience vidéoludique est différente puisqu'elle amène le joueur à adopter virtuellement une identité et un corps virtuel. L'immersion est un processus exigeant pour les concepteurs car c'est un moment crucial déterminant si le jeu aura lieu ou non, et n'est efficace que si le joueur a l'impression de se destituer temporairement de son identité et de se « réincarner » à travers le personnage qu'il joue.

Dans le jeu, l'immersion se produit en général au début, au même moment où le joueur renaît dans le corps virtuel de son *player character,* dans ce processus que l'on appelle l'identification. Elle marque la réussite du pacte ludique et se confirme dès les premiers pas, dès la première exploration. Dans les jeux *Alice,* l'immersion est double, ou plus exactement, l'on distingue une mise en abyme de l'immersion ; Alice tombe dans le tunnel, semblable à un vortex, qui la conduit au Wonderland. Son immersion à elle ne fait que préparer celle du joueur qui doit s'imprégner de ses mouvements et se familiariser avec le système du *gameplay.* La chute d'Alice, dans le premier jeu, n'a rien à voir avec celle du texte ; elle est rapide, vertigineuse et

1349 Lewis Carroll, *op. cit.*, pp. 12-13.

1350 *Alice Madness Returns* reprend les éléments de la version de Jan Svankmajer ; dans le film, Alice descend dans un ascenseur (qui inspirera ceux des jeux d'horreur *Silent Hill*) et peut observer des étagères dont les bocaux contiennent des spécimens dans du formol, des clous ou autres outils blessants dans des substances gélatineuses douteuses.

1351 Alice se demande d'ailleurs si elle va ressort dans une région du monde où l'on marche la tête en bas. Le ong-métrage d'animation de 2013 de Yoshiura Yasuhiro, *Patéma et le monde inversé* (*Sasakama no Patema*) reprend librement ce passage dans un futur post-apocalyptique où le monde est divisé en deux sociétés dont la gravité (touchant également les objets)

1352 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 14.

douloureuse. Alice tombe sur son postérieur après avoir traversé un tunnel psychédélique. Dans le second jeu, la traversée est graphiquement plus complexe. Après les meubles, chaises, rangées de livres et mappemondes gravitant dans un *no man's land* aux couleurs psychédéliques, Alice arrive dans les profondeurs d'un Wonderland altéré avec des tuyaux, des valves et tout un réseau métallique encrassé des substances noires et des têtes de poupées inexpressives, la marque de la pollution spirituelle. L'immersion appartient au champ lexical de la plongée.

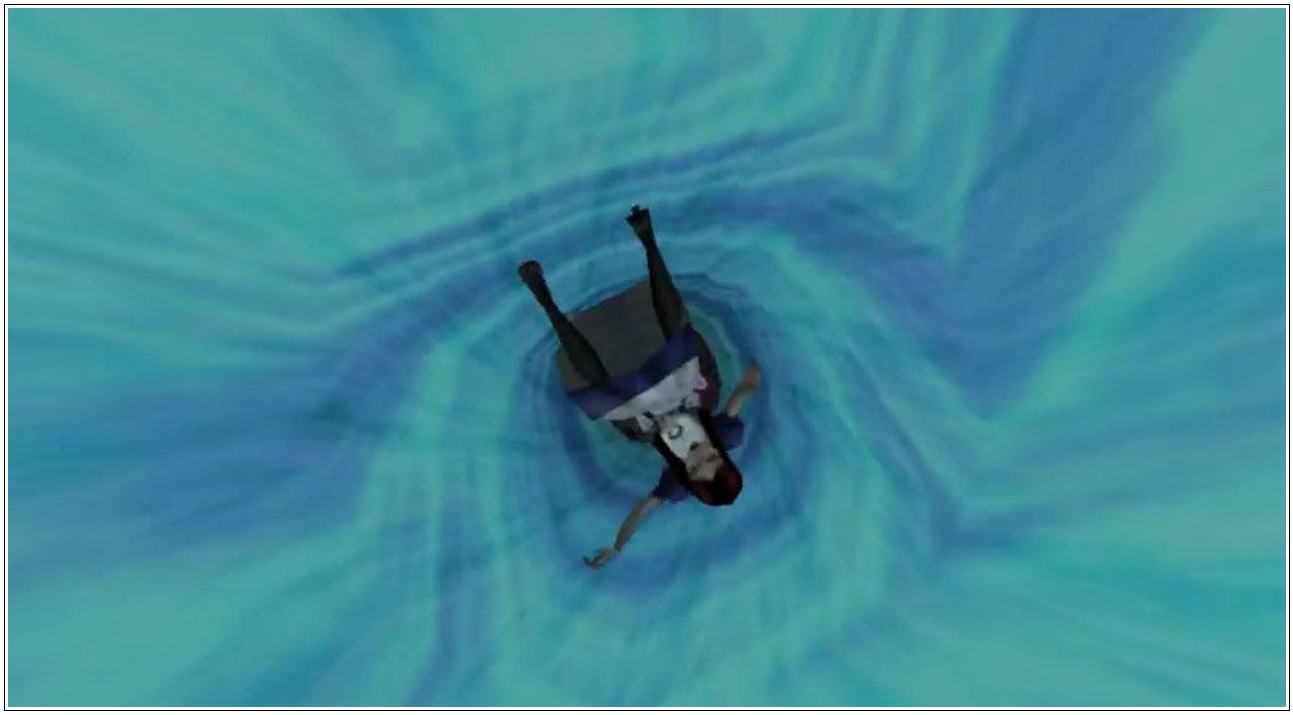
Dans les *Alice,* l'immersion est beaucoup plus démonstrative que dans la plupart des autres jeux. La chute dans le vortex, la descente vertigineuse traduisent une immersion brutale, comparable à l'asphyxie d'une noyade dans une dimension imaginaire hostile. Elle se laisse aspirer vers le Wonderland ; le mouvement descendant est une chute et ne passe pas par un terrier mais dans une sorte de vortex, sorte de frontière entre le réel et l'imaginaire. Face à la légèreté du rêve, dans le texte, le jeu oppose une violence des mouvements cohérente avec son univers et sa thématique. Ce personnage fonctionne ainsi comme un véhicule, ou pour rejoindre les exemples de Roger Caillois, expliquant la perte de repères identitaires dans les jeux rituels et dans le port de masques des sociétés tribales, un « vaisseau » (en anglais « vessel ») qui transporte le sujet, sa conscience, dans la dimension fictive, par l'intermédiaire du support matériel[1353].

Dans le monde vidéoludique, le masque devient l'avatar, un mot qui désigne aussi bien le personnage créé par le jeu que celui créé par le joueur à partir du jeu (cas des MMORPG). Selon Marie-Hélène Inglin-Routissou, « le récit [de Lewis Carroll] est de nature à susciter des liens étroits mais troubles avec le lecteur »[1354] Après nous être intéressés à l'expérience de l'immersion dans les *Alice,* nous allons nous intéresser de plus près à ces « liens troubles » et la manière dont le processus d'identification est mis en place dans le *gameplay*. Dans *Parables of the Posthuman,* Jonathan Boulter identifie le moment d'identification, au début du jeu, comme une naissance dans un corps virtuel :

> At one level, the experience of beginning a game is always like a birth in the sense that the player is thrust in a world not his own ; a world the rules of which are, as yet, unfamiliar, a world that is potentially threatening, a world that is uncanny.[1355] […] Beginnings of games are always fascinating because they are charged with a grave responsibility : seduction.[1356]

1353 Roger Caillois, *op. cit.*, p. 173.
1354 *Ibid*, p. 26.
1355Jonathan Boulter, *op. cit.*, p. 17.
1356 *Ibid, id.*

Page précédente : AMR. chap. 01. L'art du clair-obscur dans le domaine du Chapelier avec ses bâtiments en théières démentes et un ciel aussi acide et indigeste que le thé chimique.



AMA. Descente dans le Wonderland. Un hurlement précède un atterrissage dans les règles de l'art, et ce ne sont pas des feuilles qui amortissent la chute...



AMR. chap. 01. Le violet est la couleur du rêve et de la fumée qui engloutit, comme une drogue hallucinogène, l'héroïne fuyant vers un monde meilleur. Elle sera déçue, comme nous le montre la capture de la page suivante. Le bruit de ferrailles et le hurlement lointain du Train infernal accompagne cette arrivée dans le nouveau Wonderland. Alice, qui dans ce second jeu est sortie de l'asile, ne tombe pas, elle réussit à atterrir en flottant, signe que l'amélioration

de sa condition physique a suivi celle du jeu lui-même.



AMR. chap. 01. Le décor change ; l'on sentirait presque l'huile et la fumée. Le Wonderland coloré est contaminé par les couleurs ternes et métalliques du monde réel.

Cette séduction garantit l'efficacité du pacte ludique et le personnage dans lequel l'on se réincarne joue un rôle conséquent, tout comme l'univers dans lequel il évolue. La démarche de Jonathan Boulter est extrêmement précieuse en ce qu'elle traite d'abord du *devenir personnage.* En effet, l'auteur part du principe que c'est dans le médium vidéoludique que l'on fait l'expérience de la « renaissance » virtuelle. S'appuyant sur l'exemple d'un corpus vidéoludique canonique (*Half Life 2,* Valve Corporation, 2007) ; *Heavy Rain,* Quantic Dream, 2010 ; *Fallout 3,* Bethesda, 2008 et *Metal Gear Solid 4 : Guns of the Patriots,* Kojima Productions, 2008), il décrit les premiers temps de jeu, lorsque l'identification se fait automatiquement, comme une naissance dans une réalité alternative. Boulter, dans son analyse, commente cette « étrange étrangeté » comme le moment du « devenir » post-humain :

> The game, not only the player-avatar relationship, thus assumes another order of uncanniness, where ideology, politics and intentions are all highlighted : the game becomes more than simply a game . It is at this moment of alienation that our strongest desires to become the posthuman are cast in a strange relief.[1357]

Il faudrait cependant distinguer les implications des thématiques jeux qu'il analyse, tels que *Metal Gear Solid 4,* fortement politisée, de celles d'un jeu comme *Alice* qui fait volontairement abstraction des rattachements culturels ou politiques.

1357 Jonathan Boulter, *op. cit.*, p. 46.

L'identification, analysée par Roger Caillois comme la *mimicry*, est immédiate et symbolisée par le personnage, médiateur entre deux réalités qu'est le *player-character*. Rien n'est plus démonstratif qu'un joueur qui emploie la première et non la troisième personne pour signaler qu'il est bloqué dans le jeu[1358]. En devenant Alice, un personnage psychologiquement fragile, tenace et séduisant, le joueur est impliqué dans cette aliénation fictive matérialisée dans un *gameplay* singulier fonctionnant en miroir et réinventant le jeu carrollien en transposant éléments du discours et de l'histoire. Il faut trouver les bonnes clés pour ouvrir les bonnes portes. Ce jeu de portes et de clés, d'ouvertures, de fermetures, de passages n'est rien d'autre que l'intrusion du joueur extérieur à l'intérieur du monde virtuel dans lequel, sous les traits d'Alice, le joueur peut entrer en interaction avec la dimension virtuelle.

Cette identification est mise en abîme dans l'interface même du jeu : dans le menu de configuration de *American McGee's Alice,* le joueur fait face à Alice dans un miroir et peut tester les mouvements comme s'il jouait avec un reflet. Derrière Alice, un portrait de Lewis Carroll dans sa chambre d'hôpital, de laquelle elle attend d'être « libérée » par le joueur. Les numéros sur les parties de la figure anatomique correspondent aux fonctions perceptives comme par exemple l'œil pour le rendu graphique. Nous pouvons lier la présence des schémas au "background" victorien et gothique du jeu mais aussi au repérage effectué par Torben Grodal des connexions établies lors d'une expérience fictive : « The story-mechanisms in the brain provide the superior framework for our experience of events by integrating perceptions, emotions, cognition and actions. »[1359]

Les deux jeux *Alice* posent des enjeux qui diffèrent de ceux des textes. Il s'agit, dans le jeu, d'épouser des objectifs. La place accordée au joueur est beaucoup plus conséquente, car c'est sa position, en tant qu'individu et en tant que joueur, ayant consenti à prendre part à un « combat » abstrait, qui est mise en lumière. Dans *Through the Looking Glass,* Alice s'était mise à s'imaginer qu'elle traversait le grand miroir du salon dans lequel elle joue avec Dinah et sa petite portée de chatons. Une seule phrase lance le « jeu » : « Let's pretend... »[1360]. L'un des aspects les plus importants du jeu est cette dimension fictive, identifiée par Roger Caillois comme la *mimicry* et dans laquelle l'on fait semblant de vivre ou d'être quelque chose. Alice joue à faire semblant de vouloir traverser le miroir, au-dessus de la cheminée.

1358 Les structuralistes s'accorderaient volontiers pour dire que le sujet se définit par ce qu'il fait. L'interdépendance du joueur et du jeu sont la base de la définition de Mathieu Triclot dans *La Philosophie des jeux-vidéos :* le jeu ne fonctionnant pas sans le joueur.

1359 Torben Grodal, *op. cit*., p. 130.

1360 Lewis Carroll, *op. cit.* 143.



AMA. Menu des réglages génériques. Le miroir du joueur, artistiquement décoré pour évoquer la chambre de malade d'Alice, avec un portrait de Lewis Carroll qui observe mélancoliquement cette vague de changements.

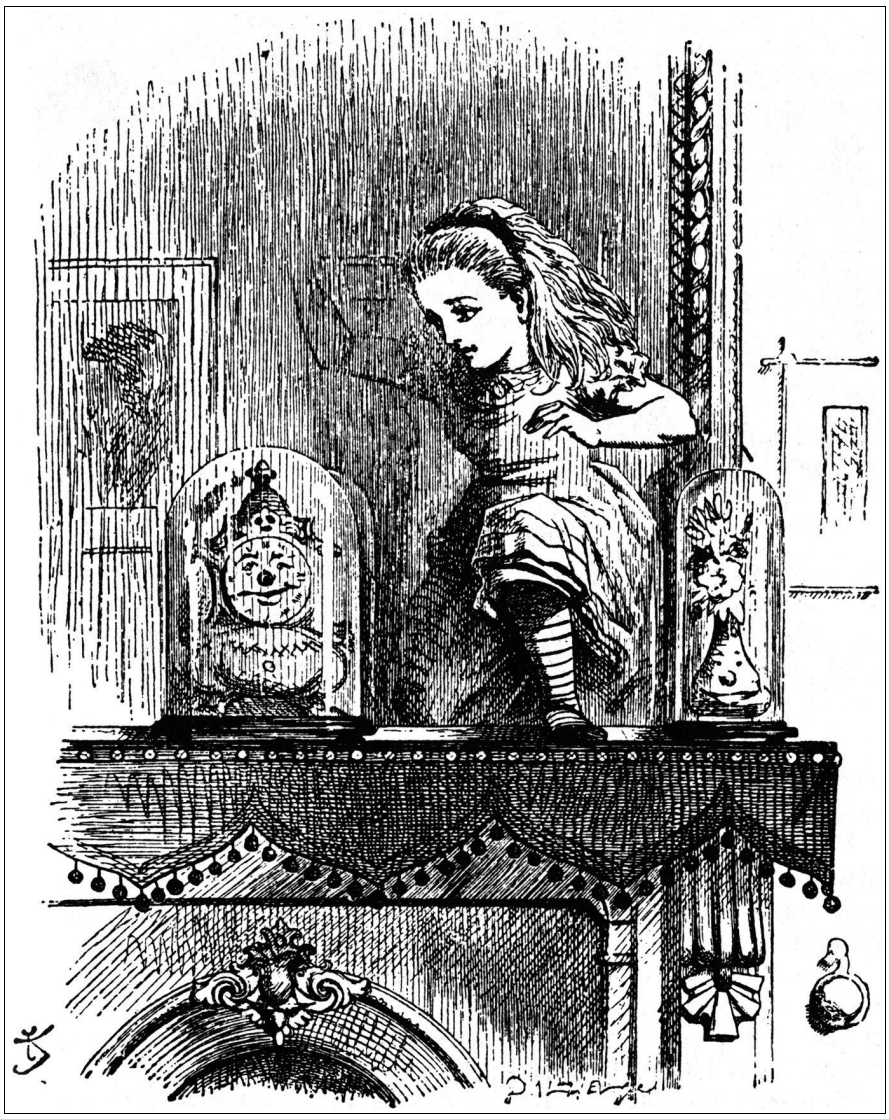
On ignore où véritablement commence cette traversée. Beaucoup plus explicite que la chute dans le terrier dans *Alice's Adventures in Wonderland, Through the Looking Glass* devient, grâce à cette version vidéoludique, l'allégorie de la traversée, de l'autre-côté de l'écran, devenant ce miroir enchanté capable de transporter virtuellement un sujet dans une réalité abstraite. Le propre jeu d'Alice convoque cette malléabilité onirique, cette plasticité de la matière propre au monde du rêve :

> Oh, Kitty ! How nice it would be if we could only get through into Looking-glass House ! I'm sure it's got, oh ! Such beautiful things in it ! Let's pretend there's a way getting through into it, somehow Kitty. Let's pretend the glass has got all soft like gauze, so that we can get through. Why, it's turning into a sort of mist now, I declare ! It'll be easy to get through –" She was up on the chimney-piece while she said this, thought she hardly knew how she had got there. And certainly, the glass *was* beginning to melt away just like a bright silvery mist.[1361]

1361 *Ibid, id.*

Les illustrations de Tenniel montrent cette traversée sur les deux plans ; d'un côté, puis de l'autre. Le miroir devient-il léger comme de la gaze et transparent comme du brouillard parce qu'Alice le désire ? Ou bien est-ce parce qu'elle en formule le désir à haute-voix ? Les deux réponses peuvent convenir, cependant, c'est un facteur précis qui nous intrigue tout particulièrement. Le jeu vidéo traite cette traversée du miroir comme une invitation à l'identification. Ainsi, l'écran devient ce miroir enchanté vers cet envers du réel où il est possible de voler, se transformer et combattre, en somme, jouer avec le danger et les peurs sans conséquences réelles.





Illustrations de John Tenniel pour *Through the Looking* Glass (1871). La traversée d'Alice ; la question ne se pose plus de savoir où commence cette odyssée tranquille dans la dimension onirique, mais comment cet passage devient l'allégorie de l'immersion.

Le jeu joue sur l'association entre l'identification et l'aliénation. Le joueur incarne un personnage qui est pris au piège par l'univers. Ainsi, la pancarte d'entrée dans les conduits miniers dans *American McGee's Alice* affiche un message à double sens : « Your mine » raille non-seulement la condition soumise de l'héroïne, qui n'a plus droit d'appartenance sur le Wonderland gouverné par la Reine, mais c'est aussi un clin d'oeil ironique au joueur « piégé de son plein gré » dans le jeu. Cette « aliénation consentie » à laquelle s'adonne le joueur, nous souhaitons, à l'appui des exemples d'*Alice,* la relier au postulat de Torben Grodal, sur l'expérience vidéoludique en tant que « démembrement » et « reconstitution ». Cette problématique de la

fragmentation corporelle est commune aux textes et aux jeux, comme le souligne Marie-Hélène Inglin-Routisseau à propre des hypotextes :

> L'obsession de la fragmentation du corps, un corps dissocié ayant perdu tous liens entre ses parties, en est généralement la marque. Cette spécificité des aventures d'*Alice* peut expliquer que les surréalistes, toujours prêts à représenter les « fatrasies » de la *psyché* ou du rêve, se soient intéressés à Carroll. La traversée du miroir frappera ainsi fortement par sa richesse métaphorique : elle donnera lieu à des variations, dont la genèse, pour le coup clairement identifiable, relève d'une herméneutique aussi symbolique que narcissique. Elle est percée dans l'imaginaire, abandon de soi, mais aussi retour vers soi, en soi, question irrésolu sur les origines du *moi*.[1362]

Le corps d'Alice subit des changements qui traduisent une exploration onirique et fantastique que le jeu tend à réaliser. Le joueur est virtuellement dépossédé de son corps. Cela ne signifie pas qu'il soit privé de sa conscience. Il est hanté, presque au même niveau que Lewis Carroll, hanté par un idéal, ou plus précisément possédé par le personnage qu'il joue. Ce n'est pas un hasard si l'on appelle habituellement l'avatar vidéoludique *player-character* ou personnage-joueur. Car le joueur devient une entité double, cohabitant avec cette personnalité virtuelle. Qui manipule qui ? Chacun se sert de l'autre dans un but commun, car le jeu, contrairement au réel, est un système équitable, *mathématiquement* juste.

Il serait extravagant et (probablement) faux d'affirmer que les jeux vidéos apprennent à vivre. En revanche, il est tout à fait justifié de déclarer qu'ils apprennent au joueur à se connaître et à établir un dialogue avec sa réalité intérieure. En jouant à *Alice,* nous nous déconnectons du réel pour y revenir non pas plus fort mais peut être plus sage, plus prompt à affronter les véritables combats qui concernent notre propre jeu à nous, nos propres quêtes et nos responsabilités. En appréciant une œuvre, l'on cultive la sensibilité que la réalité quotidienne, qui nous incite à aller à l'essentiel, tend à nous enlever. Jonathan Boulter définit l'avatar ou *player-character* comme suit : « a narcissic projection of the player's desires. In some ways the avatar is a live model of the central nervous system of the player insofar as it mirrors and mimics the physiological responses of the player »[1363]. La projection « narcissique » suppose, dans un jeu vidéo digne de ce nom, que le personnage-joueur incarne la réalisation virtuelle d'un désir. Ce désir est lui-même paradoxal car il est limité au jeu vidéo ; l'on ne peut tout faire dans le jeu, en revanche, ce que nous pouvons faire est impossible ou invraisemblable dans le réel. Les aventures d'Alice nous le démontrent bien ; c'est une exploration des mouvements impossibles,

1362 Marie-Hélène Inglin-Routisseau, *op. cit.*, pp. 18-20.
1363 Jonathan Boulter, *op. cit.*, p. 60.

des possibilités décuplées du corps. Ainsi que le résume Laurie Taylor dans son article sur Game Studies : « video game spaces are more than simply the sum of their code – they are experiential spaces generated through code and the player's interaction with the execution of that code through the medium of the screen. »[1364] Le jeu est donc une expérience recherchée et vécue selon les mêmes facteurs déclencheurs suggérés par Alice dans les deux textes.

Grodal résume cette expérience : « emotional experience of "narratives," namely *curiosity, surprise,* and *suspense*. »[1365] Ne peut-on pas penser, tenant compte de ces arguments, que le joueur, par le biais de l'identification puis de l'immersion, fait une expérience inédite de sa propre subjectivité en parallèle à celle du personnage qu'il incarne ? Le fait de renaître virtuellement dans une histoire qui justement problématise la perception du réel, les désirs contradictoires et la singularité permettent peut-être un dialogue avec lui-même. Ainsi que le souligne Taylor, ce n'est pas le joueur qui est un intrus dans l'histoire d'Alice mais bien elle qui devient une partie intégrante de la subjectivité du joueur :

> The player's narcissistic connection to the player-character occurs when the player embraces the player-character not just as having some traits in common with the player, but as being *part of* the player. This narcissistic acceptance is necessary for the player to enter into the game space as a part of the game space and for the player to traverse the medium of the screen. Without narcissistic projection, the player remains outside of the screen. […] if I play from the third-person perspective of Alice in *American McGee's Alice,* then I am functionning, in a sense, as Alice. Alice is a part of me, but she is determined part of me. Meaning that I can play as Alice and enter into her world through her. Thus, I can enter the space of Alice's world, Wonderland, by passing through the screen, through my identification with and then psychic incorporation of Alice. In essence, Alice becomes my looking glass as any player-character can in a third-person point-of-view game.[1366]

Le joueur vit l'histoire d'Alice comme si c'était la sienne, et c'est dans cette illusion que la projection narcissique, ou identification, se produit de manière efficace. Alice devient alors sa mimésis. Le joueur intègre les mouvements comme l'univers dont la particularité est d'être intrinsèque au personnage. Quelque part, nous pourrions raisonner à l'inverse et envisager le joueur comme le pantin d'Alice, car il est happé, avalé par cet univers. Cette impression est valable dans le sens où le jeu est à la troisième personne et peut, avec l'identification, opérer dans l'entretien du lien empathique. Le joueur incarne Alice, cependant il est aussi son observateur, il assure, de manière tout à fait paradoxale, son « indépendance » dans la manipulation à laquelle le

1364 Laurie Taylor, « When Seams Fall Apart : Video Game Space and the Player », Game Studies issue 2003 : www.gamestudies.org/0302/taylor/ [consulté le 06/07/2013].
1365 Torben Grodal, *op. cit.*, p. 148.
1366 Laurie Taylor, « When Seams Fall Apart : Video Game Space and the Player », *op. cit.*

personnage, qui n'est qu'un mécanisme piégeant le joueur dans l'illusion d'une personnalité à part entière. Taylor envisage également cet aspect de l'expérience, rejoignant ainsi celle de Will Brooker :

> Because of their more complete representation of space and spatial presence, third-person games do allow for a sense of embodiment and accept the ever-presence of the gaze to a greater degree than first person games. […] The player does not become the gaze by being the player or the player-character ; both are contained within the gaze and the gaze presumed by the game dominates the relationship because it is the structure of the relationship. […] the gaze is the dynamic oddity that pervades the perception of and the perceptual field of the subject.[1367]

Le mot « gaze » traduit le regard omniscient du joueur sur l'univers et veillant sur la survie du personnage, permis par le champ de perception (« perceptual field »[1368]) restreint du *gameplay*. La dualité complexe de cette perception, que Grodal appelle la « personalized experience »[1369], implique la fusion du joueur et de son personnage ou bien leur considération comme une entité double. Alice est le joueur, le jouer est Alice. Alice devient son double fantasmé. En ce sens le joueur vit cette « aliénation » dans un *gameplay* tout à fait particulier. Torben Grodal s'est intéressé en profondeur à ce qu'il conçoit comme le « démembrement virtuel » résultant d'une expérience reposant sur un réseau cognitif propre au jeu vidéo d'action[1370] qu'il appelle : « the perceptual-emotional-cognitive-enactional processing »[1371]. Comparé à d'autres médias, comme le cinéma, l'expérience de la perception se double, dans le jeu vidéo, de celui de l'action :

> Like cinema, the video game screen predominantly simulates perceptions of spaces and objects that are present to the senses, but they can be influenced by actions. In several respects, then, video games are, as mentioned, the medium that is closest to the basic embodied story experience.[1372]

Le phénomène d'identification au personnage est précisément un phénomène de désincarnation et de renaissance. En devenant Alice, le joueur subit la même destitution identitaire, heureusement temporaire, pour en adopter une nouvelle. La littérature, comme le cinéma, en particulier les genres fantastiques et horrifiques, possèdent une dimension « charnelle » et mettent en péril l'intégrité physique du personnage. L'œuvre médiatique produit un sentiment que les théories de la post-humanité surnomment « l'adieu au corps ». L'expérience

1367 *Ibid, id.*
1368 *Ibid, id.*
1369 Torben Grodal, *op. cit.*, p. 153.
1370 Voir également l'article de Pedro Cardoso-Leite et Daphné Bavelier, « Quand le jeu vidéo d'action rend le cerveau plastique », *La Fabrique des jeux vidéos : Au cœur du gameplay, op. cit.*, pp. 138-142.
1371 Torben Grodal, *op. cit.*, p. 131.
1372 *Ibid*, p. 139.

vidéoludique est celle d'une désincarnation suivie d'une réincarnation.

Cette théorie confirme et développe, grâce à la définition post-humaine de ce phénomène, la comparaison de Espen Aarseth dans son essai de définition du cybertexte et du lecteur qui, part rapport au joueur, est dans une position de voyeur : « safe, but impotent »[1373]. Les mots du passage sont radicaux : sécurité et passivité. Il faudrait d'abord admettre que jouer signifie s'engager dans une sorte d'insécurité.

C'est précisément le point sensible sur lequel ceux qui condamnent les jeux-vidéos se sont appuyés. Analysons le propos de Aarseth en commençant la fin ; nous verrons que ce procédé va nous amener à saisir à quel point les enjeux des œuvres de Carroll, communément avec les jeux créés par McGee sont plus importants que nous pouvons le croire. Si *je* lis, suis-*je* en danger ? La réponse est *virtuellement* oui. Dans une fiction, le lecteur peut s'impliquer, parfois à tel point que cette immersion, résultat d'une identification à un plusieurs personnages dans la meilleure probabilité. Pour autant, le cas des lecteurs qui risquent de reproduire la vie ou les actes des personnages relève d'une obsession pathologique dont la probabilité reste extrêmement mince. C'est pourtant le même pourcentage de risques, c'est à dire quasi nul, avec les jeux-vidéos. Pourquoi, dès-lors, penser que si *je* joue, *je* suis exposé à un risque plus grand ? D'abord parce que, même pour le plus convaincu des détracteurs, la virtualité se révèle être au moins deux fois plus immersive que la lecture.

La première des raisons est que, contrairement à la fiction, offrant la liberté d'identification, ce processus est instantané dans le jeu dans le sens où, sauf le cas des MMORPG, l'on n'a d'autre choix que d'incarner le personnage qui nous est imposé par l'histoire. La seconde raison invoquée est que, statistiquement, les jeux-vidéos consistent à *éliminer* pour progresser. C'est pourtant le principe de nombreuses expériences ludiques comme les échecs ou les compétitions sportives. De plus, qui pourrait contredire que la société n'incite pas à la compétition ? Le jeu social ne consiste-t-il pas à se mettre en avant, à faire des sacrifices ? Certes, le but n'est pas de tuer pour obtenir quelque chose car c'est notre mérite qui est sensé nous faire reconnaître. Or symboliquement nous sommes incités à éliminer des parts de nous-mêmes, à faire preuve de stratégie et à déjouer les tentatives extérieures visant notre intégrité.

Dans la norme de la société en mouvement, le sujet apprend dès l'enfance qu'il ne cessera d'avancer en terrain miné. Cela ne signifie pas qu'il doit devenir malhonnête, hors-la-loi, qu'il doive blesser, tricher ou tromper pour se réaliser. Dans son étude, Torben Grodal définit la fiction comme une expérience qui, grâce au médium vidéoludique, est amplifiée et ressentie puisqu'elle convoque des réactions mentales qui créent ou déclenchent les processus cérébraux propices à la

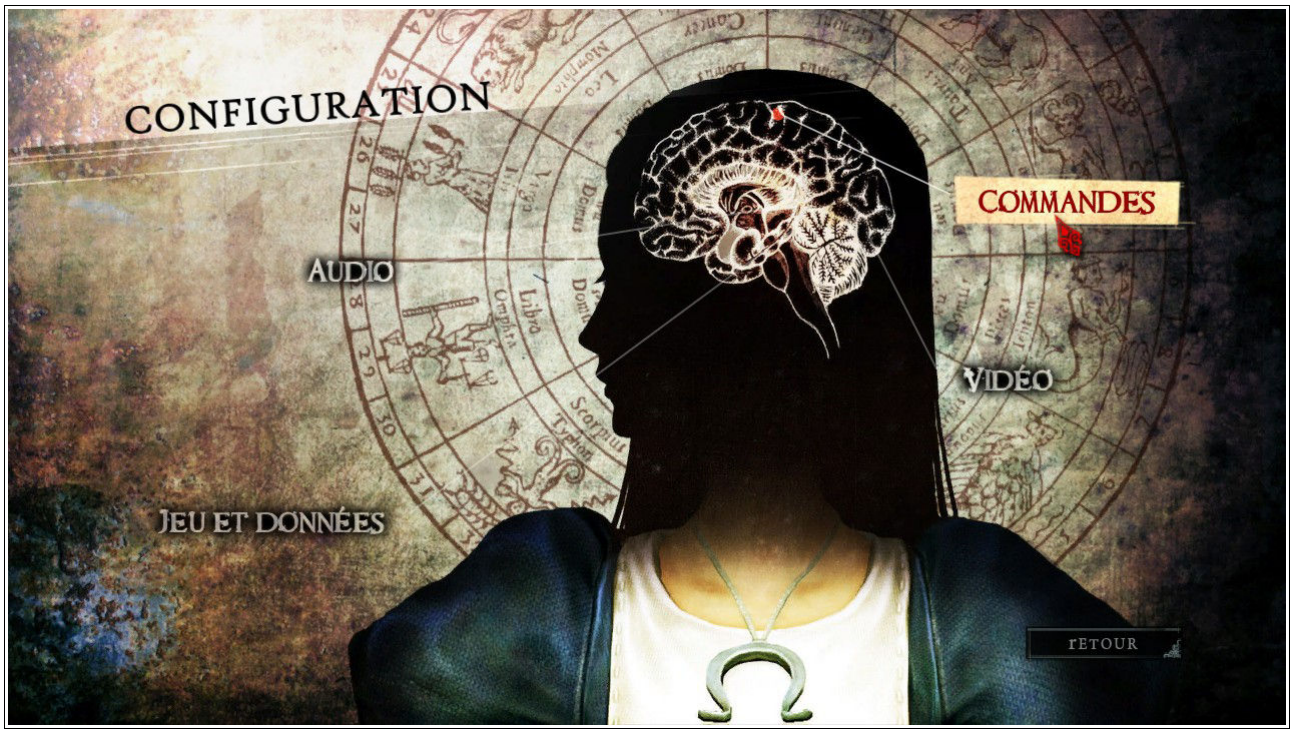
1373 Espen Aarseth, *op. cit.*, p. 4.

perception de l'illusion comme un phénomène réel et ressenti :

> … a story is a sequence of events focused by one (a few) living being(s); the events are based on simulations of experiences in which there is a constant interaction of perceptions, emotions, cognitions and actions. [...] The experience of stories is based on central embodied mental mechanisms. The primary story-regulating brain structures are probably located in amygdala-hippocampus, the left peri-sylvian region, the frontal cortices and their subcortical connections, but these structures rely on many other cognitive and emotional mechanisms. Our experience of stories exist as representation of exterior worlds and they may be described as such, but at the same time they are bodybrain-internal processes that need to follow the innate specification of that platform.[1374]

Les mécanismes cognitifs sont représentés dans l'interface du menu des réglages de *Madness Returns* ; ainsi, pour régler la luminosité ou le degré de rendu, de même que les actions d'Alice, l'on est face à un schématisation des associations entre la perception, le mouvement et les mécanismes qui la déclenchent.

Page suivante : AMR. Menu des réglages. Une interface à l'esthétique invitant à la méta-réflexion sur les corrélations cognitives, beaucoup plus explicite que celle du premier jeu.



1374 Torben Grodal, *op. cit.*, p. 130.

Dans *American McGee's Alice,* dans l'école infestée d'enfants insanes, le joueur aura même le loisir d'observer un tableau de phrénologie[1375], détail qui vient certainement opposer la cartographie du cerveau encore en vogue à l'époque victorienne à celle du monde moderne. Tout un ensemble d'ornements et d'éléments graphiques pseudo-anatomiques ou de facture monstrueuses, hybride, imprègnent l'univers et les interfaces esthétiques de *Madness Returns* comme autant de manifestations de cette dissolution intérieure et cette reconstitution chaotique ressentie par Alice et qui parodie littéralement l'identification du joueur en tant qu'entité corporelle dépossédée virtuellement de son intégrité.

Cette identification passe par l'acquisition non-seulement d'armes spécifiques mais aussi d'un corps très spécial. Dans les textes, Alice subissait de nombreuses métamorphoses, grandissant et rapetissant. Là encore, ces changements d'états visent un but précis, un gain de niveau entraînant une observation altérée du monde et une accessibilité. Lorsqu'elle grandit, Alice modifie sa perception de la réalité. D'abord ces métamorphoses lui paraissent un handicap : « when she looked down at her feet, they seemed almost out of sight, they were getting so far off […] but to get through [the little garden] was more hopeless than ever : she sat down and began to cry »[1376]. Elle pleure d'être sans solution, d'avoir manqué son but (le jardin). Or le maître omniscient du jeu, ce narrateur invisible, n'abandonne jamais la petite joueuse dans une situation sans issue et fait apparaître le Lapin qui oublie ses gants et éventail, objets qui font rétrécir Alice aussitôt qu'elle en combine l'utilisation[1377] : « I must be growing small again »[1378]. Notons cette contradiction qui transparaît dans l'association entre « growing » et « small » ; le mouvement est une rétroaction et une merveilleuse représentation de l'enfance, puisque redevenir petite permet à Alice d'avancer, tandis que grandir trop vite l'a mise devant le fait accompli.

Dans les deux cas, le lecteur ne peut, à l'appui des illustrations de Tenniel, que visualiser. Dans le jeu, il va vivre et provoquer ces transformations. Les jeux *Alice* sont à la troisième personne. A la différence des jeux de type FPS, à la première personne, les jeux à la troisième personne entretiennent un lien empathique qui est renforcé par la distinction entre le joueur et le personnage qu'il voit et manipule. Le lien empathique désigne la relation qui s'établit entre le joueur et le *player-character.* Certes, le joueur peut s'identifier à ce personnage, néanmoins il est

1375 Sur ce tableau, une seule région est légendée ; le complexe amygdalien du lobe temporal, la région de la peur, avec « FEAR » en capitales visibles.

1376 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 20.

1377 La plupart des *gameplays* reposent sur la bonne combinaison d'objets dans une interface qui constitue l'inventaire du joueur. Les concepteurs des jeux Alice choisiront de ne pas créer d'inventaire, le joueur peut simplement améliorer ses armes, une indication de plus pour signifier que nous sommes dans le jeu d'action et non celui d'aventure.

1378 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 24.

conscient qu'il n'*est* pas Alice. Cette relation repose sur cette double perception ; *je* suis et ne *suis pas* Alice. Ce qui entraîne une considération du *player-character* comme une entité extérieure à soi dont on est, comme le signifie Will Brooker, responsable. Le lien empathique qui permet au joueur de fusionner avec son personnage est doublé d'un plaisir trouble, conforme à l'état d'esprit d'une héroïne aliénée dont la folie sert « d'excuse » au massacre frénétique d'ennemis. Le joueur peut ressentir une sympathie étrange pour Alice dont il épouse la fragilité, le caractère impulsif. Après avoir parcouru les deux volets, l'on ne peut sortir dans l'indifférence. L'univers singulier et les problématiques graves du jeu (perte de l'autonomie, manipulation mentale, dépossession, misère etc...) créent ces moments uniques que Jonathan Boulter appelle les « moments d'aliénation et de sympathie » :

> It is in this space of indentification and sympathy that the game truly enacts and instantiates its uncanniness. […] And yet, at various alienated moments, or moments of emotionnal sympathy, the game succeeds in distancing me enough to feel as if this is "only" a story occuring to another, but a story real enough to evoke a response.[1379]

Que le joueur s'identifie ou ressentie de l'empathie pour Alice, il est clair qu'il adopte de manière naturelle cet enfermement consenti dans un univers qui répond virtuellement à la restriction (les chaînes physiques et mentales d'Alice) par une explosion enragée, hystérique du corps et de l'esprit. Nous avons évoqué les mouvements impossibles que le joueur intègre ludiquement grâce à ce corps impossible. Le corps virtuel d'Alice est paradoxalement idéalisé dans sa souffrance et sublimé dans la monstruosité.



En plus de mouvements, les altérations physiques surpassent celles du texte. Certes, Alice peut toujours grandir et rapetisser, ces deux phases nécessaires qui permette au personnage d'observer le monde à la loupe et de se servir de son handicap/avantage temporaire pour se sortir des situations inconfortables ou potentiellement dangereuses, comme par exemple au quatrième chapitre de *Alice's Adventures in Wonderland* dans lequel Alice grandit et remplit de sa personne la

1379 Jonathan Boulter, *op. cit.*, p. 57.

maisonnette du Lapin[1380].

Dans *Madness Returns,* dans le paradis coloré et étrange de la Vallée aux Larmes, Alice retrouve la bouteille qui fait grandir, restée à sa taille gigantesque, dont le contenu, d'un violet doux, s'écoule et se mêle à l'eau née des larmes des statues pleureuses à l'effigie de l'héroïne. Le joueur n'a rien à faire si ce n'est à assister à la cinématique où Alice, confortée par le Chat, s'imprègne du liquide et se met à rapetisser :

> **Alice :** My god, I'm shrinking in this potion ! Shall I disappear ?
>
> **Le Chat :** Almost. But the upsid is that while smaller you can see things that are nearly invisible to your bigger self.
>
> **Alice [retrouve aussitôt sa taille normale]** : Ah, I get it. Quite. 'Forests for the trees', just the other way round. Short sighted is more than a matter of perspective.

Nous voyons que l'Alice adulte est rattrapée par l'inquiétude de l'enfant. La voix rassurante du guide rappelle pourtant que rien n'est réel et que, petite, le *player-character* pourra voir les choses invisibles pour la taille normale. Ainsi la norme ne possède que peu d'avantages. Il faut « changer de point de vue », au propre comme au figuré, une réplique qui traduit l'état du devenir dans le jeu non sans un brin d'humour salace. Le joueur peut désormais, à l'aide du bouton assigné, commander à Alice de rapetisser d'un coup à la taille d'un insecte. La transformation fait l'effet d'un dégonflement dont le bruit rappelle celui d'un ballon de baudruche. D'un hoquet, elle devient lilliputienne (le joueur doit maintenir le bouton appuyé), et voit, effectivement, le monde d'un autre œil ; un filtre violet colore l'univers et apparaissent indices ou des passages invisibles à emprunter dans les airs, pendant que la minuscule Alice hoquette des bulles mauves, singeant les ivrognes du pub de la Sirène Mutilée qu'elle croise dans le milieux insalubre de Londres. Cette métamorphose est également utile pour passer les serrures comme nous pouvons le voir sur l'image et reprend, bien évidemment, l'une des premières épreuves de la salle des portes dans *Alice's Adventures in Wonderland.*

La transformation inverse, celle qui fait grandir Alice, le joueur n'en fait l'expérience que dans le quatrième chapitre, dans le domaine de la Reine. Au milieu du labyrinthe sec et envahi par les mauvaises herbes, elle trouve un gâteau qui invite à être mangé[1381] : « EAT ME », posé sur une table au cœur du labyrinthe dont la forme est elle-même celle d'un immense cœur. En

1380 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 37.

1381 Dans *Alice's Adventures,* ce sont de petits biscuits. Dans le jeu, c'est un gâteau de non-anniversaire, fraises-chocolat.

avalant un morceau, Alice devient gigantesque et, souriant malignement, écrase l'exécuteur qui était invincible lorsqu'elle avait sa taille normale. Ce passage mêle allègrement les positions d'Alice, à la fin du premier récit, la tentation de Gulliver au pays des Lilliputiens et le massacre à la Godzilla. Le personnage marche lourdement, d'un pas assuré qui fait trembler les différentes zones parcourues, musique au rythme martial à l'appui, et peut écrabouiller des hordes de Cardes crachées par les orifices sanguinolents de l'architecture organique du château, puis tirer les tentacules rouges de la Reine, éparpillés un peu partout.

S'il y a bien un passage qui illustre la *paidia* à l'état pur, c'est bien ce moment où le joueur revit, à travers le jeu vidéo, un jeu d'enfant bien connu et bien cruel ; celui où l'on piétine, écrase des fourmis, ou au choix, des petits soldats répartis dans une ville miniature. Se sentir géant, dangereux, Alice en fait l'expérience dans le texte, lors du procès grotesque à la cour de la Reine de Cœur :

> "Hold your tongue !" said the Queen, turning purple.
> "I won't !" said Alice.
> "Off with her head !" the Queen shouted at the top of her voice. Nobody moved.
> "Who care of *you* ?" said Alice (she had grown to her full size by this time) "You're nothing but a pack of cards !"
> At this the whole pack rose up into the air and came flying down upon her ; she gave a little scream, half of fright, half of anger, and tried to beat them off, and found herself lying on the bank...[1382]

Pour la première fois, depuis le début de ses aventures, Alice prend conscience qu'elle peut menacer, dominer cet univers, notamment en grandissant. La fin du rêve se solde toujours dans une explosion chaotique, les cartes-soldats attaquent, Alice les envoie voltiger dans les airs et se réveille aussitôt.

De même, à la fin de *Through the Looking-glass,* le banquet où elle est sensée présider en tant que Reine, aux cotés des Reines rouge et blanche de l'échiquier géant, se transforme en tohu-bohu ; les personnages crient, se bousculent, les bougies se changent en fusées et Alice explose littéralement : « I can’t stand this any longer !’ she cried as she jumped up and seized the tablecloth with both hands: one good pull, and plates, dishes, guests, and candles came crashing down together in a heap on the floor »[1383]. Elle dit elle-même que trop c'est trop, pressentant que le retour au réel est imminent. A nouveau, elle met fin au rêve (ou au jeu) lorsque celui-ci n'est plus que chaos assourdissant.

1382 Lewis Carroll, *op. cit.*, p.
1383 *Ibid*, p. 266.

450

Page précédente : AMR. chap. 04. La *paidia* à l'état pur ; Alice géante écrase des hordes de Cardes et balaie les structures du château.

Tel le joueur au bord de la frustration, le *angry gamer* qui lance sa manette par-dessus la fenêtre, Alice connaît le débordement ultime. Les capacités surnaturelles et destructrices d'Alices sont, dans le jeu, exploitées au maximum et deviennent le mouvement dynamique central autour duquel le *gameplay* est axé. La colère légitime et nécessaire dans le sens où c'est ce sentiment qui traduit le retour au réel et à l'ordre naturel laisse place, dans le jeu vidéo, la rage et la frénésie. Dans *American McGee's Alice,* Alice subit deux altérations en consommant deux types de potions rares, obtenues à un certain niveau d'avancement.

La première est une fiole au design artistique contenant une vapeur chimique rouge qui, pulvérisée sur le visage d'Alice, la transforme en bête enragée capable de tuer d'un coup de couteau le moindre ennemi. La métamorphose est douloureuse ; Alice halète et gémit avant de voir sa voix devenir le grognement d'un Hulk au féminin et des cornes pousser sur son corps dont l'épiderme arbore la couleur de la rage. Le taureau est lâché et la corrida est impitoyable. La seconde potion, obtenue à deux reprises seulement, est une fiole verte qui confère une rapidité-éclair de libellule ; le visage d'Alice devient celui d'un insecte aux yeux d'un noir opaque et sa beau verdit, tandis que de petites ailes lui poussent dans le dos ; en mode *lady-bug.*



AMA. La forteresse des portes. Alice se transforme en bête féroce après avoir inhalé une fiole. Le concept était, à l'époque, assez rudimentaire, néanmoins le résultat fait son effet.

Ces changements sont, dans le premier jeu, largement inspirées du répertoire vidéoludique en vogue, *Diablo* et *Doom* notamment pour la première. Dans *Madness Returns,* Spicy Horse pousse l'exploration du thème de la folie beaucoup plus loin. Le joueur découvre

une transformation inédite ; le mode *hysteria*, la plus impressionnante de toutes. Elle ne nécessite nul consommable extérieur, car son secret se trouve dans la profondeur de la psyché dérangée d'Alice. L'on peut la déclencher uniquement dans l'état appelé « near to death », c'est à dire lorsque la santé d'Alice est critique, c'est à dire quand il ne reste qu'un dernier pétale de rose de la jauge. A ce moment l'on peut déclencher le mode d'hystérie ; Alice pousse un hurlement dément qui teint l'univers en noir et blanc et change d'apparence, devenant une harpie au visage strié de traînées sanglantes (notons que le sang est l'unique couleur par contraste dans ce mode temporaire), une robe dont le design dorsal est identique à celui d'une camisole de contention. Ce mode temporaire libère la fureur du personnage et sa rage décuple sa puissance pendant quelques secondes, un état similaire à celui du *berserker.* Cet état est courant dans la plupart des jeux vidéos, en particulier les MMORPG, où le *berserker* désigne soit une transformation soit une amélioration d'arme ou d'armure garantissant des avantages tels qu'une puissance et une résistance augmentées. Cette transformation sauve le personnage qui laisse s'exprimer sa rage ; le décor devient gris, noir et blanc ; la caméra est légèrement secouée, pour traduire l'instabilité, et des ondes sonores exprimant parfaitement l'onde de choc remplacent la musique.

Nous comprenons que ces transformations marquent une différence radicale avec celles imaginées par Carroll. Elles sont à l'image d'une ère marquée par la banalisation visuelle de la violence et de l'horreur. Le joueur peut ou non apprécier ces états. En revanche, dans le jeu, quelque soit son impression esthétique, le joueur saisira immédiatement les avantages de ces transformations, car la violence des créatures du jeu appelle à un redoublement de la violence. Le mode *hysteria* est une explosion sublime, très impressionnante lorsqu'on la déclenche pour la première fois. Elle n'illustre pas la violence brute, mais davantage une danse de la mort ; Alice porte la synthèse des couleurs, le blanc de la mort (du moins dans la conception asiatique) et ses armes sont altérées, tachées de sang, comme l'est sa robe. Son apparence mêle la camisole de force et sa robe classique à tablier. Or elle n'est pas entravée ; les sangles dorsales ne sont qu'un ornement, signifiant bien une forme de libération dans la folie. Davantage qu'une forme de cruauté, c'est la rage qui transfigure le personnage.

Dans *Horror Video Games : Essays On The Fusion Of Fear And Play,* Bernard Perron compare l'identification « renforcée » dans le jeu vidéo (horrifique en particulier) par rapport à celle du cinéma : « cinema removes body from the viewer […] the operation performed by the video game, an operation which returns a virtual body to the viewer, now transformed into a gamer. »[1384] Le jeu est donc une expérience d'incarnation, en anglais « embodiment » et cette

1384 Bernard Perron, « The survival horror : The extended body genre », *Horror Video GamesHorror Video Games : Essays On The Fusion Of Fear And Play : Essays On The Fusion Of Fear And Play, op. cit.*, p. 121.

expérience est, dans les *Alice,* d'une étrangeté qui renforce bizarrement le lien empathique, dans l'exploration visuelle puissante du ressenti.



AMR. chap. 04. Alice contre les Cardes morts-vivants de la Reine, en mode hystérie. Le rouge est la seule couleur mise en évidence dans ce mode de démence pure où le personnage devient ultra-violent.

Page suivante : Wallpaper de *Alice Madness Returns.* L'image de la folie ; blanche comme la mort, dans une tenue hybride dont la blancheur appelle toujours davantage le sang. Alice est vampirique et moissonne les âmes et les corps dans sa transformation la plus impressionnante et la plus fascinante de toutes.



Si les jeux horrifiques (survivals, action ou aventure) rendent plus intense ce ressenti, c'est que l'horreur est un genre qui met en jeu l'intégrité physique du personnage et favorise l'illusion du danger (même si cette sensation est accentuée dans la grande majorité des jeux), renforcé par un univers hostile et des éléments dérangeants. Perron définit ainsi le jeu-vidéo comme : « and adventure through some BODY else »[1385]. Un jeu comme *Alice* illustre magnifiquement cette « schizophrénie » du joueur dans la construction de son *gameplay* comme dans son *game-design*. Le « corps » d'Alice sert de medium entre deux identités : celle du joueur et celle du personnage. Le joueur ressent ainsi la même confusion qu'Alice, sollicité par un univers qu'il n'est jamais évident d'interpréter mais dont l'effet esthétique et surprenant est immédiat.

Ces métamorphoses impossibles, à la différences de celles que subit la petite Alice de papier, sont caractéristiques de l'imaginaire horrifique et tiennent davantage du monstrueux. Pour le joueur familier, la métamorphose sensée augmenter la puissance du *player-character* est classique puisque le jeu repose sur un combat surréaliste qui suppose des armes ou des caractéristiques physiques conséquentes. Le paradis artificiel du jeu vidéo admet ce genre d'outrance comme une libération dans ce fantasme de l'anomalie physique qui définit la subversion post-humaine, puisque grâce au support, au *device* électronique, le joueur-Alice voit ce corps intermédiaire acquérir une plasticité cohérente avec les attentes du *gameplay* et avec la singularité de l'univers.

L'analyse de ces modes de jeux propres à *Madness Returns*[1386] à la lumière de conceptions telles que celles de Torben Grodal démontre, dans le *gameplay* particulier du jeu, une désintégration et une reconstruction virtuelle de l'héroïne qui devient le miroir de la dépossession et de la « renaissance » du joueur. Le corps décomposé et composé d'Alice est une opération frankensteinienne, dont l'exécuteur géant est, comme nous l'avons démontré, une indication plausible. Les « morceaux » recollés sont les créatures dans leur union (fusion) emblématique. Le « démembrement » désignant, par exemple, le corps parasitaire de la Reine et son extension sur le domaine créant des éruptions de vie indépendantes, devient ainsi la projection de cette dépossession de soi. L'héroïne fait face à l'horreur de se sentir morcelée, un corps souillé, manipulé et un esprit brisé.

Dans le contexte où se déroule l'histoire, la seconde moitié du XIXe siècle, le corps et sa représentation subissent un changement par rapport à la sacralisation de l'esprit, puisque nous

1385 *Ibid*, p. 130.

1386 Dans le premier volet, *American McGee's Alice,* l'héroïne ne connaît que relativement peu de transformations, tandis que ce second jeu récent exploite davantage les améliorations technologiques à disposition.

sommes aussi à une époque marquée par la « scientifisation » de l'esprit et du corps. Ainsi que le commente Linda Badley : « Far from being demystified, the body has become the bastion of identity and mistery once reserved for the soul. »[1387] Il n'est guère aberrant d'y voir une parabole de la post-humanité qui renforce cette problématisation du corps ; si, à l'époque victorienne (époque dans laquelle a lieu l'action des jeux *Alice*), le corps subit une ouverture, un voyeurisme pervers et est soumis, dans l'imaginaire collectif, à la monstruosité, à l'aube du millénaire, lorsque le premier jeu est sorti, le corps était déjà engagé dans le discours de la post-humanité, envisageant le corps prosthétique, virtuel ou génétiquement modifié. Les interfaces de *Madness Returns* sont ornées d'images faussement anatomiques ; insectes, mains de squelette et régions cérébrales, comme pour illustrer ce démembrement et cette dépossession subie par le personnage intra-diégétiquement, et celui expérimenté virtuellement par le joueur. La thèse de Jonathan Boulter, *Parables of the Posthuman,* est l'un des travaux notables choisissant l'expérience vidéoludique comme base d'une redéfinition du sujet et les questions sur la post-humanité. Ainsi qu'il l'introduit :

> gaming enacts – and this term is crucial – a practical realization that the human is a fluid, dynamic and unstable, discontinous entity. The digital game thus, in its radical critique of a transparent, unified self, becomes a site of interrogation and sustained philosophical analysis.[1388]

Alice justifie parfaitement ce corps « instable », « discontinu » et dynamique, siège de l'interrogation et de la constante transformation à laquelle le sujet aspire. La thèse de Boulter interroge les concepts de « experience of the self » et « posthuman identity », sachant que le seconde est la résultante du premier. Alice est ses capacités de métamorphoses traduit cette instabilité et cette discontinuité qui traduit, au-delà du jeu, la recherche de soi hors des limites.

Le propre d'*Alice* est d'exister à partir de la désunion et du désordre. C'est en devenant Alice, une entité avec laquelle il n'a rien en commun, que le joueur se redéfinit, selon le postulat de Boulter : « *as you become what you are not, you are fully enmeshed in the posthuman sublime.* »[1389] Grodal rappelle à juste titre que l'expérience intermédiatique génère, avec les nouveaux médias, de nouvelles formes d'accès, de lecture et de représentation, en bref, de nouvelles formes de réception culturelles : « Media forms also greatly enhance the possibilites of choosing different levels of representation »[1390]. Ainsi, lorsqu'Alice elle-même fait l'expérience

1387 Linda Badley, *op. cit.*, p. 8.
1388 Jonathan Boulter, *op. cit.*, p. 2.
1389 *Ibid* p. 75.
1390 Torben Grodal, *op. cit.*, p. 152.

du changement de perspective physique, elle devient la métaphore de ce postulat, puisqu'elle observe autrement le monde qui l'entoure. Elle grandit et se grandit pour signifier la liberté permise par l'ouverture d'esprit. En ce sens, l'expérience n'offre pas simplement le plaisir ludique de l'aventure digitale ; elle fait comprendre au joueur qu'il a tout à apprendre de lui-même, des autres et du monde qui l'entoure, expérience qui, comme le soutient Grodal, est facilitée dans le jeu vidéo car « personnalisée » :

> Video games provide personalized experiences that are based on playing (that is: pleasurable *repetitive learning processes*), backed up by emotions that change over time not only because of the events but also due to the development of the learning processes. The subjective experience of nonlinear choice is strongly enhanced by the repetitive nature of games that allow different lines of actions in different playings of the same game, contrary to film, which chooses one line of action and one narrative out of the virtual options.[1391]

Suivre le raisonnement de Grodal revient à admettre que c'est l'importance considérable accordée à la subjectivité qui, dans le jeu vidéo, réussit à intégrer l'apprentissage, par le biais d'un *player-character* auquel le joueur s'identifie, pour lequel il éprouve quelque chose et dont l'histoire capte son attention, en plus du *gameplay* qui entraîne sa performance et ses capacités. Malgré le caractère répétitif du système, le joueur expérimente l'illusion de l'inédit dans la métamorphose et l'incarnation dans un corps surnaturel, dans une histoire hors des sentiers connus.

La nature essentiellement fictive du jeu vidéo entre également en compte, puisque jouer est un acte contraire à la réalité. Jonathan Boulter répondrait que : « the posthuman fantasy enacted by gaming is precisely that, a fantasy »[1392]. Le jeu vidéo concrétise la recherche du fantasme. L'évasion qu'il propose, notamment dans le processus d'identification, ne peut-être perçue hors du médium et ne peut donc signifier le danger du mimétisme. En jouant à *Alice,* nous nous immergeons dans cet inconnu inquiétant, pour le seul plaisir de nous évader dans un enfer plus équitable, irréel et pourtant si réaliste. Nous en revenons marqués, changés, certainement pas plus mauvais ou plus enclins aux pensées négatives. Au contraire, le jeu est une thérapie à travers laquelle s'expriment sans doute nos propres difficultés à maintenir l'équilibre entre ce que nous aspirons à être et la concrétisation de ce désir. Ainsi que le commente très justement Olivier Lejade : « au cœur du jeu, il y a le gouffre de L'inconnu. L'autre. Le chaos du hasard. S'y confronter, c'est garder les yeux ouverts face à ses peurs. »[1393] Il faudrait s'entendre pour dire que

1391 *Ibid*, p. 153.
1392 Jonathan Boulter, *op. cit.*, p. 68.
1393 Olivier Lejade, « L'attitude ludique », *La Fabrique des jeux vidéos : Au cœur du gameplay, op. cit.*,p. 22.

le joueur aura toujours moins peur qu'Alice dont il épouse la sensibilité, cette intelligence artificielle assez brillamment réalisée pour que ce personnage nous touche. Le pouvoir du lien empathique permet au joueur d'accéder à la grandeur de l'œuvre, celle-là même qui ouvre les perspectives au-delà du médium.

Le joueur est à la poursuite du rêve, même si ce rêve est une descende dans la fantaisie ténébreuse. Alice, dans le jeu, réalise une autre vision du *dreamchild* lancée vers l'inconnu. Le prologue en vers ouvrant *Alice's Adventures in Wonderland* confirme le postulat selon lequel le lecteur idéalisé est le lecteur qui intègre le ludique comme une perception particulière du réel :

> In fancy they [children] pursue
>
> The dream-child moving through a land
>
> Of wonders wild and new,[1394]

Les mots « fancy » (fantaisie) et « dream » (rêve) sont les clés de l'univers carrollien. L'image d'Alice, l'enfant-rêve se déplaçant dans une terre de « merveilles sauvages et nouvelles » ne peut que nous interpeller dans le sens où elles semblent anticiper le jeu vidéo qui est une fantaisie « sauvage et nouvelle ». Nouvelle car l'expérience vidéoludique est un nouvel accès à l'imaginaire, transformant le rêve en réalité virtuelle, et sauvage car c'est dans une jungle hostile et ténébreuse que le personnage est projeté, vers le fantasme de ses propres abysses. Carroll évoque, avec un ton déchirant, la hantise d'une figure éthérée qui traverse les nuages comme la mémoire : « Still she haunts me, phantowise, / Alice moving under skies / Never seen by waking eyes. »[1395] De figure angélique, symbole du rêve de l'innocence éternelle, Alice est devenue autrement visible, une hantise, un « fantôme » (fantasme) ténébreux qui survole les nuages grâce à cette magie que l'on appelle la technologie.

Alice joue pour vaincre. Il serait néanmoins inexact de prétendre qu'elle n'apprend rien. Le jeu se définit aussi par son apprentissage. Le joueur n'apprend pas seulement à se déplacer et à se métamorphoser dans cet univers ; il apprend également à adopter une autre perception du jeu et de la réalité, jusqu'à y déceler cette sagesse inattendue qui s'adresse à son désir de victoire et d'accomplissement.

1394 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 7.
1395 *Ibid*, p. 273.

II.4.2.1. La sagesse du jeu

Nous avons déjà mentionné l'un des arguments principaux utilisés pour condamner le jeu vidéo ; beaucoup plus invoqué que la potentialité dangereuse, celui de la futilité du jeu. Olivier Lejade apporte à ce propos un contre-argument :

> Inutile. Le mot reviendra donc souvent à propos du jeu. Mais qui peut croire qu'il est inutile d'apprendre à se connaître ? Qui imagine qu'il soit vain de trouver ses limites, d'apprendre à les surmonter ? Le jeu n'est inutile qu'à celui qui n'aurait plus rien à apprendre. Qui peut avoir cette prétention ? Personne. D'ailleurs tout le monde joue, depuis toujours.[1396]

Les traités classiques de Huizinga et de Caillois sont suffisamment convaincants et usent d'arguments solides pour défendre le jeu en tant qu'activité nécessaire, fondamentale dans le développement de toute culture. Le jeu est postérieur à la culture, au langage ; il est l'un des premiers mode d'expression, d'échange et d'accès à la réalité, ce qui constitue son plus grand paradoxe, car le jeu est une entrée dans l'abstraction. Analysant le caractère fondamental et universel de l'activité ludique, Olivier Lejade définit le jeu comme suit :

> Le jeu est dans l'être. C'est une disposition particulière de l'esprit, une posture existentielle, un certain rapport au monde. […] Le jeu n'existe que par l'acceptation volontaire d'une contrainte. Pourtant quiconque est forcé de jouer ne joue plus. De ce paradoxe naît l'attitude ludique.[1397]

Les jeux *Alice* sont précisément cela, « l'acceptation volontaire d'une contrainte », à l'image du jeu en général. Or, comme nous l'avons déjà rappelé, le jeu vidéo n'est pas dicté par des règles mais repose sur un système de contraintes et de possibilités appelées *gameplay*. Pour Lejade, le jeu est une philosophie qui passe par l'expérience : « Là où les philosophies classiques se transmettent par le verbe et passent par l'abstraction, l'attitude ludique est quant à elle une philosophie de l'expérience qui passe par la pratique. »[1398] Concernant les deux textes de Lewis Carroll, nous avons pu démontrer qu'ils étaient une invitation « par le verbe » au jeu, ou plus exactement, à une conception ludique de la dureté des épreuves réelles et des conflits entre les sujets. La pratique se fait véritablement dans le jeu vidéo. Et si ce jeu de contrastes – réalité contre virtualité – était, à l'inverse des idées préconçues, au service d'une véritable philosophie et

1396 Olivier Lejade, *op. cit.*, p. 24.
1397 *Ibid*, p. 18.
1398 *Ibid*, p. 22.

permettait, comme l'avance Lejade, de transformer le joueur en le confrontant à sa condition ? Nous avons vu que l'identification était un moment crucial dans lequel le joueur s'extrayait de son identité, et même de son humanité, pour prendre part à l'histoire qu'il actionne, déclenche, résout. Et si, contrairement à ces croyances, l'histoire jouée nous concernait, nous impliquait dans notre définition de nous-mêmes et de notre raison de jouer et, ce n'est pas aller trop loin, notre raison d'être ?

Les textes écrits par Carroll, de même que les jeux conçus par Spicy Horse, partagent une problématisation de l'appréhension du réel, à travers une héroïne dont la réalité est mise en doute. Paradoxalement, c'est par l'expérience ludique que sa réalité s'affirme. L'œuvre de Lewis Carroll constitue une manière ludique d'apprendre à ne pas concevoir les choses pour ce qu'elles paraissent être. Interpréter l'histoire d'Alice comme un simple déni du sens des réalités est une erreur ; au contraire, Alice lutte pour le retour, pour la cohérence. La dimension ludique démultiplie le champ des possibles, à l'inverse d'une réalité qui repose sur la limite. Dans le texte, il s'agit bien de prendre ses désirs pour des réalités. Alice désire un moyen d'entrer par la petite porte et de gagner le merveilleux jardin royal ; une table avec une bouteille avec l'inscription « Drink me » apparaît aussitôt.

Dans le jeu vidéo, la partie s'annonce plus délicate, car nous sommes dans un univers martial qui rend l'action nécessairement violente, comme le déclare le squelettique Chat du Cheshire : « Here's a riddle. When is a croquet mallet like a billy club ? I'll tell you. Whenever you want it to be. »[1399] C'est une fausse devinette ; un maillet de croquet peut devenir un gourdin, pour frapper, si on désire qu'il le devienne. Le désir est le rouage principal du fonctionnement de cet univers, de même qu'il l'est dans le texte. En entrant dans la dimension fictive et ludique, le joueur a toujours ses propres attentes, dont la première, commune avec la protagoniste, est de s'évader du réel.

Pourtant le jeu vidéo (à l'inverse du Wonderland dans le texte) n'est pas un opiacé qui endort les sens, ni une drogue qui rend caduque toute faculté de perception et rend prisonnier d'une répétition stérile. Le médium fictif est comme le miroir d'Alice que l'on traverse temporairement pour devenir autre, pour se questionner hors des restrictions du réel. Loin de se limiter à l'histoire, au graphisme et au *gameplay,* les jeux *Alice* impliquent le joueur et remettent en jeu sa propre condition ; qu'est-ce qu'il attend du jeu, de lui-même. Qu'est ce qui transforme le simple plaisir de finir une partie en sentiment d'accomplissement, de changement ? De telles questions méritent une réflexion approfondie du *gameplay* particulier des *Alice* et de la place

1399 Le Chat, *American McGee's Alice, op. cit.*

accordée au sujet qui consent à travers le miroir-écran, peut-être d'abord pour fuir.

Espen Aarseth est l'un des premiers critiques à avoir soulevé la richesse et les possibilités offertes par le jeu-vidéo aux perspectives de recherches, notamment aux études narratives :

> Over the last decade or so, a number of studies have addressed the adventure game as a literary genre – or at least has discussed them from a perspective of literary theory and criticism. The distinction here is important, because while the critics apply or suggest literary perspectives, they do not always treat the adventure games as they would a literary work.[1400]

Cette analyse vise à soulever le conflit qui opposaient les ludogologistes et les narratologistes. Le fait est que l'on ne peut considérer exclusivement le jeu vidéo comme une œuvre soumise aux mêmes approches critiques qu'un texte. Le jeu amène à considérer des critères liés à sa complexité trans-médiatique. De plus, il est vain d'ignorer qu'une importante quantité de jeux, y compris les *Alice*, sont des jeux d'action basés sur le combat, ou pour résumer, sur le système « tuer pour avancer », ce qui suppose, en méconnaissance de cause, que cela résume ce qu'est un jeu vidéo. Le jeu-vidéo n'a pas, à proprement parler de règles, au sens où on l'entend pour le jeu de société. Dans ce dernier, les facteurs qui amènent un joueur à perdre la partie sont déterminés par les règles : aux échecs, les déplacements n'ont rien d'arbitraire et le succès dépend de la manière dont le joueur le plus patient et le plus observateur va avancer ses pièces selon les limites autorisées et propres à chacune de ces pièces. Dans le jeu-vidéo, les déplacements et les mouvements du personnages sont limités à une série d'actions répétitives dans l'espace du jeu. Or, pour bien mener le jeu, le personnage doit survivre et, pour ce faire, le joueur ne doit pas le faire courir aveuglément sans but ; il doit, à un moment où à un autre, réfléchir à une stratégie de combat, à la combinaison d'actions qui lui assureront la victoire de même qu'il ne peut lancer son personnage dans les airs sachant que ce dernier va tomber et mourir. La dynamique, la plasticité des mouvements créent l'illusion de la variation.

Dans l'œuvre littéraire, est intéressant de constater à quel point le jeu est un passage obligé, presque un *by pass* pour le retour d'Alice dans la réalité. Dans *Alice's Adventures in Wonderland,* l'héroïne, invitée à participer à une partie de croquet contre la Reine éprouve les difficultés à comprendre ce jeu mené arbitrairement, dont les règles sont absurdes : « a very difficult game indeed »[1401]. Le jeu est un divertissement, il n'en est pas moins une épreuve qui peut provoquer de la frustration. Dans le jeu vidéo, le joueur est face à un environnement qu'il ne connaît pas, et dans le corps virtualisé d'un personnage dont il ignore les capacités. Le jeu vidéo

1400 Espen Aarseth, *op. cit.*, p. 107.
1401 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 85.

n'est pas caractérisé par des règles mais par des limites. Si, par exemple, nous comparons un jeu de société comme les échecs à un jeu vidéo, nous saisirons immédiatement la différence entre l'occupation d'un espace sur l'échiquier, de même que les déplacements des pièces soumis à des règles inaltérables, et le mouvement dans l'espace du jeu. Celui-ci est également limité, cependant le joueur peut se déplacer arbitrairement, tuer son personnage et même se doter d'une stratégie personnelle de combat.

C'est précisément la méconnaissance ou l'incompréhension du fonctionnement du jeu vidéo et des objectifs qu'il entraîne qui mènent au préjugé de la futilité de ce médium. En effet, cette idée reçue, de l'inutilité du jeu sur écran, provient en partie de la croyance selon laquelle les jeux de société développent davantage ou entretiennent l'activité cérébrale et les aptitudes de logique ou de stratégie parce qu'ils sont, par définition, restrictifs et objectifs. Sans intention péjorative, nous pourrions les qualifier d'impersonnels, dans le sens où ces jeux sont abstraits. Le jeu vidéo abstrait existe, comme le Solitaire ou les échecs virtuels, ou encore le fameux *Tétris* conçu par A. Pajitnov en 1984. Les jeux vidéos reposent, et c'est ce que l'on appelle la partie « narrative », sur un scénario précis qui devient également l'argument de vente, au-delà même du *gameplay,* c'est l'histoire qui détermine le jeu. Le jeu en vaut toujours la chandelle, comme le dit l'expression. Cela signifie que l'on joue toujours pour jouer, gratuitement, pour le plaisir, et aussi pour fuir la réalité, pour « faire comme si ».

Les jeux *American McGee's Alice* et *Alice Madness Returns* n'attendent guère du joueur qu'il fasse comme Alice, c'est à dire se poser des questions. L'on comprend très vite qu'il faut agir. Or même cette détermination devenait plus présente dans la suite des *Adventures.* Alice avait un objectif précis dans *Through the Looking Glass* : « I want to be a Queen. »[1402] Elle finit par le devenir en parvenant, en tant que pion blanc, au bout de l'échiquier gigantesque du monde du miroir. Pour devenir reine, elle ne tue pas, ce qui est paradoxal puisque les échecs se basent sur le sacrifice de pièces. Le jeu se déroule principalement dans l'échange verbal. Les jeux vidéos *Alice,* s'ils sont catégorisés « action / plate-forme » ne négligent pas l'exploration ludique du langage. Espen Aarseth poursuit ainsi son argumentation :

> hypertexts, adventure games, and so forth are not texts the way the average literary work is a text. In what way are they texts ? They produce verbal structures for aesthetic effect. This makes them similar to other literary phenomena. But they are also something more, and it is this added paraverbal dimension that is so hard to see. A cybertext is a machine for the production of variety of expression.[1403]

1402 *Ibid*, p. 235.
1403 Espen Aarseth, pp. 2-3.

L'exemple du dialogue suivant, dans *Alice Madness Returns,* illustre ce que Aarseth appelle la « paraverbal dimension ». C'est dans le second jeu, *Madness Returns,* que le *nonsense* et les phrases sans-queue-ni-tête carrolliens manifeste un travail beaucoup plus important et impliqué dans la relation intertextuelle avec l'œuvre. Par exemple, lorsque Alice retrouve le Charpentier, dans le vaste et sombre domaine sous-marin appelé les « Deluded Depths », la conversation est particulièrement exemplaire. L'imposant Charpentier, percé de clous enfoncés arbitrairement dans chacune des parties de son corps comme des piercings, entame avec l'héroïne un dialogique nonsensique : « My pregnant show is set to pop... It requires only a medicament of your helpful-osity. »[1404] C'est l'association des images qui choque, de même que les néologismes formés à partir de la combinaison d'un adjectif (« helpful ») et d'un suffixe (« -osity »). L'agencement de substantifs et de verbes inattendu s'accompagne aussitôt d'allitérations et d'assonances :

> The essentiality of haste is essential […] An impresario has arrangements, ducks in a row, fish to fry, coals to Newcastle, etcetera etcetera. Fetch the script from the writer, then we can batter or clatter or natter as the case may be.[1405]

L'énumération devient plus frénétique et il utilise des expressions anglaises qui, comme dans le poème du Morse et du Charpentier oppose deux lectures ; l'une littérale (du point de vue de la petite Alice qui plaint les huîtres dévorées), l'autre implicite qui évoque l'aveuglement et la naïveté qui conduit ces personnages dans la gueule du loup. Lewis Carroll utilisait les mêmes associations et faisait tout un art du quiproquo, choisissant ainsi expressément une héroïne jeune qui est limitée dans sa connaissance de l'interprétation, tout au long des deux récits. Gradations en mots de sens différents produisant un effet comique, phrases sans queue-ni-tête qui participent d'une reprise du style carrollien.

Mais si l'humour et le nonsense habitent les dialogues, American McGee choisit d'y ajouter de l'humour noir et de l'ironie, comme c'est le cas dans la représentation du Morse que nous avions vu. De plus, l'interprétation littérale ou indirecte des expressions nous interpelle particulièrement lorsque nous savons que nous sommes dans un jeu vidéo. En effet, la réplique du Charpentier peut paraître un simple jeu de mots passagers dans le jeu qui, il n'est jamais superflu de le rappeler, est un jeu d'action qui transpose dans la réalité graphique la dimension abstraite du langage. Ainsi les expressions « fish to fry » (de « we've got other fish to fry » / « d'autre chats à fouetter ») et les énumérations ; « clatter » (« s'entrechoquer ») ; « batter » (« battre » une substance comme battre du lait ou faire de la pâte) et « natter » (« bavarder /

1404 Le Charpentier, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1405 *Ibid, id.*

papoter ») traduisent l'action à venir. En effet, les huîtres et les spectateurs d'espèces vertébrées et écailleuses sont comestibles et seront dévorés dans le coup de théâtre final, c'est à dire le sanglant repas du Morse. Alice ne peut avancer qu'en appliquant les paroles à la lettre ; ainsi « battre » signifie à la fois combattre et battre le jeu, comme l'on joue sa dernière carte. Le Morse lui-même rappelle au joueur qu'il doit faire trève de paroles : « That's quite enough of that I think! That's enough preliminaries! Here's the performance you've been waiting for proves I am without prejudice and have a fine sense of humor. »[1406] En interrompant le ballet des huîtres qu'il s'apprête à dévorer goulûment, il en profite pour remettre littéralement les pendules à l'heure. Ces « préliminaires » ne désignent pas simplement l'entrée en scène des danseuses si délicieuses et si naïves. Nous pouvons penser que le texte, le livre et donc les mots sont perçus comme des préliminaires au jeu vidéo qui combine les modes d'expression et d'action.

Il s'agit donc d'une « performance » qui marque une transposition de l'univers textuel dans l'univers du jeu. Les deux livres de Lewis Carroll possèdent cette capacité inégalable d'alterner deux points de vue ; celui d'Alice et celui de l'auteur dont ont ressent la présence. C'est pourquoi l'adulte qui lira les *Alice* se distinguera de l'enfant en plein apprentissage qui lui, comme Alice, joue et *se* joue du langage, explorant plaisamment cette confusion. Dans les deux textes, Alice est souvent dans le rejet du *nonsense,* elle se montre correctrice tandis que les personnages du Wonderland s'acharnent à plier le sens à l'image.

Le jeu vidéo part de ce même conflit et oppose le point de vue du jeu et celui du joueur. L'Alice du jeu joue parfaitement le jeu, sans essayer de raisonner, contrairement à celle des textes ; ainsi lorsqu'elle dit que la « taille n'est qu'une question de point de vue » (« Short-sighted is more than a matter of perspective »[1407]) elle désigne en réalité la faculté de rapetisser, le fait de trouver la taille appropriée pour passer les trous de serrure, comme le faisait, dans l'acte précisément, l'héroïne de *Alice's Adventures in Wonderland.* En jouant avec le langage, en entrant dans le jeu nonsensique, le jeu vidéo parvient à opposer action et abstraction. Et cette opposition suggère l'importance de la place du sujet joueur.

Dans le jeu-vidéo, nous sommes immergés dans le royaume de la subjectivité et des sens, bien que le goût et l'odorat soient temporairement inutilisés. Les jeux *Alice,* comme les œuvres écrites par Lewis Carroll, s'adressent à notre curiosité, à ce plaisir du danger qui ne peut s'exercer qu'à travers le prisme du médium, car rien n'arrive pour de vrai. Cependant, le ressenti du joueur, son implication, est bien explicite dans le jeu vidéo qui repose sur un réalisme visuel. Dans le jeu, nous ressentons du plaisir pour les épreuves qui, dans la réalité nous auraient rebuté. Le

1406 Le Morse, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1407 Alice, *ibid*.

« travail » devient plaisant, l'objectif habite notre pensée. Il est beaucoup plus facile de s'accomplir, car nous ne sommes qu'indirectement impliqués dans la tâche irréelle, fictive. Dans le texte, *Alice* n'était qu'une aventure ; dans le jeu, l'histoire devient un parcours initiatique qui concerne le joueur. Comme Alice, il cossent au rêve, ou au cauchemar, adoptant ce regard passionné (« passionate gaze »[1408]) identifié par Jean-Jacques Lecercle comme le regard du narrateur omniscient, suivant avec plaisir les aventures de son héroïne.

C'est cette expérience de liberté habitant le récit des aventures de l'héroïne que fait le joueur. Virginie Iché avance cette hypothèse selon laquelle le lecteur idéal d'*Alice* est un lecteur-joueur, ou plus précisément, un sujet ludique. En effet, si « la liberté d'Alice provient de sa faculté à déterminer les règles du jeu des mondes parallèles qu'elle visite, les faire siennes »[1409], il en est de même pour le joueur contemporain qui fait sien le jeu et connaît une liberté paradoxale parce que fictive mais bien véritable. Cette expérience ludique met en lumière une problématique du jeu qui rejoint notre sujet ; le personnage ténébreux n'est-il pas, lui aussi, celui qui agit en marge, en *outsider,* et qui s'investit corps et âme dans la quête de l'expérience, dans un déni presque total du réel ? Le personnage d'Alice n'est-il pas celui qui incarne le mieux cette fuite dans la virtualité ? Le jeu vidéo est comme un paradis artificiel, une hallucination étrange, malléable et sans fin que Mathieu Triclot rapproche du « livre impossible dont rêvait Lamartine »[1410]. Cette fuite dans une dimension intérieure permet peut-être, comme nous l'apprend *Alice,* la reconstruction, la redéfinition et l'ouverture de nouvelles perspectives. Triclot insiste sur l'interconnexion entre le joueur et l'univers vidéoludique : « Ils [les jeux vidéos] nous tendent le miroir brisé de la subjectivité contemporaine. »[1411]

Nous avons vu que *American McGee's Alice* et *Madness Returns* exprimaient graphiquement, dans l'esthétique, cette mise en abyme de la subjectivité, reflétée à travers le *miroir* de l'écran. Cette subjectivité « contemporaine » mentionnée par Triclot est, il nous semble, celle du retrait, celle de la recherche désespérée de l'évasion dans la virtualité. En ce sens, le personnage vidéoludique d'Alice est presque romantique ; sa subjectivité est mise en avant comme la seule vérité valable, car elle exprime le prix de cette solitude assumée, recherchée, ce combat mené contre soi. Dans un monde dont ont sent quotidiennement la fragilité, qui s'effrite devant ses yeux, l'individu est menacé dans sa liberté. *Madness Returns* nous le montre bien ; des enfants privés de leur liberté individuelle finissent comme des pantins ou des poupées lobotomisées. Par le ludique, par le jeu et le combat, Alice s'enferme pour mieux

1408 Jean-Jacques Lecercle, « Lewis Carroll's feminine style », *Lewis Carroll : Jeux et enjeux critiques, op. cit.*, p. 10.
1409 Virginie Iché, *op. cit.*, p. 58.
1410 Mathieu Triclot, *op. cit.*, p. 21.
1411 *Ibid*, p. 136.

se libérer.

Nous souhaitons démontrer, à l'appui de notre lecture des deux volets de la série, que le jeu vidéo conduit à une sagesse inattendue, qu'il n'enferme pas et qu'il repose sur le même paradoxe que la lecture de fiction ou le cinéma, c'est à dire l'éloignement du réel pour mieux saisir, mieux comprendre le réel, tout en privilégiant le développement de la sensibilité et de la subjectivité contre l'impersonnalité du système collectif. Que signifie cette fuite pour nous qui sommes des joueurs ? Il est difficile de ne pas y déceler une mise en relation entre l'histoire d'Alice et notre propre position de joueurs. Car cette fuite vers la dimension intérieure pose les questions graves que nous avons abordées dans l'introduction par rapport au repli dans l'imaginaire. Nous sommes impliqués dans l'histoire vécue par un sujet dont la propre perception du réel est faussée.

Pour autant, la réponse qui saute aux yeux est une conclusion facile ; Alice fuit le réel, donc le jeu incite à ignorer l'insoutenable réalité. Or ce serait aller vite en besogne. Dans le jeu, nos objectifs nous mènent à quelque chose de précis qui nous oblige à réfléchir sur son propos et sur nos actions à l'intérieur de cette histoire qui attend, telle une énigme, d'être résolue, comme la fiction d'un roman attend d'être lue pour être comprise et appréciée. Le joueur non-familier ne saisit pas, au début, pas plus qu'Alice elle-même, ce qu'il cherche réellement. Et si c'était l'inverse de l'idée reçue, selon laquelle le jeu ne sert à rien, ne mène à rien (à part à renoncer à toute réalité) ? Et s'il fallait se replonger dans l'irréalité pour comprendre sa propre vérité, pour retrouver le sens perdu ?

Dans le cinquième chapitre-niveau de *Madness Returns,* Alice se souvient des propos de son ancienne nourrice : « Young women need to leave their Wonderlands. The real world is not so wonderful. »[1412] Elle s'adresse directement à la jeune femme, mais ce conseil avisé, si cliché soit-il, est toujours percutant, d'autant plus qu'il s'adresse également au joueur lui-même. Ce ne sont pas simplement les jeunes femmes qui doivent apprendre à grandir et à affronter le monde ; le joueur, quel que soit son identité et sa situation, fait l'expérience d'un jeu-vidéo comme *Alice* pour des raisons qui surpassent la simple distraction. Plus il avance, plus ses propres perceptions de lui-même, de la réalité, et de ses objectifs personnels sont vus autrement, peut-être même forme-t-il de nouvelles manières de penser ou de nouveaux objectifs.

Alice n'est pas une donneuse de leçons, cela ne signifie pas que le jeu ne nous apprend rien, bien au contraire. C'est un combat, et un combat doit se terminer par une issue. Le joueur ne joue pas parce qu'il cherche à redevenir un enfant ou bien à nier ses responsabilités ; le jeu le

1412 Nourrice, *Alice Madness Returns, op. cit.*

ramène à la condition ludique que le quotidien ne permet que rarement afin de lui laisser l'occasion de se connaître. Et si, paradoxalement, le jeu possédait une sagesse inédite, une manière ludique de retourner, comme Alice, vers une réalité plus déterminé, plus ouvert à celle-ci ? La sagesse du jeu vidéo est paradoxale. Les *Alice* accordent une place considérable à la problématisation du jeu et du joueur ; ils incitent à l'auto-réflexion. Ils ne sont pas plus moralisateurs que les ouvrages de Lewis Carroll, ces contes sans morale qui pourtant touchent la sensibilité de l'enfant et de l'adulte qui fut un enfant. Il interroge le joueur, le pourquoi du jeu.

Le troisième chapitre-niveau de *Madness Returns,* intitulé « Oriental grove » est de loin le plus démonstratif. Alice se retrouve happée vers ce lieu qui est sa projection idéalisée de l'Extrême-Orient. Une montagne peuplée d'insectes en origami soumis à la poigne de fer d'une bande de guêpes samouraïs ; des statues de geishas pleurant des larmes de sang[1413] ; des temples qui ressemblent à des miniatures *kamidana*[1414] avec ses *himitsu bako*[1415]*,* des roches de jade et des poissons de papier, sous un ciel de fumée duquel coulent les poèmes calligraphiés. L'univers repose sur le mouvement ascendant, sur l'ascension vers le sommet et chaque épreuve, pour libérer les créatures de papier pacifiques. Ces « orifourmis », de par leur constitution et leur position non-violente sont l'image des opprimés, une projection mentale du désir de protection d'une Alice qui se rapproche de la révélation finale (la séquestration des enfants) et qui veut protéger ceux qui ne peuvent se défendre. Les guêpes samouraïs, portant sabre et masques d'*oni,* font très certainement référence au chapitre alternative de *Through the Looking-glass* intitulé « The Wasp in a wig », publié en 1874. Visuellement, ces créatures doivent davantage à la culture nippone et au cinéma asiatique de films de sabres (*chanbara*) ou encore aux mythologies vidéoludiques. Cruels et muets, ces bourreaux pervertissent le *bushido* et attaquent au katana assez frénétiquement en émettant des soupirs monocordes et vibrants.

Alice se retrouve confrontée à la violence gratuite. Sauver ces peuples innocents lui procure une joie considérable, tandis que l'ascension (« my ascent »[1416]) atteint une portée symbolique ; Alice est bien train de grandir. Elle avance vers le sommet, encouragée par l'apaisante voix du Bombyx qui dort au sommet, visiblement adepte de la philosophie de Lao Tseu : « A journey of a thousand miles begins with a single step. »[1417] Le joueur est invité à suivre l'exemple d'Alice, c'est à dire à surmonter les difficultés, non pas en massacrant les

1413 Contre les apparences caricaturales des prostituées de Londres, ces statues possèdent une grâce blessée et une fragilité symbolisant peut-être l'enfance volée.
1414 Temples miniatures dans les maisons pratiquant la religion *shintō.*
1415 Boîtes à casse-tête japonaises traditionnelles qui ne s'ouvrent qu'avec la bonne combinaison des plaques.
1416 Alice, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1417 Le Bombyx, *ibid*.

obstacles, mais simplement en faisant de l'épreuve une expérience ludique et enrichissante. Les anciens des villages Orifourmis que libère la jeune femme entretiennent ce sentiment positif : « Mental strengh will confirm your worthiness of declare your defeat »[1418] Le but à atteindre, au sommet de la montagne, est le repaire du Bombyx. Cet oracle personnel vit dans un cocon et son temple est le point culminant de l'ascension périlleuse et épique où Alice ne devra pas simplement se battre contre les assaillants livrant de régulières expéditions punitives dans les temples mais aussi éviter de se brûler les pieds sur des parchemins en feu, résoudre des casse-têtes chinois et voler sur des éventails géants. L'ambiance zen de l'endroit détone avec les autres domaines tout en contrastant fortement avec les zones hautement hostiles infestées de guêpes, d'archers ou de « ruins ».

Alice parcourt ce niveau en quête de réponses et reflète la quête du joueur auquel le jeu offre des réponses indirectes à des questions peut-être implicites, inconscientes. L'épreuve n'est simplement pas subie mais activement recherchée et menée comme une irrésistible[1419] ascension. C'est un bien amusant pèlerinage vers ce sommet perdu dans des nuages percés de *kanji* qui défilent comme de la poésie dans l'air, sans doute une réminiscence des décorations importées vues chez le notaire des Liddell, le gros et suffisant Radcliffe. Parmi les boîtes laquées géantes et les geishas statufiées pleurant ces larmes de sang qui expriment la douleur qui ne touche qu'Alice, qui ne concerne pas le joueur, mais qui ne le laissent jamais indifférent, car cet endroit respire la beauté douloureuse, le sublime. Les pensée du Bombyx parviennent à celle qui, par la main du joueur, progresse vers sa destination, et ces paroles s'adressent à la fois à Alice et au joueur. Il fait prendre conscience à Alice de ce que son esprit a produit ; un désastre apocalyptique qui peut encore être réparé.

Pour en venir à bout, le message est donné par le *gameplay* même et par les créatures : « Get moving. Time waits for no one. The change has begun.[1420]. Il faut donc « se bouger », car le changement est en marche, en bien comme en mal. Comme le train infernal qui contamine le Wonderland, le temps n'attend personne, il file effroyablement et toute réflexion doit se marier harmoniquement avec l'épure oriental, sans fioritures et efficace. En même temps, cet avertissement doit faire son effet dans l'esprit du joueur attentif, conscient de son temps à lui ; jouer permet de mieux appréhender le réel et de prendre les devants, pour peu que ce message soit appliqué concrètement.

1418 Ancien Orifourmi, *ibid*.

1419 La version française du jeu semble avoir ajouté cet adjectif dans le doublage, or cet ajout renforce le caractère addictif du jeu d'une part, puis fait résonner le plaisir que l'on peut avoir face à un objectif rendu plaisant par le caractère ludique.

1420 Le Chat, *ibid*.

La philosophie inattendue de ce jeu est d'enseigner au joueur à ne pas tomber dans le dilettantisme passif, car les conséquences pourraient être terribles. Il ne faut guère avoir peur d'affronter la vie, comme le dit ce vieil adage repris par le Bombyx comme le Chat qui moque le cliché : « Every adventure requires a first step. Trite, but true, even here. »[1421] Or Alice contredit souvent, avant de se laisser gagner par la prise de conscience. C'est donc dans ce dialogue conflictuel que se joue les questions importantes qui concernent indirectement le joueur, et il est d'autant plus intéressant de constater que cette prise de conscience se fait à l'intérieur d'un monde virtuel, d'un rêve éveillé.



AMR. chap. 03. Alice découvre les ravages et le sacrifice de l'innocence représentée par les Orifourmis devant un temple semblable à un *kamidana* miniature encadré de bambous sacrés en papier.

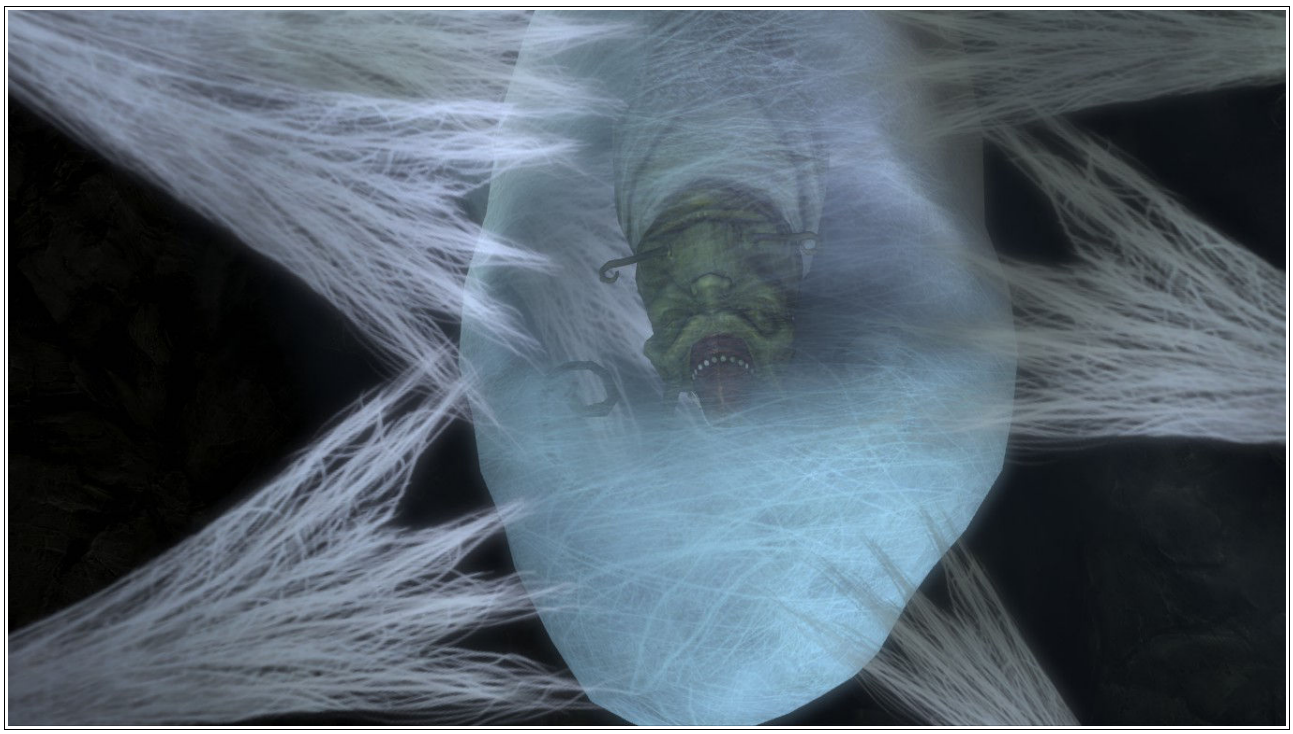
1421 Le Chat, *American McGee's Alice / Alice Madness Returns, op. cit.*



AMR. chap. 03. Alice venge les opprimés en massacrant les renégats, ces guêpes infâmes qui bafoue la voie du sabre, usant arbitrairement des enseignements.



AMR. chap. 03. Les Daimyo sont hargneux et font tournoyer leurs lances, formant ainsi un bouclier pour parer aux attaques. Néanmoins tous ont un point faible, sans quoi le jeu serait injuste.



Page précédente : AMR. chap. 03. Le Bombyx ou la sagesse du repli, dans son cocon gigantesque, au sommet.

Comme Alice, le joueur est devenu le héros d'une épreuve qu'il veut réussir pour des raisons qu'il ignore, au début, le concerner. Alice se fait parfois la voix du renoncement. Dans le premier comme dans le seconde jeu, elle se laisse aller face à la perte : « I'm cursed. Why go on ? I'll just hurt others... »[1422]. Aussitôt, ses alliés la rattrapent et l'encouragent à rebondir, à faire de sa souffrance une force conséquente. Le Chat est assez direct : « No time for self-pity. »[1423]. Au début de *Madness Returns,* lorsqu'elle retrouve son Glaive vorpalin, Alice stipule qu'elle n'est pas retournée dans le Wonderland pour se battre, tout en caressant la lame chantante du couteau d'argent ciselé : « I've not come back here looking for a fight. »[1424] De son sourire carnassier, le Chat répond qu'elle n'y échappera guère : « Really ? That's a pity. One's certainly looking for you. »[1425] La remarque d'Alice traduit indirectement les attentes du joueur ; lui aussi veut fuir son propre combat, celui du quotidien, pour s'adonner à ce « tourisme virtuel ».

Or le Wonderland du jeu est tout sauf une cour de récréation. Le *fun* se produit dans l'action qui sert à la fois d'exutoire et d'apprentissage. Alice croit trouver la paix dans son refuge personnel : « I'll frighten myself when necessary, thanks very much. I was hoping to escape from

1422 Alice, *American McGee's Alice, op. cit.*
1423 Le Chat, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1424 Alice, *ibid*.
1425 Le Chat, *ibid*.

all that. »[1426] Echapper à « tout cela », c'est à dire à la réalité grisonnante, désespérante et sans remède. Alice aurait préféré quelque chose de moins catastrophique : « You're not that good a liar, and I'm not that stupid. But something a bit less calamitous would have been welcome ! »[1427] Le Chat n'en démord pas, il va jusqu'à narguer le joueur à travers le personnage : « Seeking refuge from the wicked world ? Perhaps things only look like they've gone to hell. »[1428] Le message est assez sec ; chercher à échapper à l'infâme réalité n'est plus aussi simple, lorsque l'on est un adulte.

Pourtant, une voie de sortie est possible ; en suggérant que l'enfer n'est qu'une apparence, il signifie que rien n'est impossible. L'héroïne en prend conscience dans l'avancée, surtout au chapitre 3, et sa quête personnelle devient le reflet du fantasme d'héroïsme et de la grandeur à laquelle l'on est en droit et en devoir d'aspirer. Les créatures du Wonderland sont les assistants de cette réussite, et seul le joueur en est l'artisan : « Failure as an epitaph? I'd hoped you were more courageous. »[1429] La sévérité de l'image est pourtant comprise comme un encouragement ; pas plus qu'Alice ne veut voir l'échec gravé sur sa tombe, le joueur ne veut pas être un perdant, aussi bien dans le jeu que dans la réalité, même si lorsqu'il joue, il ne sait pas encore. Il ne s'agit pas pour autant de voir la réalité comme un jeu-vidéo, néanmoins adopter une attitude ouverte et ludique envers les épreuves les plus pénible permet de générer l'énergie et la motivation, de même que ce sentiment d'accomplissement personnel beaucoup plus gratifiant qu'un travail dans lequel l'on ne se reconnaît pas.

Le troisième chapitre de *Madness Returns* est le plus explicite à ce niveau ; Alice doit y sauver des êtres (insectoïdes en origami) sans défense, parfaitement innocents. Qui représentent-ils, ces villageois ou ces moines tibétains de papier qu'il est si difficile, pour les plus sensible, de voir se faire brutaliser par des soldats impitoyables. Ce n'est pas qu'une allégorie de la violence de l'envahisseur[1430] ; la fragilité de ces personnages en origami incite à leur porter secours. Chaque épreuve est virtuellement récompensée (gains de dents pour améliorer les armes ou de roses pour la santé). Ce n'est pas, cependant, qu'une récompense « matérielle » ; comme Alice, le joueur est heureux d'aider ceux qui en ont besoin en punissant les lâches.

1426 Alice, *ibid*.
1427 *Ibid, id.*
1428 Le Chat, *ibid*.
1429 Le Bombyx, *ibid*.
1430 Est-ce un message politique sur l'invasion culturelle ? Les guêpes samouraïs et leurs supérieurs daymios appartiennent vraisemblablement à l'imagerie japonaise tandis que l'univers envahi est chinois ou tibétain. Cette interprétation ne possède pas assez de fondements. McGee résidant en Chine, il est probable qu'il ne s'agisse-là que d'un sens esthétique dont le symbolisme est propre à l'histoire d'Alice ; sauver son honneur puisqu'elle a laissé des enfants se faire enlever et vendre sous ses yeux (d'où les statues de geishas pleurant du sang).

Ces personnages deviennent ainsi les projections de la dualité intérieure d'Alice ; les soldats incarnent la rage aveugle, les villageois sont ce qu'il reste à sauver, les deux camps symbolisant les deux pôles rééquilibrés de la force et de la justice, car l'un sans l'autre devient un extrême. Alice comme le joueur doit savoir se servir de sa force pour une juste cause et non pas pour nuire à autrui et pour se nuire. L'univers peut ainsi amener à une lecture de la personnalité du joueur, comparable à un royaume intérieur dans lequel il ne faut ni laisser gagner l'animalité ni gâcher ses talents.

Chaque passage ouvert, chaque énigme réussie, reçoit des éloges de la part de ceux qui sont sauvés. Dans le jargon vidéoludique, le joueur est aussi appelé le *path finder,* il est, comme Alice, celui qui doit trouver le bon chemin et les bonnes clés pour réussir son entreprise. Le *challenge* est virtuel, il fait abstraction du réel mais il n'est pas lui-même une abstraction futile. Dès-lors que cet enseignement est suivi par un élève toujours bon et attentif, puisque le joueur n'a jamais conscience d'être *réellement* engagé, l'on se demande pourquoi les créatures qui ont les derniers mots sont aussi celles qui semblent contredire leur propre philosophie. Par exemple, le Bombyx, dans *Madness Returns,* ne transmet ses enseignements qu'à distance ; il vit replié dans un temple au sommet, sous une statue de bronze le représentant. Il dort dans son cocon. Or ce cocon n'est-il pas le symbole le plus convainquant du repli sur soi ? Le Bombyx est-il un donneur de leçons ? Un menteur ?

Le dialogue entre cet « oracle » et Alice nous permet d'avancer une théorie plus cohérente :

Alice [arrivée à l'intérieur du temple, face à la statue] : I've come all this way to find a simulacrum?
Caterpillar : If I had the time I'd detail how often you prefer dealing with illusions rather than the real thing. […]
[Tremblement de terre et effondrement de sol permettant à Alice d'entrer sous la fondation et de trouver l'énorme cocon ou semble dormir le Bombyx]
Alice : My memories are shattered. This wicked train has ruined nearly all I can recall, and Wonderland will perish completely as I lose my mind. So much has changed. I can't help Wonderland if I can't help myself.
Caterpillar : Much has changed. But you've got it backwards! Save Wonderland and you may save yourself. Carpenter was on to something, but he was hiding from the real. Your goal is to accept it!

Tout ce chemin pour un simulacre de bronze ? Cette confrontation ouvre sur une autre question ; imaginons que nous, le joueur, nous trouvions à la place d'Alice. Si chacun de nos combats, dans le jeu comme dans la vie, menait à un mensonge, aurions-nous réagi différemment ? Le Bombyx soulève un argument de poids ; l'illusion est, de loin, préférable au réel. Il rappelle à Alice que c'est elle qui nie la réalité, lui ne fait justement que refléter cette

condition de fuite. Pour le joueur, l'image de cette grosse chenille confortablement repliée dans son cocon peut paraître un cliché péjoratif, puisque tout être qui dépense du temps à jouer face à un écran est souvent considéré comme un sujet ayant renoncé à toute responsabilité. Ce serait oublier ce que représente ce personnage ; le Bombyx passe par trois étapes, de chenille à papillon. Le cocon est l'état intermédiaire permettant au papillon de se former et d'atteindre ainsi sa forme accomplie qui est aussi sa belle forme. Ce n'est donc que le repli temporaire, cette solitude dans laquelle le sujet se découvre et peut se transformer, grâce à l'expérience formatrice de la culture, de laquelle le médium vidéoludique fait partie.

La cohérence de cette position est pleinement légitimée ; « you allow other to tell you what isn't real »[1431]. Il parle bien entendu du lavage de cerveau orchestrée par Bumby, cela fait partie de la révélation finale dans l'histoire du jeu. Pourtant, ce reproche amical sert aussi au joueur lui-même ; nos interactions avec les autres influencent nos pensées, cependant, c'est notre liberté de choisir. Le jeu-vidéo que nous jouons est réel, en tant qu'objet, de même que notre ressenti. Laisser dire que cette expérience touchante n'a rien de réel, cela revient à dire de ne pas croire en soi, de ne pas donner foi à ses propres convictions. Le jeu est comme les rêves, ces derniers sont importants pour notre bien-être, car notre but s'inscrit dans notre expérience et n'est pas déterminé par des forces extérieures à nous-mêmes. La différence se situe dans notre maturité ; nous savons que les rêves ne sont pas réels, ils sont pourtant *vrais* car nous en faisons l'expérience et ils peuvent nous servir de guides pour interpréter et appréhender notre chemin dans l'existence. Ainsi, le jeu-vidéo, loin d'inciter à l'inaction et à la résignation, manifeste une vision de l'existence en tant qu'expérience dans la créativité et dans la capacité de se démarquer en se réalisant, car dans la satisfaction de l'accomplissement peut se trouver la clé d'une réussite profitant aussi aux autres.

Les jeux *Alice* sont peut être ceux qui exploitent le plus cette philosophie car ils relatent un combat intérieur qui ne se termine pas comme un conte de fées (*et ils vécurent heureux...*) ; comme dans le texte, Alice repend le dessus sur la personne qu'elle est et écarte les vrais traîtres qui eux font partie du réel. Splendide inversion des rôles où ceux qui s'investissent dans la couverture sociale de l'honnêteté et de la générosité cachent en vérité l'artisanat du mensonge. La réalité est responsable du désastre, il s'agit de réparer les dégâts, non de fuir. La position du Bombyx, dans son cocon, traduit à la fois le repli et le changement. N'est-ce pas ce qui illustre le mieux l'expérience vidéoludique ? En effet, comme la chenille, le jeu incite au repli dans la fiction pour changer, pour devenir autre, se métamorphoser.

1431 Le Bombyx, *ibid*.

Dans le jeu, Alice gagne en puissance et en maturité et les créatures qu'elle punit ne sont que les différentes parts d'elle-même ; n'est pas, au final, un vrai travail sur soi-même. Le Bombyx est un personnage pacifique, non-violent. Pourtant l'inaction est impardonnable. C'est pourquoi le Chat occupe un rôle considérable. Il parle à une Alice qui semble bien fuir la crasse sociale, la tromperie et le vice des adultes dans lesquels, malgré son âge (vingt ans) elle ne se reconnaît guère. Le joueur peut se trouver dans le même état d'esprit. Le monde qu'il pénètre est d'un surréalisme infernal qui respire la corruption, or il semble mille fois préférable au réel, parce qu'il n'*est pas* réel, parce qu'il est *jouable.* Le parcours a un sens, il est vain de nier que prendre part à une histoire est une perte de temps. Cette fuite a mille et une raisons, aussi bien subjectives qu'objectives. Ce qui compte, c'est que le jeu mène quelque part et que le joueur peut ainsi se remettre en question sans contrainte extérieure, dans un sentiment d'accomplissement. Le Chat suggère bien que les choses sont peut-être intolérables parce que, justement, elles *semblent* l'être, et cela revient à dire que dans la réalité les difficultés peuvent paraître insurmontables.

Or le jeu incite à la prise de courage face à l'obstacle ; le joueur y réfléchit juste assez pour agir, car il s'agit d'action, de rapidité, d'envol et de combat, non pas de réflexion continue. C'est pourquoi il nous semble que l'intérêt de cette version vidéoludique se trouve justement dans le choix du mode action. Il est facile de désirer que les choses soient moins catastrophiques ; dans les textes de Carroll, il suffisait de désirer un moyen d'entrer par la petite porte pour qu'une table avec une bouteille « Drink me » apparaisse. Or ce vœu formulé ne reçoit que le moyen et non pas la solution ni le fait accompli ; c'est à Alice de se donner les moyens pour avancer, et se tromper est permis (bien que se tromper indéfiniment a ses conséquences).

Tantôt mentor avisé, tantôt philosophe, le Chat, sa conscience avec un grand « C », pousse Alice (et le joueur à travers elle), à se battre pour la victoire : « Confront what frightens or offends you. Reckless or insulting talk should never go unchallenged »[1432]. Ennemi de la passivité, l'animal, qui est un chasseur par nature, sait également faire la différence entre la violence gratuite et la violence utilitaire : « Your knife is necessary, but not sufficient. Always collect what's useful. Reject only your ignorance and you may survive. »[1433] Le mot « ignorance » est la clé, puisque la violence gratuite est le fruit de l'ignorance. Face au doute, il faut savoir prendre les armes et faire le bon choix : « I wish I were hallucinating. What a horrible choice. Eat a toadstool, or remain food for insects. »[1434] La question n'est pas de savoir ce qui vaut le mieux ; oser manger un morceau de champignon hallucinogène ou rester et risquer de

1432 Le Chat, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1433 Le Chat, *American McGee's Alice, op. cit.*
1434 Alice, *ibid*

devenir la pâture d'insectes géants. Il s'agit de se préparer au pire, de ne pas attendre de miracle, car telle est la réalité. Le jeu ne signifie pas au joueur qu'il doit se procurer un couteau pour se débarrasser de tous ceux qui lui font obstacle ; le Glaive vorpalin est une arme symbolique, qui arme le héros du courage nécessaire. Il représente Alice, sa rage de vaincre, non pas une furie meurtrière. Le principe du jeu est d'apprendre à reconnaître sa voie, comme les vrais samouraïs, non pas comme ces renégats au dard arbitraire : « Only a few find the way ; some don't recognize it when they do, some don't ever want to. »[1435] C'est probablement la maxime la plus représentative de l'univers d'*Alice* ; puisque la réalité est élitiste, il suffit de soi-même se montrer sélectif, exigeant avec soi-même et choisir le chemin à suivre, savoir, en somme, reconnaître son « Lapin blanc ».

Les divisions du Wonderland illustre parfaitement les différences de prises de positions qui compliquent la tâche. Le combat est parfois insuffisant ou sans effet ; seul le dialogue permet alors une pause dans le *gameplay*. Même ces échanges verbaux sont révélateurs. Par exemple, le personnage du Chapelier fou se comporte en dilettantiste, car pour lui, ce n'est jamais l'heure du thé (et donc du simple plaisir) : « Never time for tea. While your brain's on holiday, we're out ruined ! »[1436] Le Chapelier incarne l'auto-contradiction ; il voudrait que ce soit toujours l'heure du thé, or il rappelle aussitôt que si le cerveau d'Alice est « en vacances », le Wonderland est voué à la destruction. Le discours de ce partisan du simple « tourisme virtuel », pour reprendre Jonathan Boutler, ou du simple jeu pour le plaisir, rejoint une problématique du jeu et de sa finalité. Il faut comprendre cette phrase comme une question posée au joueur ; le jeu ne doit-il vraiment servir rien d'autre que lui-même ? Le joueur se sent néanmoins fortement impliqué émotionnellement. Son cerveau n'est pas « en vacances », il est à l'affût de ce qu'il expérimente et se sent concerné par cette histoire, par son personnage. Le fameux thé éternel, cet idéal d'improductivité qui désigne le loisir, le relâchement, a-t-il un sens s'il est infini ? Le jeu vidéo a un but et une finalité.

Cependant, ceux qui cherchent à nous décourager ne manquent pas, comme le Lièvre de mars, que la folie à conduit à surchauffer les machines : « Your dogged persistence will be rewarded with pain! »[1437]. Le joueur ne peut que sourire, rassuré par la distance que procure le *gameplay,* à cet avertissement. Il joue, et même si les énormes machines qui martèlent les surfaces écrasent Alice, celle-ci ne peut pas véritablement mourir. Même si le personnage joueur est replacer au début de la zone, le joueur pourra toujours recommencer son parcours. Néanmoins, il suffit que cette situation soit transposée dans la réalité pour que nous nous

1435 Le Chat, *ibid*.
1436 Le Chapelier, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1437 Le Lièvre de Mars, *ibid*.

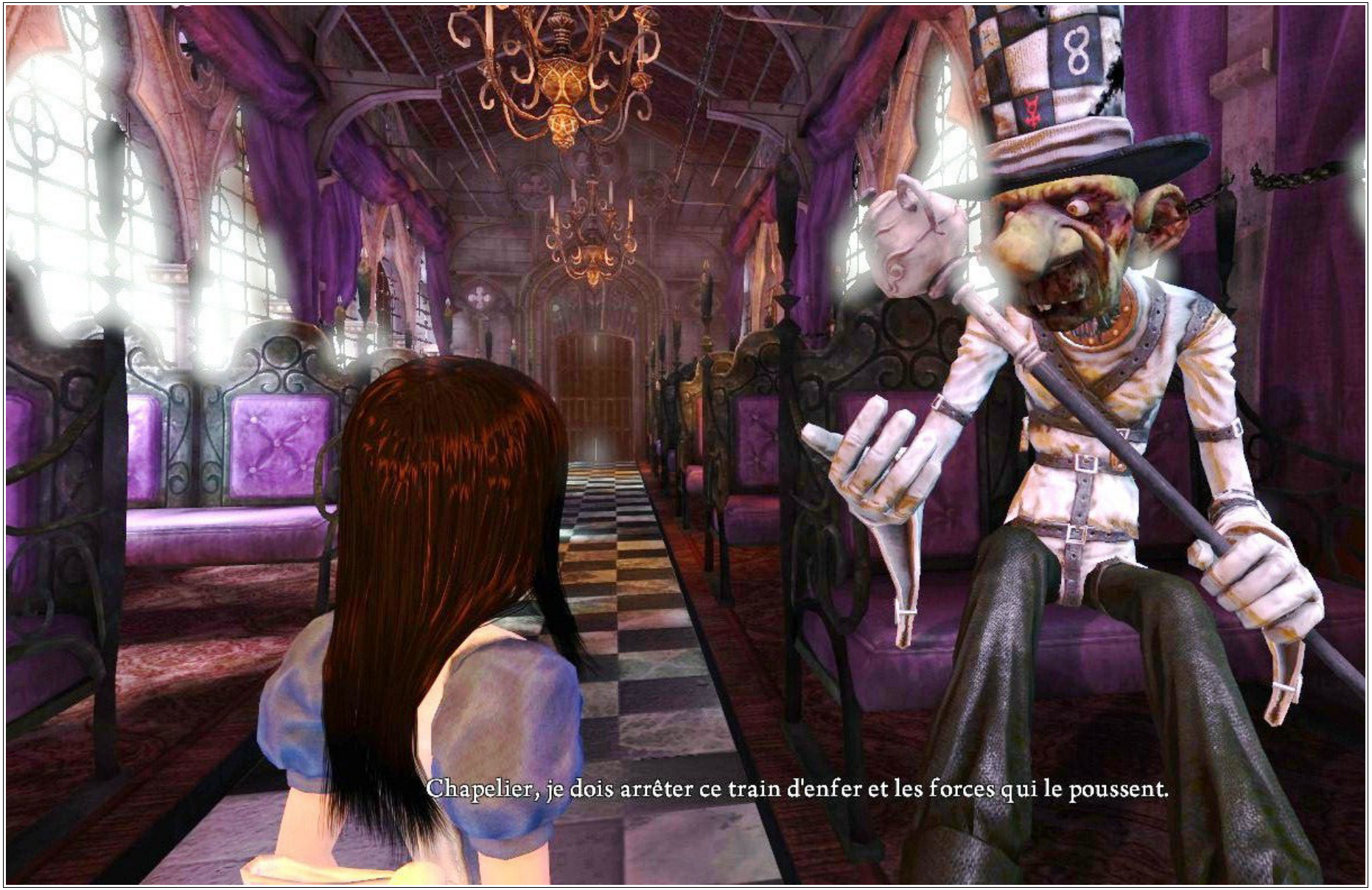
sentions découragés. Il y a pourtant bien, dans le jeu vidéo, des obstacles à écarter, comme dans la réalité. La différence ne se situe pas uniquement dans la proportion mais aussi dans le contexte, car le jeu ne nous met pas directement en danger, tandis que, dans la vraie vie, c'est de nous qu'il s'agit.

Parmi ces voix, certaines sont agressives, comme celle de Bumby : « you're powerless »[1438]. En cherchant à démolir Alice, il provoque le joueur. Ces antagonistes peuvent représenter les obstacles réels aussi bien que ceux que l'on s'inflige à soi-même. Alice décide pourtant d'affronter ce « dragon » qui l'effraie ; « Once again, the Shadow Dragon winds along the path. Follow the Dragon, Alice. »[1439] Ce monstre est le train, le « dragon des ténèbres » qui est bien l'ennemi intérieur, qu'Alice a fabriqué dans son subconscient, et dont le hurlement sinistre traduit l'affolement, la hâte et le désespoir empêchant d'avancer. Quelle fin plus digne et grandiose que cette montée dans le Train ?

Alice est une expérience vidéoludique sur la souffrance qui fait grandir ; le joueur ressent la pénibilité latente de la tâche, la frustration face à la situation devenant plus complexe. Certes, le combat est toujours plus simple dans le jeu, néanmoins les réflexions auxquelles il convie doivent être interprétées dans leur connexion avec la réalité. Ainsi que le dit le Chat : « Forgetting pain is convenient. Remembering it, agonizing. But recovering the truth is worth the suffering. »[1440] Cela signifie que nous sommes invités à prendre Alice pour modèle, pas dans le sens où souffrir est l'unique condition de la réussite, mais dans la mesure où nos objectifs valent la peine de se battre pour eux.

Le chemin est pénible, seuls les meilleurs (c'est à dire les battants) peuvent prétendre à la victoire : « Only a few find the way »[1441]. La Reine, cette figure d'autorité, peut paraître injuste lorsqu'elle crie : « Make your survival mean something »[1442]. La raison d'être du jeu rejoint la raison d'exister. Elle ne signifie pas que toute vie doit avoir un sens, mais qu'une vie qui n'en a pas en paie le prix fort. Et ce prix est bien la perte de la liberté ; Alice s'est laissée manipuler, pour retrouver son autonomie, elle ne peut que redonner sens à son existence, la redéfinir. Sur le *concept-art* de la préproduction de *Alice Madness Returns,* Spicy Horse reprend la fameuse scène de la maison du Lapin blanc dans laquelle Alice grandit jusqu'à ce que ses cinq membres sortent par les fenêtres[1443].

1438 Bumby, *ibid*.
1439 Ancien Orifourmi, *ibid*.
1440 Le Chat, *ibid*.
1441 *Ibid, id.*
1442 La Reine, *ibid*.
1443 Lewis Carroll, *op. cit.*, pp. 40-44.


Chapelier, je dois arrêter ce train d'enfer et les forces qui le poussent.


SPICY HORSE

Pages précédente : AMR. chap. 06. La violence n'est pas la solution, le dialogue peut aussi encourager le personnage. Ici, Alice interroge le Chapelier dans un des compartiments du Train infernal dont le décor marque la subversion : ténébreux à l'extérieur, clair-obscur à l'intérieur, avec des couleurs plutôt apaisantes, signe que la lumière est en train de gagner, de faire son chemin pour s'extraire et inonder l'univers. /***The Art of Alice Madness Returns,*** **p. 8.** La restriction paradoxale et l'épreuve illustrés dans ce concept art dans lequel la maison peut être interprété comme l'obstacle, à l'image d'une camisole de contention, ou comme l'armure.

Le Lapin, accompagné par Bill, menacent de brûler la maison, probablement un point de départ pour l'idée de l'incendie criminel dans le jeu. La posture d'Alice est fâcheuse, le danger est imminent. Sur l'image du concept-art, dont la scène ne sera pas retenue comme niveau dans le jeu, l'on voit une Alice apeurée, étouffant dans cette maison tordue qui la revêt comme un vêtement restrictif, comme une camisole. Cette image traduit l'emprisonnement, pourtant ce qui contraint peut être brisé, à moins que ce ne soit que l'illusion, à moins que ce ne soit le poids d'une réalité refoulée. Alice est pourtant géante, et sa taille suggère sa potentielle supériorité.

L'image reflète le joueur ; il peut, comme elle, être dans une position en apparence insurmontable. Pourtant, il a cette grandeur qui est son principal atout. Car c'est en étant handicapée par sa taille de titan qu'Alice voit autrement ce qui l'entoure ; son regard peut aussi bien exprimer l'horreur de se savoir ainsi, que de voir combien le réel est insignifiant, vu de si haut. Le *Wonderland* est le miroir déformant du réel, le monde du perpétuel devenir, des interrogations (en anglais (« to wonder » signifie « se demander »). C'est, à nouveau, ce « world of perhaps »[1444] analysé par David Punter, ce sombre saut dans l'inconnu dans lequel nous sommes engagés dans notre réalité, dans notre monde. Dans *Madness Returns,* Alice exprime ce sentiment, juste avant d'être à nouveau happée dans le *twisted* Wonderland : « Another day, a different dream perhaps. »[1445] Le pays des merveilles a ceci de merveilleux qu'il ne donne justement aucune réponse, qu'à l'image de la vie elle-même, il incite le joueur à trouver en lui-même la curiosité, l'envie et le courage d'avancer. Loin de pousser au renoncement et à la facilité, le jeu-vidéo apprend à retrouver le sens des réalités. Il appartient au joueur de savoir maintenir l'équilibre, de faire la différence, car s'il n'est pas Alice, Alice peut, quand à elle, être le joueur, incarner ses doutes, sa désillusion. C'est son grand paradoxe ; elle est une précieuse alliée dans ses propres craintes et dans ses réactions outrancières, car ces traits grossis permettent de maintenir la limite entre les deux dimensions vécues ; la réelle et la virtuelle.

Les textes de Lewis Carroll ne peuvent être pleinement apprécié simplement sous leur

1444 David Punter, *Influence of Postmodernism on Contemporary Writing : An Interdisciplinary Study, op. cit.*, p. 156.
1445 Alice, *Alice Madness Returns, op. cit.*

angle ludique. Néansmoins le jeu y est traité avec gravité et importance, car c'est le jeu qui détermine le sort de l'héroïne, la manière dont elle se retrouve et aussi son appréhension, renforcée, plus déterminée, du réel dans lequel elle retourne. Dans les jeux vidéos *Alice,* le jeu est la base de la dépossession-reconstruction identitaire de l'héroïne, de même qu'elle permet au joueur de jouer avec sa propre réalité et représentation de lui-même.

Le but n'est pas la morale ; comme dans le livre, il s'agit d'une manière ludique de remise en question. Olivier Lejade fait, à ce propos, le constat suivant concernant l'ensemble des expériences vidéoludiques : « Tôt ou tard, les joueurs finissent par comprendre que la sagesse d'un jeu trouve dans ses échanges plutôt que dans sa conclusion. L'essentiel n'est ni de gagner, ni de perdre, l'essentiel est de devenir meilleur... et de grandir. »[1446] Une telle conclusion se démontre parfaitement dans les deux *Alice*, du moment que l'expérience de jeu a servi à rétablir la vérité. Il y a donc bien deux types de « récompenses » ; celle de l'histoire et celle du joueur qui se trouve dans l'accomplissement personnel, dans la satisfaction gratuite octroyée par son expérience. Olivier Lejade insiste sur le caractère désintéressé du jeu, un esprit simplement ludique qui permet de se déconnecter de la réalité pour, temporairement, se connecter à la dimension fictive dans laquelle l'on apprend à devenir autre :

> Plus encore que la performance, ce sont les actes désintéressés de *fair-play* qui subliment la nature humaine. […] C'est la question éternelle du rapport à la règle, à la norme et le moyen de s'y créer un espace de liberté. Les joueurs qui marquent l'histoire de leur empreinte sont ceux qui trouvent un chemin loin du script des mouvements attendus, inventent des solutions inédites et deviennent alors imprévisibles et immortels. Le jeu teste les limites des êtres dans un cadre compréhensible par tous. Il en révèle les failles. La noblesse, parfois.[1447]

Il prend principalement l'exemple des jeux en ligne, coopératifs. Néanmoins il soulève trois idées ; « liberté », « singularité » (« loin du script des mouvements attendus ») et « noblesse ». Les implications des jeux paraissent si dérisoires pour le plus grand nombre, et pourtant, ses conséquences sont plus significatives que l'on pourrait le croire. Lejade poursuit :

> Alors pourquoi jouons-nous ? Des forces puissantes sont à l'œuvre... Etre au contact direct de ses propres limites, faire face à l'envie de renoncement et à la colère qui l'accompagne : le *rage quit* disent les *gamers.* La jouissance de la domination et son inverse, la brûlure de la soumission à plus fort que soi. Persister pour trouver une ouverture, une solution, toucher enfin à la sensation de se surpasser. Jouer, c'est se confronter au monde, aux autres, sans conséquences dramatiques. C'est apprendre à gérer le risque, à survivre aux coups du sort, à évaluer instinctivement les probabilités d'une situation. […] En contrepoids de ce dépassement de soi,

1446 Olivier Lejade, *op. cit.*, p. 19.
1447 *Ibid*, p. 20.

> le jeu nous réconcilie avec la curiosité, cet élan de découverte motivé par le simple plaisir de comprendre. Dans les intervalles de l'action, on peut même trouver le temps de la contemplation. Et puis, parce qu'il est impossible de gagner à tous les coups, le jeu est une école d'humilité, une invitation à pardonner ses propres faiblesses, et, par extension, celles des autres.

Le parcours d'Alice a parfaitement démontré ces arguments ; sa réalité douloureuse n'est supportée et assumée que dans la persistance enragée. Le *rage quit,* Alice le laisse exploser en mode *hysteria*. Le Wonderland l'aide à rétablir cet équilibre et cette amélioration est visible dans le *gameplay* puisque la rage qui décuple la puissance n'est que temporaire. Quelle utilité, quel plaisir aurait-on à vaincre facilement ? Le corps de l'héroïne connaît plusieurs états, et même dans cette dimension où tout est sensé être plus facile, elle connaît la faiblesse, ces autres limites. Car le jeu n'est pas la promesse d'un paradis mais bien une alternative qui permet d'exploiter les limites et invite à les dépasser.

La quête est le défi principal qui est sensé révéler une vérité (la récompense finale). Jean Gattégno a définit le jeu carrollien comme une « découverte de soi »[1448] davantage qu'un « plan de conquête du pouvoir »[1449]. Or le pouvoir est l'apanage des adultes. Les deux récits évoquent cette condition même de métamorphose répétée du corps d'Alice, la connaissance d'elle-même, la maîtrise de son identité et de son devenir à travers les changements de taille et donc de « point de vue ». Cet autre point de vue est bien celui du joueur qui est amené à réfléchir sur la tentation du déni de la réalité et des conséquences, de ce qu'il peut perdre si, comme Alice, il choisit de fuir plutôt que de se battre. Le message est clair : tuer ou être tué. Ce n'est ni cruel ni exagéré ; c'est à l'image du réel. Et Alice ne tue personne, ne fait payer à personne (sauf au criminel Bumby) son état, car c'est avant tout son combat, contre la partie d'elle-même qui incite au renoncement.

Le jeu nous montre l'incroyable devenir de ceux qui ont la rage de vaincre. Beaucoup n'ont eu de cesse de condamner ce médium en invoquant l'argument de la violence qui, à la différence de la lecture dans laquelle elle n'est que virtuellement décrite, est virtuellement visible dans le jeu. Cette violence dans le langage, de même que dans le geste du combat, est l'expression de l'irrévocable. Le jeu est le médium dans lequel la violence est utilitaire, le seul dans lequel il faut se battre, quelque soit la cause, le jeu nous confronte à la vérité que ne cessent de nous inculquer ses détracteurs ; rien n'est obtenu dans la facilité. Cela devrait faire réfléchir...

1448 Jean Gattégno, *op. cit.*, p. 211.
1449*Ibid, id.*

II.4.2.2. La « non fin » de *Alice Madness Returns* comme mot de la fin : une ouverture

Cette étude des jeux-vidéos *Alice* nous amène à comprendre comment l'art vidéoludique illustre le lien intermédiatique comme une interaction entre deux lectures, deux réceptions culturelles, prouvant indubitablement que l'œuvre transcende les frontières, se déconstruit et se reforme selon la bonne vieille et très exacte formule frankensteinienne ; non pas *ex nihilo* mais à partir du chaos. Alice est une créature à l'identité éclatée. Cet éclatement est à l'image de la perte de repères qui se précise toujours davantage dans notre réalité faite de transformations qui nous désorientent. Avec Alice, dans le jeu, nous visitons un monde de ténèbres intérieures remettant sans cesse en question le sujet et sa conscience, dans une dérive fantastique au cœur de ce chaos intime, une traversée sans répit qui implique le joueur et bouscule ses propres « limites » perceptives.

L'écrivain fantastique et directeur artistique Clive Barker[1450], créateur des Cénobites, ces êtres qu'invoquent, à l'aide d'une étrange petite boîte, des personnages en manque de sensations dans son célèbre roman *Hellraiser,* insiste sur l'importance de l'implication des joueurs lorsqu'il affirme : « players are involved »[1451]. Pour justifier ce sentiment, il invoque le désir d'étrangeté (« otherness ») qu'il définit comme la soif d'horizons nouveaux et d'irréalité. Les fils d'une manette donnent vie au rêve comme les conduits électriques ont animé la créature non-morte de Frankenstein, un rêve qui est sombre et magnifique comme un cauchemar que l'on prend plaisir à exorciser.

Grâce au jeu, nous ne suivons plus Alice, nous l'incarnons dans un personnage qui, indirectement, représente notre époque blasée et malade qui incite à des sacrifices. Croire que les *Alice* sont des jeux extrêmement positifs pourrait sembler paradoxal. Pourtant, la fin du jeu, signé par la victoire du joueur sur le mal, nous prouve bien que, malgré les difficultés, la réussite est possible. L'expérience fictive de cette histoire se déroule ainsi dans ce même espace intériorisé, chaotique et singulier dans lequel l'enfant des ténèbres se redéfinit et guérit le mal par le mal. Si le rêve devient un cauchemar, auquel nous consentons, c'est que le jeu est comme le conte de fée ; le miroir d'une réalité tragique qui ne devient acceptable que par la voie imaginaire, en particulier dans les moments les plus critiques du réel que nous subissons, contrairement au jeu que nous choisissons de jouer.

Les mésaventures d'Alice traduisent la mort du désir idyllique pour un chaos plus personnel qui offre les moyens de mieux se préserver pour affronter le réel. Le joueur nous

1450 L'auteur britannique est une figure importante du fantastique et de l'horreur, et est aussi producteur de films et de jeux-vidéos dont *Clive Barker's Jericho* (Mercurysteam Entertainment, 2007).

1451 Clive Barker, *Horror Video Games : Essays On The Fusion Of Fear And Play*, *op. cit.*, p. 2.

apparaît volontiers comme un créateur qui, par le biais du médium virtuel, franchit les limites de sa propre condition. Ces œuvres jouables sont moins des divertissements qui s'évertueraient à nous soustraire au quotidien que des objets d'art dont la fonction est de nous amener à dépasser nos limites. Les ténèbres, illustrées par ces œuvres, aspirent à la condition au-delà plutôt qu'au-dessus, vers cette région qui tend à la furieuse liberté de l'individu qui refuse de suivre le nombre ou l'ordre.

Chaque histoire que nous avons parcourue est un exemple de quête personnelle, d'affront contre nos propres ombres et contre toute forme de dictature extérieure, des histoires de négation et de passion. Loin de toute préoccupation morale, manichéenne, idéologique, il nous semble que ces impulsifs personnages des ténèbres aspirent éternellement à une forme de libération, d'atteinte de quelque chose qui n'est ni dicté ni proposé, à un changement radical de configuration, puisque ce sont eux seuls qui décident de se risquer à créer leur propre réalité. Ennuyé du réel, le joueur suit le même chemin qu'Alice et rompt volontairement avec l'ordonnance du réel et sa dynamique productive.

Il n'a cependant pas fallu attendre les jeux pour éveiller ces questionnements. Les deux *Alice* de Lewis Carroll nous invitaient déjà à ce renoncement au réel, au consentement à l'imaginaire. En acceptant d'emprunter la porte dérobée[1452] de l'imaginaire à laquelle le jeu-vidéo nous convie, nous accédons à la fiction et y prenons part directement grâce au pouvoir de la *mimicry*. L'écran devient ainsi le miroir à traverser, le temps du jeu. La fiction est construite par le joueur et la récompense finale n'est autre que la résolution de l'énigme, au même titre qu'un roman dont on achève la lecture. Comme l'Alice des textes, le joueur retourne au réel une fois le jeu terminé, avec une pointe de regret aussitôt suivie d'une promesse de recommencement. Sans se soucier de précision mathématique, peu importe le nombre de jours pendant lesquels se déroule l'intrigue des jeux *Alice.* Le simple plaisir que l'on y prend est équivalent aux 354 jours de l'année où l'on fêterait volontiers son *non-anniversaire*[1453] ; car les récompenses sont virtuelles, concrètement inexistantes, si ce n'est dans ce sentiment d'accomplissement personnel que l'on vit si rarement dans la réalité.

L'histoire d'Alice s'oppose pourtant à la vision positive du retour au réel ; loin de tomber dans la moralité, la fin de *Madness Returns* se solde par la mise à mort de Bumby qui est poussé sur les rails par Alice qui, bizarrement, change d'apparence, retrouvant sa robe bleue (sa tenue de combat) devant les yeux ébahis d'un Bumby qui perd l'équilibre. L'air terrifié de ce dernier nous

1452 En anglais *backdoor.* Ce terme désigne également le système de dissimulation des logiciels malveillants appelés « Trojan horses », ayant accès à un ordinateur.

1453 C'est le personnage de Humpty Dumpty qui évoque le terme de « un-birthday » dans *Through the Looking Glass* (Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 212).

laisse penser qu'il voit de ses propres yeux Alice changer d'apparence. La fin de *Madness Returns* est une illustration très explicite ; Alice a vaincu Bumby, l'ennemi. Le soleil de la victoire baigne une Londres qui surprend en ce que ses rues sont jonchées de champignons géants, de végétation fantastique et de résidus du Wonderland. C'est comme si l'imaginaire avait pris ses droits sur le réel, fusionnant avec la ville.



AMR. chap. 06. La dernière image avant le générique final est celle d'une réalité qui a fusionné avec les éléments du Wonderland, une fin symbolique qui clôt l'histoire dans une ouverture.

Cela exprime-t-il que la folie d'Alice ne l'a pas totalement quittée ? Non, cette vision enchanteresse rappelle simplement que nos souvenirs et le fruit de nos expériences demeurent en nous, comme le prononce la voix veloutée du Chat : « Ah ! Alice ! We can't go home again. [...] But recovering the truth is worth the suffering. And our Wonderland, thought damaged, is safe in memory... »[1454]. Etrange écho à l'adieu déchirant (« Echoes fade and memories die » […] In a Wonderland they lie »[1455]) d'un Lewis Carroll à une Alice qui aura fini par grandir, ainsi que nous le montre ce mélancolique prologue en vers à *Alice's Adventures in Wonderland* :

Alice ! A childish story take,
And, with a gentle hand,
Lay it where Childhood's dreams are twined
In Memory's mystic band,
Like pilgrim's wither'd wreath of flowers

1454 Le Chat, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1455 Lewis Carroll, *op. cit.* p. 273.

Pluck'd in a far-off land.[1456]

Carroll rend ici tristement, dans sa dédicace, un adieu à l'enfance, comparable à ce lointain pays (« far-off land ») solaire et innocent où règne la rêverie. La phrase du Chat, dans le jeu, nettement plus apaisante alors que la fin approche, invoque alors le double sens du mot « memory » qui désigne à la fois le souvenir d'enfance et la mémoire virtuelle, un mot qui réunit également l'enfance et l'âge adulte, puisque l'enfant ne disparaît jamais tout à fait dans l'adulte, allant jusqu'à préserver en celui-ci un espace de sensibilité et d'émotion.

Nous pouvons donc penser que le joueur est un idéal carrollien, préservant, grâce au jeu qu'il prend au sérieux, sa part les qualités de l'enfant, sa curiosité, son attrait pour l'apprentissage et le développement créatif, ainsi que Lewis Carroll le rappelle mélancoliquement : « We are but older children, dear »[1457]. Le Chat admet que, même si le réel fait souffrir, il faut savoir l'appréhender avec la lucidité des gagnants. La partie est alors remportée, et il est temps de savoir prendre l'exemple du héros redevenu maître de son existence pour ne pas s'aliéner et perdre sa liberté. Naomi Clark analyse le système de la sauvegarde, dans les jeux vidéos, appelant cela l'art de la répétition, et constate que ce système a marqué par son évolution, décisive pour les types de jeux :

> La capacité des jeux à simple joueur de revenir quantité de fois à la même partie sauvegardée s'est révélée un instrument si irrésistible qu'elle a eu des conséquences sur l'évolution des jeux numériques. La sauvegarde permet au joueur de sélectionner un instant et de le garder en mémoire, puis de revenir à cet instant précis […] la faculté de sauvegarder et de rappeler un instant déterminé est sans doute l'une des plus puissantes [capacités surnaturelles], puisqu'elle brise les murs de la réalité pour atteindre l'essence même de ce qui nous pousse à jouer : visiter et revisiter des situations particulières et explorer toutes les possibilités qui résultent de nos actions.[1458]

Le Bombyx incite, lui aussi, à ce retour au réel en éclosant de son cocon géant à la fin du chapitre 3, intimant à Alice : « Your goal is to accept it. »[1459] Comme dans le récit de Carroll, le jeu n'a aucun besoin d'adopter de ton moralisateur ; il n'impose nulle morale réelle et ouvre la réflexion sur la question du choix, liberté fondamentale du sujet qui, le temps d'un jeu avec Alice, s'est peut-être interrogé sur lui-même.

L'hétérogénéité du jeu-vidéo en fait l'objet intermédiatique le plus abouti à ce jour et, probablement, un élément fondamental pour le développement de nouvelles perspectives

1456 *Ibid*, p. 8.
1457 *Ibid*, p. 135.
1458 Naomi Clark, « La répétition ou comment se jouer du temps », *La Fabrique des jeux vidéos : Au cœur du gameplay, op. cit.*, p. 83.
1459 Le Bombyx, *Alice Madness Returns, op. cit.*

artistiques, perceptives, scientifiques et culturelles. C'est aussi cette *alter-réalité* temporaire, plus que jamais révélatrice d'une nouvelle manière d'appréhender et de ressentir une œuvre, de l'intégrer et d'en préserver la magie. Si le jeu ne remplace pas le rêve, il demeure, à ce jour, un précieux moyen de s'en approcher en toute conscience. Enfant des ténèbres issue de l'intertextualité et de l'intermédialité, la créature numérique inventée par American McGee clôt notre étude avec le plus incroyable des miroirs magiques, l'écran, renforçant ainsi le lien affectif entre le personnage du solitaire et sa vie fictive. Alice se bat à l'intérieur d'elle-même, et non pas contre le reste du monde. A sa manière, elle rejoint les mêmes objectifs que les autres personnages des œuvres que nous avons parcourues, en opérant un parcours à contre-courant. La « victoire » apparaît comme un échec réparé et donc acceptable.

La question n'est pas de savoir si le jeu-vidéo constitue une étape vers cet « adieu au corps », concept invoqué dans les études sur la post-humanité, terrifiant pour les uns, salvateur pour les autres. L'adieu au corps est au centre des imaginaires dont les sous-genres de la science-fiction sont les plus démonstratifs. Il désigne, à travers des histoires de robotisation du corps et de transferts mémoriels dans des machines, la possibilité de vivre sans les défauts naturels de notre organisme mortel pour atteindre une forme d'immortalité.

De telles théories font sourire, elles deviennent pourtant plus convaincantes lorsque nous constatons combien la machine importe dans nos vie et combien elle devient indispensable, redéfinissant notre manière d'être et de penser. Donna Haraway, dans son « Cyborg Manifesto », observe cet esthétisme trans-culturel et trans-médiatique touchant également de près à la post-humanité : « The nimble fingers of Oriental women, the old fascination of little Anglo-Saxon Victorian girls with doll's houses [...] There might be a cyborg Alice »[1460] L'Alice virtuelle nous rapproche de cette prédiction de la « cyborg Alice ». Alice se caractérise par ses capacités physiques extraordinaires ; le rêve écrit de Lewis Carroll, même s'il n'est pas prémonitoire, possède ce désir de plasticité et de virtualité corporelle à l'état quantique, potentiel. Haraway stipule que la machine extérieure fusionne, dans les rapports que nous entretenons avec elle, avec notre machine corporelle : « The machine is us, our processes, an aspect of our embodiment. »[1461] Alice incarne cette problématisation du « démembrement » virtuel et de la recomposition identitaire, un enjeu pleinement inscrit dans la la post-humanité.

En art, cet état de recomposition identitaire et esthétique est envisagé comme un rêve et le cyberespace comme le nouveau paradis générateur d'une réalité débarrassée des maux de l'organique, comme dans les exemples exposés dans le livre de Denis Baron, *La Chair mutante :*

1460 Donna Haraway, *op. cit.*
1461 *Ibid, id.*

Fabrique d'un posthumain, montrant artistes et scientifiques dans une communion qui semblait jusqu'ici impossible. La réalité virtuelle est peut-être une porte que nous ouvrons, comme Alice, un peu plus chaque jour, vers cette dimension, n'en déplaise aux plus sceptiques. Donna Haraway analyse, dans son manifeste sur le corps cybernétique de demain, de quelle manière la cybertechnologie altère les rapports sociaux d'une part, et les rapports à soi-même d'autre part. Elle y perçoit une synthétisation entre abstrait et concret : « a condensed image of both imagination and material reality »[1462]. Le jeu vidéo est un premier pas vers la concrétisation de cette idée, puisqu'il est une image (tel un fantasme) réalisé et palpable. De plus, il est l'une des manifestations de ce que Haraway définit comme le « post-gender world »[1463]. Or ce mode « post-genre » est pleinement réalisé dans le jeu vidéo qui abolit les distinctions d'ethnie ou de sexe.

Nous préférons cependant retenir du jeu l'expérience de liberté fictive, génératrice de plaisir à la fois esthétique et culturel. Cette expérience amène un sujet à contrôler un corps virtuel dans une position d'immobilité, ce qui pourrait paraître contradictoire dans le sens où nous ne semblons pas libres, assis, une manette à la main. Ce serait oublier l'expérience libératrice que seule la fiction, qui par définition propose autre-chose que ce que nous connaissons réellement[1464]. Le joueur ose « rêver sa vie au lieu de la vivre »[1465]. Sophie Didier définit cette sorte de « non-vie » comme le principe fondamental du décadentisme, prenant comme exemple cette bible du consumérisme et de la rêverie matérielle qu'est *A rebours* de Joris-Karl Huysmans.

Nous pourrions aisément appliquer le même argument à la vie par procuration utilisant le support multimédia comme moyen d'accéder à ce nouvel « opium » qui nous entraîne dans des combats et des accomplissements qui ne trouvent plus de sens dans la dynamique du réel. Le jeu-vidéo est comme le livre, il ne cherche davantage à interroger le réel, non-pas à le remplacer. A travers Alice, le jeu nous engage dans un univers d'interrogations, « a world of perhaps »[1466] de Punter. Le jeu-vidé est une interconnexion entre les différents points de vue. Ainsi qu'il nous le fait comprendre : « the future has already been absorbed into a « river of time » without barriers »[1467]. La division des temps paraît, en effet, bien dérisoire, si l'on fait l'effort d'entrevoir

1462 Donna Haraway, *op. cit.*
1463 *Ibid, id.*
1464 La liberté dans la virtualité trouve, par ailleurs, un sens encore plus pertinent lorsque le corps est, dans le réel, condamné à l'immobilité, comme c'est le cas des personnes en situation de handicap physique. En ce sens le jeu permet un regain temporaire et fictif de cette liberté figurée, qui, si elle ne rééduque pas le corps, rééduque la sensibilité.
1465 Sophie Didier, *op. cit.*, p. 32.
1466 David Punter, *The Influence of Post-modernism in Contemporary Writing : An Interdisciplinary Study, op. cit.*, p. 156.
1467 *Ibid*, p. 166.

les possibilités, à la fois inquiétantes et excitantes, offertes par une ère du virtuel qui n'a pas encore atteint ses pleines capacités. C'est la devise, entre délire utopique et aliénation, criée par le créateur Edison, personnage du conte virtuel *L'Eve future* de Villiers de L'Isle-Adam, « Chimère pour chimère ! », qui se trouverait ici illustrée.

Alice, œuvre littéraire qu'on ne cesse d'interroger, au même titre que la jeune héroïne qui perd le contrôle de son identité, évoque une envolée à la poursuite du rêve qui transcende, comme le démontre Daniel Tron dans « Chasing White Rabbits : échos et réécritures d'Alice dans le cinéma contemporain »[1468]. Le lapin blanc symbolise cette chimère qui interrompt le temps réel pour rattraper le temps perdu dans une course effrénée. Le suivre n'a qu'une conséquence ; la remise en question qui seule nous aide à avancer.

Cet argument, appliqué à notre expérience des jeux, a donc d'autres répercussions qui touchent de près la post-humanité et ce qu'elle implique sur le sujet et sur sa connaissance de lui-même, ainsi que des autres. Car la place considérable occupée par le virtuel à notre époque fragilise également la frontière entre virtualité et réalité. La virtualité n'est plus seulement un enjeu perceptif, elle est une réalité vécue pour peu que l'on y investisse de son temps. Il n'est plus question, en dehors des cas pathologiques exceptionnels, de distinguer l'un de l'autre. L'on sait fait la différence, or ce qui compte, c'est que l'on accepte de plus en plus la virtualité comme une réalité vécue à part entière. Pour méditer à de telles questions, il faudrait sortir du champ de notre étude. Elles sont pourtant ce qui, fondamentalement, nous permet de voir le jeu vidéo Alice comme la continuité des interrogations des textes Alice. Après-tout, l'un des derniers vers clôturant Through the Looking Glass n'était-il pas : « Life, what is it but a dream ? »[1469].

***

1468 Daniel Tron, « Chasing White Rabbits : échos et réécritures d'Alice dans le cinéma contemporain », *Eclats du noir : Généricité et hybridation dans la littérature et le cinéma du monde anglophone, op. cit.*, pp. 315-338.
1469 Lewis Carroll, *op. cit.*, p. 273.

CHAPITRE IV

« ENFANTS DU SOLEIL COUCHANT » : CAIN L'ANGE D'ENCRE[1470]

IV.1. Le manga : un art sans frontières



1470 Nous précisons que le sens de lecture des pages insérées est de droite à gauche, de haut en bas. Nous avons choisi de mentionner les titres japonais des ouvrages en *rōmaji*, conformément au système de romanisation Hepburn. Nous respectons également, pour les noms des auteurs, le sens japonais, à savoir le nom de famille avant le prénom.

Page précédente : couverture du tome 7 de la série *Cain.* Nous pouvons y admirer le jeune dandy Cain aux côtés de sa sœur, une figure reprenant une *gothic lolita* japonaise. Le style victorien des personnages et de l'univers, ainsi qu'une finesse des détails sont caractéristiques de l'univers de Yuki Kaori.

La couverture du septième tome de la série de mangas intitulée *Cain* montre un jeune aristocrate ténébreux aux traits anguleux, aux cotés d'une jeune fille qui ressemble à une poupée victorienne. Le rouge, le noir et le blanc dominent ce petit tableau qui illustre l'esthétique particulière de la dessinatrice et auteure de mangas à succès, la Japonaise Yuki Kaori. L'ensemble des éléments visibles semblent répondre à la réputation qui précède la *mangaka*[1471], aussi bien au Japon qu'en Europe et aux Etats-Unis. En effet, sur la page du programme du Salon du Livre de Paris, saison 2015, l'on peut lire un article relatant la présence de Yuki à la Porte de Versailles dans lequel on la surnomme la « prêtresse du manga gothique »[1472].

Dire d'un manga qu'il est gothique pourrait paraître un manque de connaissance de la culture populaire nippone dans laquelle le gothique, tel que nous le concevons en Occident, n'existe pas. En vérité, le manga dit « gothique » est une tendance contemporaine dont Yuki Kaori est l'une des pionnières.

Les aventures de Cain, jeune lord anglais collectionneur de poisons, et de ses acolytes, s'étendent sur deux séries distinctes, publiées à des périodes différentes du parcours de la dessinatrice : *Count Cain* (*Hakushaku Kain Shirizu*, 1992-1994), composé de cinq tomes titrés ; *Forgotten Juliet* (*Wasurerareta Jurietto*), *The Sound of a Boy Hatching* (*Shōnen no Fukasuru*), *Kafka* (*Kafuka*) et *The Seal of the Red Ram* (*Akai Hitsuji no Kokuin*) divisé en deux. La suite change de titre pour *God Child* (*Goddo Chairudo,* 2001-2003) et se compose cette fois de huit volumes supplémentaires sans sous-titres. La série est désormais regroupée sous l'appellation originale *Hakushaku Cain* au Japon, et *Cain series, Earl Cain* ou simplement *Cain,* dans les versions européennes et américaines (nous utiliserons ce dernier titre).

L'œuvre entière s'inscrit vraisemblablement dans une période de redécouverte de l'imaginaire gothique et fantastique du XIXe siècle, et constitue un exemple particulièrement pertinent de l'essence trans-culturelle du manga moderne, raison pour laquelle il est tout à fait légitime de qualifier l'œuvre de Yuki de « gothique », tout en émettant des réserves nécessaires qu'il serait judicieux de rappeler avant de s'intéresser de plus près à l'histoire elle-même. Il serait intéressant de resituer les ouvrages dans leur contexte, en commençant par retracer rapidement

1471 Dessinateur de manga. Le terme est désormais courant en français.
1472 Source internet consultée le 01/04/2015 : http://www.salondulivreparis.com/Le-Manga/Kaori-Yuki.htm

l'évolution du manga tel que nous le connaissons à ce jour notamment en introduisant les genres majeurs afin de justifier les appellations que nous emploierons systématiquement, puis en invoquant quelques exemples dont les thématiques et le style manifestent un engouement particulier pour l'imaginaire gothique, ce qui nous permettra de mieux comprendre et situer cette série. Nous introduirons à la suite l'univers singulier de la série en nous intéressant d'abord aux personnages et à leur langage graphique, spécifiquement lié à la mise en scène dynamique faite d'intrigues et de complots, puis nous nous intéresserons à l'univers graphique et à ses références graphiques et textuelles, en soulignant les relations avec deux hypotextes dans notre corpus : *Frankenstein* de Mary Shelley et les *Alice* de Lewis Carroll.

IV.1.1. Si proche, si loin : le manga contemporain

Dans l'introduction de son dictionnaire thématique des manifestations fantastiques dans les cultures chinoises, japonaises et coréennes, Laurence C. Bush anticipe sur un XXIe siècle de l'accessibilité et de la démythification, phénomènes notamment favorisés par internet :

> The 21st century will be the dawn of world culture. Asia will no longer be the mysterious land of stereotypes and paranoid fantasy. Its culture is vast and varied, and its visual arts only just begun to seep into Western consciousness. The language barrier remains, but as technology makes it crumble, old fields of literature will have new vitality, a synergy of old and new, East and West.[1473]

La dernière phrase est tout particulièrement percutante en ce qu'elle permet de poser une problématique de définition du manga contemporain comme « globalisant » et de l'envisager comme une résultante de cette « synergie » entre l'ancien et le nouveau propre. Cette littérature visuelle est le fruit de chocs culturels, donnant naissance, à partir de la seconde moitié du XXe siècle, à un genre graphique hybride qui revendique cette absence de « barrières » qui désigne sa trans-culturalité. C'est reconnaître que le médium, loin d'être une unité hermétique, est une constante métamorphose et fait évoluer les moyens d'accès à une culture différente.

Le manga s'est montré avant-gardiste en abolissant les genres et les codes, en redéfinissant l'identité culturelle et surtout en se remettant sans cesse en question, ce qui fait sa grande force dans le marché mondial de la bande-dessinée, qu'il continue de largement dominer.

Dans son essai *Dreamland : Writings on Modern Japan,* le spécialiste Frederik L. Schodt

1473 Laurence C. Bush, *Asian Horror Encyclopedia,* Bloomington : Writers Club Press, 2001, XV.

perçoit le manga comme le médium le plus emblématique d'une vision « universaliste » de l'expression culturelle : « Japan is the first nation in the world to accord "comic books" – originally a "humorous" form of entertainment mainly for young people nearly the same social status as novels and films. »[1474] L'importance culturelle du manga au Japon n'est, effectivement, pas la même que dans notre propre société. Bien que la critique se montre de plus en plus ouverte, le manga demeure un produit de consommation aussi sérieusement considéré que le jeu-vidéo, c'est à dire dont l'intérêt scientifique est encore sous-estimé ou peu exploité.

C'est à travers l'histoire du manga que nous pouvons saisir son importance, nous qui avons longtemps perçu la bédé comme un médium « inférieur », pour la seule raison qu'il affichait ouvertement le privilège de la distraction, au même titre que les romans de genre, la science-fiction par exemple, un temps catégorisés comme de la « para-littérature ».

Le manga est un art de l'écriture graphique qui illustre une lecture du monde et de l'être, privilégiant le sujet et la subjectivité. L'intrigue se concentre sur le personnage et ses projections intérieures, ce qui en fait un royaume de la subjectivité. C'est également à travers le manga que l'on peut voir la réalité (ou l'irréalité) à travers un point de vue à la fois ancré dans la culture nippone et qui sait s'extérioriser. Comme le résume Itoh Kinko : « The history of manga shows how they reflect and shape Japanese society and how they came to be what they are today. »[1475] L'histoire nous démontre également que ce n'est plus simplement une culture qui est dépeinte dans un manga. Il s'agit davantage d'une ré-imagination culturelle.

Rappelons brièvement que la forme par laquelle nous connaissons ce médium est le fruit de deux facteurs historiques fondamentaux : le premier est national, c'est à dire directement issu de la tradition japonaise. Le second est la rencontre, pendant l'occupation américaine du Japon entre 1945 et 1952, entre les méthodes « bédéiques » occidentales et japonaises.

Le mot *manga* se traduit littéralement par « image dérisoire ». Cette définition ne signifie guère que « dérisoire » soit le synonyme de « futile ». Il désigne une résistance contre le réalisme, un art de projeter la pensée intérieure et de déformer le réel. Les rouleaux peints ou *emaki* de l'époque de Nara (710-794) et de Heian (794-1185) en sont les premières manifestations, en particulier le *Rouleau des animaux* (*Chōjū-giga*)[1476]. Caricature à portée satirique, l'*emaki* peut aussi illustrer des hauts-faits ou des scènes issues de la mythologie bouddhique ou *shintō*, comme dans le *Rouleau des démons affamés* (*Gaki zōshi*) représentant ces fameux vampires émaciés que nous avions déjà mentionnés dans le premier chapitre. La plupart

1474 Frederik L. Schodt, *Dreamland : Writings on Modern Japan,* Berkeley : Stone Bridge Press, 2002, p. 19.

1475 Kinko Itoh, « Manga in Japanese history », Mark W. MacWilliams (dir.), *Japanese Visual Culture : Explorations in the World of Manga and Anime,* Londres : Routledge, 2008, p. 26.

1476 A cette époque s'établit donc le *toba-e* ou « style Toba », pour les *emaki*, en raison de l'attribution des premiers rouleaux au moine Toba Sōjō.

des exemples de narrations sur rouleaux sont, pour reprendre Jean-Marie Bouissou, essentiellement « anti-rationalistes »[1477], une caractéristique qui rejoint parfaitement la problématique soulevée par notre choix de corpus ; le refus du réel et la subjectivité sont un trait commun à chacune des œuvres qui nous permettent de répondre à la problématisation du sujet ténébreux.

L'autre forme à laquelle on attribue les origines du manga est l'*ukiyo-e* (littéralement « image du monde flottant ») qui désigne l'art pictural et des estampes de la période Edo (1600-1868) et dont l'artiste le plus influent est Hokusai Katsushika[1478] Ces images reproduisent une réalité fantasmée et sont des moyens d'évoquer artistiquement d'autres mondes, intériorisés. Représenter le monde des Morts (le Yomi ou les Enfers), l'intimité ou la nature sublimée, constitue la base de l'univers projectif du manga. Les peintures sur rouleaux et sur bois sont généralement considérés comme les formes archaïques, basiques, de cet art et sont rangés dans la catégorie des « proto-manga ».

Le manga moderne est celui dont la forme s'est établie pendant et après la Seconde Guerre mondiale, d'où l'appellation courante de « post-war manga » dans la terminologie anglophone. Ce genre naît donc sous l'occupation du Japon par les Etats-Unis de 1945 à 1952, sous le régime du général McArthur. Colonisé, le pays se modernise dans une atmosphère paradoxale. Baigner dans la culture de l'occupant permet à la fois de vampiriser cette culture imposée, pour se l'approprier tout en y résistant. Et cette résistance culturelle se fait dans un foisonnement de publications, dont le manga est l'une des plus importantes. Jean-Marie Bouissou dénote un « parfum d'image libre »[1479], dans l'apparition de publications d'histoires courtes et assez caricaturales dans des magazines de l'époque. Lorsqu'il pose le problème d'une perception erronée de la part de l'auditoire occidental des personnages de mangas comme « occidentaux »[1480], il renvoie à une problématique directement liée au bouleversement de la représentation de l'identité culturelle qui se manifeste à cette époque. Frederik L. Schodt considère de son côté ce phénomène fondateur comme une réappropriation, presque une subversion du modèle américain : « Defeat in World Wall II caused a national loss of confidence

1477 Jean-Marie Bouissou, *Manga : Histoire et univers de la BD japonaise,* Arles : Philippe Picquier, 2010, p. 21.

1478 On compte parmi ses *ukiyo-e* un nombre important de vues du mont Fuji, des *yōkai* (dont la représentation d'Oiwa-sama sous la forme d'une lanterne vers 1831) mais aussi des scènes quotidiennes de labeur, de festivités, des scènes de danse *kagura* ainsi que des scènes érotiques comme le *Rêve de la femme-du pêcheur* (nom donné à l'estampe sans titre de 1814) montrant le fantasme d'un personnage féminin pénétré par un poulpe, ou encore d'autres scènes de couples où les organes génitaux sont volontairement exagérés. Les *ukiyo-e* érotiques serviront en partie d'inspiration au manga pornographique ou *hentai,* et en particulier au sous-genre du *tentacle sex* mettant en scène des relations sexuelles avec des monstres semblables à des pieuvres ou à des poulpes aux tentacules se terminant par un pénis.

1479 Jean-Marie Bouissou, *op. cit.*, p. 41.

1480 *Ibid*, p. 159.

that clearly extended to Japan's self-image. Western ideals of beauty were not only accepted but pursued. »[1481] Jacqueline Bernt, qui étudie la question dans les travaux critiques qu'elle dirige, perçoit le manga comme un médium plutôt versatile : « [Manga] cherished or disdained premodern traditions, a desired Other or rejected colonizer, a langage-wise closed realm of platform for transcultural interaction, a particular visual style or specific media format, and a business model. »[1482] La forme du manga telle que nous la connaissons, notamment l'utilisation des codes importés des Etats-Unis (la planche composée de cases et de bulles) est donc bien à situer pendant cette période de bouleversements. Deux écoles se rencontrent et commencent ainsi à fusionner : l'école picturale traditionnelle japonaise, appelée *nihonga,* et les techniques issues de l'animation (les *cartoons*) et des *comics* américains.

C'est à Hokusai que l'on attribue l'origine du mot *manga,* cependant il sera véritablement établi par Kitazawa Rakuten[1483] vers 1902, une figure unificatrice qui a affûté sa plume en créant, en 1905, le magazine satirique *Tokyo Puck* (après avoir travaillé pour *Puck*). Comme le rappelle Bouisson, à cette époque encore : « La bande-dessinée reste un moyen d'expression politique et de critique sociale. »[1484] La dimension politique et caricaturale inspirée des magazines comme *Punch,* et qui a donné naissance à l'équivalent japonais *ponchi-e,* prédomine encore à partir de 1945. Les réalisations constituent un ensemble assez conséquent, bien qu'elles se trouve ralenties par des pénuries de matériel, ou encore par la censure de l'occupant, comme si, en étouffant le manga, l'on ressentait la :

> peur qu'il devienne ce produit qui inonde aujourd'hui le marché mondial, il faudra attendre un traumatisme cataclysmique qui a marqué de manière indélébile l'inconscient collectif du peuple japonais, sept années d'occupation américaine, quelques créateurs de génie et d'incessantes innovations en matière de production et de marketing de la part des éditeurs.[1485]

Après la fin de l'occupation et un rebondissement économique, le Japon gagne une renommée de plus en plus importante sur le marché de la bande-dessinée, favorisée par l'ouverture des publications à un public local plus large (plus tard à l'étranger) et un affaiblissement progressif de la censure. Les années soixante propulsent le Japon vers une ère d'expansion économique, et c'est pendant cette période que le « dieu du manga », Tezuka Osamu invente son petit *Astro* qui inaugure un sous-genre appelé *mecha,* un des premiers mangas de

1481 Frederik L. Schodt, *Dreamland : Writings on Modern Japan, op. cit.*, p. 61.
1482 Jacqueline Bernt, Bettina Kümmerling-Meibauer (dir.), « Studying manga accross cultures », *Manga's Cultural Crossroads,* Londres : Routledge, 2013. p. 2.
1483 Voir Ronald Stewart, « Manga as schism : Kitazawa Rakuten's resistance to "Old-fhasioned" Japan, », *Manga's Cultural Crossroads*, *op. cit.,* pp. 27-29.
1484 Jean-Marie Bouissou, *op. cit.*, p. 43.
1485 *Ibid, id.*

science-fiction. Fils d'un fanatique de cinéma, ses mangas révolutionnaires reflètent l'application d'expressions et de gestuelles dynamiques inspirées des techniques cinématographiques qui entreront définitivement dans la pratique. Les films de Walt Disney ont particulièrement marqué sont travail[1486] et ses personnages ont des traits que nous pourrions trouver « cartoonesques » au premier abord. Sa gigantesque production demeure encore à ce jour la plus significative. Tezuka est bien l'inventeur du « manga moderne », celui qui joue avec les techniques, fruit d'un esprit ouvert tendant à l'universalité et qui introduit une vision qui ne doit être ni exclusivement japonaise ni américaine mais bien hybride, cultivant un esprit « globalisant ». Avec Tezuka, le manga n'est plus seulement une forme de contestation ni un passe-temps pour les enfants, mais bien un art au potentiel immense, capable de parler de tout et de tout représenter sans restrictions. Il acquiert ainsi cette flexibilité qui ne s'embarrasse pas de message ni de visée politique affichée, préférant une vision pacifiste et donnant la part belle à l'imaginaire. Le manga fait déjà ce que Tezuka, admirateur des Disney, voulait qu'il fasse : il fait rêver.

La « génération Tezuka » ou « post-traumatic generation » désigne le manga dont la forme s'est définitivement établie de même que la génération des « baby-boomers ». Avec l'apparition des hebdomadaires à la fin des années 1950, comme le *Weekly Shōnen Magazine,* de nouveaux genres se sont développés, élargissant le lectorat par cette occasion, jusque dans les années 1970 avec l'apparition de genres et de thématiques moins homogènes.

Les années 1990 sont des années de crise : la baisse de la natalité entraîne un vieillissement de la population qui coïncide avec une crise du secteur culturel devenu beaucoup plus codifié et formaté, à l'encontre de mangas manifestant une créativité plus individuelle et *underground.* La génération de la fin du XXe siècle, consumériste et enfin la génération actuelle, plus individualisée, est celle qui voit naître le phénomène *otaku,* dont il nous semblera important d'écrire quelque mots dans notre dernier chapitre, ainsi qu'une nouvelle forme de consommation du manga en échange sur des plate-formes de téléchargement (*scanlation*).

La capacité d'ouverture du manga lui a permis de s'imposer sur le marché mondial. En Corée comme en Chine ou aux Etats-Unis ainsi qu'en Europe, l'école du manga a généré de nouveaux talents, sans compter l'incroyable succès qu'il rencontre en France qui est, rappelons-le, le second pays consommateur de bande-dessinée asiatique. Pour autant, la réception du manga en France fut particulièrement médiocre et c'est précisément ce qui a assuré son succès auprès d'un auditoire jeune et fasciné par son univers invraisemblable, passionnant et paradoxal.

1486 Disney auraient-ils plagié Tezuka, créateur de Kimba, le *Roi Léo* (*Janguru Taitei*, 1950) pour le film d'animation sorti en 1994, *The Lion King* ? Bien que les studios l'aient toujours nié, il est difficile de ne pas y déceler des ressemblances certaines, à près de cinquante ans d'intervalle...

IV.1.2. La « mauvaise réception française »

En 2005, chez l'éditeur français Soleil Manga, paraissait une version *manhwa* (ainsi que l'on appelle le manga sud-coréen) d'un épisode de la vie de Mary Shelley. La soirée de juin 1816, pendant laquelle la jeune auteure avait conçu son *Frankenstein* fit l'objet d''un volume unique (un *one-shot*) intitulé *Mary Godwin,* dont les auteurs sont Park Sul-Ah et Yu Jin-Su. Plus récemment, en 2011 et 2012, le même éditeur lançait des adaptations du *Prince* de Nicholas Machiavel, de la pièce maîtresse de Stendhal, *Le Rouge et le noir,* ou encore *Les Entretiens de Confucius*, pour ne citer que quelques titres issus d'ouvrages fondamentaux et littéraires de tous horizons. L'initiative de cette édition fut de produire une collection spécialisée dans les adaptations en mangas de classiques de la littérature et de la philosophie. Sur certains forums ou *fansites* surveillant l'actualité des parutions tels que *Manga Sanctuary*[1487], nous pourrons lire des posts où des internautes avouent sans détour qu'ils ne souhaitent pas lire les mésaventures de Julien Sorel dans le roman de Stendhal mais qu'ils comptent lire la version manga.

Si la France est aujourd'hui le second consommateur mondial de mangas, ces derniers ont mis un certain temps à être démocratisés pour des raisons de mauvaise compréhension. A l'inverse du Japon où les séries publiées en volumes font l'objet de diffusions animées si elles obtiennent du succès, ce sont d'abord des séries animées qui nous sont parvenues à la fin des années 1970, lorsque la télévision française diffusait pour la première fois des dessins animés de provenance japonaise ; *Goldorak* (*Yūfō Robo Gurendaizā*, Nagai Go, 1975-1976), suivi par *Albator le Corsaire de l'espace* (*Uchūkaizoku Kyaputen Hārokku* , Matsumoto Leiji / Tōei Animation, 1978-1979) ou la petite *Candy* (*Kyandi Kyandi*, Imazawa Tetsuo, 1976-1979), ainsi que un des succès du bien nommé « God of Manga », Tezuka Osamu, *Astro* (*Shin Tetsuwan Atom*, Ishiguro Noburo / Tezuka Productions, 1980-1981) pour n'en citer que quelques uns. Avec le succès de ces séries, la télévision décide de promouvoir, dans les années 1980, l'apparition de nouveaux programmes de diffusions pour la jeunesse, dont le célèbre Club Dorothée animé par Frédérique Hoschedé. Le succès auprès des audiences (principalement la jeunesse) soulève presque aussitôt les inquiétudes des parents, alarmés par la violence perçue dans des *anime*[1488] tels que *Ken le survivant* (*Hokuto no Ken*, Ashida Toyō, 1984-1985), une des séries notamment visées dans les critiques menées par des personnalités du monde politiques dont Ségolène Royal et son réquisitoire livresque : *Le Ras-le-bol des bébés zappeurs* (1989).

Maintes fois décrié, le manga (ainsi que l'*anime*) est mal accueilli pour plusieurs raisons

1487 Source internet consultée le 31/05/2015 : http://www.manga-sanctuary.com/bdd/manga/10009-le-rouge-et-le-noir/

1488 Se prononce « animé » : anglicisme d'usage courant en français pour désigner les séries animées adaptés de mangas papier.

que Bouissou replace dans le contexte de ces années et qui illustrent des discours différents. Le premier est familial : les parents craignent une influence néfaste, le lectorat et l'audience majoritaire de ces ovnis nippons étant majoritairement des enfants et des adolescents. Dans les mangas il y a du combat dont l'animation est plus ou moins réaliste, donc de la violence. A cela, l'auteur avance, avec bienveillance, un petit rappel d'éducation :

> Si le manga aide des adolescents à conforter leur personnalité et les guide vers l'intégration sociale, il le fait par des voies qui sont parfois de celles que la morale occidentale réprouve, car la culture japonaise diffère en cette manière de la nôtre sur des points aussi essentiels que la conception du Bien et du Mal. […] aucun dieu n'a jamais rien dicté aux Japonais. Pour eux, le Bien et le Mal sont relatifs. Suivre sa voie, c'est obéir à une forme de morale universelle, qui prescrit à chacun de savoir qui il est, de choisir son destin en conséquence […] usant parfois de ruses que l'honneur aurait interdites à Perceval, à Roland ou au Cid...[1489]

Appuyant son propos sur la tradition japonaise de la voie du *bushido,* appliquée par les samouraïs, qui veut que la voie décidée soit suivie jusqu'au bout quelque en soit le prix, l'auteur met en lumière une culture fondée sur la rigueur et sur la fidélité, non pas sur une division manichéenne.

Le héros japonais est ce qu'il qualifie très adroitement de « perdant magnifique » ; loin de la figure gonflée de patriotisme et de principes moraux d'un super-héros de *comic* américain, le héros d'un manga, s'il échoue dans sa voie et se suicide selon le rite du *seppuku* (ou *hara-kiri*) mourra dans une acceptation héroïque de l'échec. Il ne sert pas de principe divin, comme le ferait un croisé ; il sert davantage une cause, un principe. Le héros de manga, même celui des histoires de combats, ne craint ni de pleurer ni de montrer ses émotions et le fait sans tomber dans la caricature du « pleurnichard » et les sacrifices sont mis en scène de manière poétique. Cain, le héros de la série qui nous intéresse, est lui-même un « perdant magnifique », dans son nom déjà qui reprend le mythe du premier homme à avoir versé le sang sur la terre, et à travers la capacité du personnage de dépasser sa destinée.

Le second argument de disqualification cité par l'auteur est l'occultation supposée de la bande-dessinée franco-belge. Non sans une ironie soutenue, Bouissou rappelle la croyance selon laquelle des héros tels que Sangoku (*Dragon Ball / Doragon Bōru*, Toriyama Akira, 1984-1995) ou *Detective Conan* (*Meitantei Konan*, Aoyama Gōshō, 1994-2014) puissent faire de l'ombre à *Tintin* (Hergé, 1929-1986) ou *Lucky Luke* (Morris / René Goscinny, 1946-2001) auprès de la nouvelle génération. Cependant, la génération en question est aussi celle qui manifeste sa sensibilité à l'égard de l'émergence des nouvelles technologies et des nouveaux loisirs, en plus du caractère très exotique du manga, dans lequel la technologie est davantage perçue comme une

1489 Jean-Marie Bouissou, *op. cit.*, pp. 207-209.

magie positive qu'une porte ouverte sur l'apocalypse.

Le troisième argument conjugue deux points de vue, celui des parents inquiets et celui des puristes de la bande-dessinée. Le manga serait mal dessiné, susceptible donc de mal éduquer le goût des jeunes lecteurs, discours naïf qui aura eu le seul mérite de défendre un art ayant lui-même peiné à être pris au sérieux, la bande-dessinée, fut-elle franco-belge ou étasunienne. Le succès de *l'anime* reste néanmoins indiscutable, et les premiers mangas « papier » sont publiés en français en 1990, la dystopie de Ōtomo Katsuhiro, *Akira*, ouvrant la voie. A cette époque les mangas sont d'abord réédités selon le sens de lecture occidental (de gauche à droite) et se voient apposer une censure que l'on retrouve aussi dans le doublage français des *anime,* comme es noms des personnages « francisés » et le retrait d'éléments pouvant choquer l'audience, lorsque ce n'est pas une réécriture complète. L'engouement pour le manga et le choix d'éditeurs de plus en plus sélectifs respectant le travail original se sont progressivement établis. La réception française du manga a lancé un phénomène viral qui a marqué la génération dont l'enfance a été bercée par ces nouveaux médias. Les communautés de fans se sont principalement fait connaître grâce à internet où le nombre de sites, de forums et de *fanfics*[1490] bat des records considérables. Les dessinateurs de tous horizons, de toutes origines, revendiquent le manga comme une école incontournable. Preuves en sont les déclinaisons qui doivent au manga l'origine de leurs codes et dont chaque mot-valise utilise la même racine « man »[1491] ; ainsi nous comptons désormais le OEL manga ou *western* manga (de langue anglaise), le *manfra* ou manga français, le *manhua* chinois (bien moins connu cependant et dont très peu d'exemples nous parviennent) et le *manwha* coréen, le désormais principal rival du manga japonais[1492].

L'exotisme du manga ne traduit donc pas seulement un univers inscrit dans un contexte culturel particulier mais aussi une pluralité de formes, un jeu de codes et un mélange de références qui en font un art trans-culturel. Les sublimes films d'animation de Miyazaki Hayao tels que *Le Château ambulant* (*Hauru no ugoku shiro*, 2004) sont des œuvres d'art qui mêlent les folklores dans un univers sans époque et sans nationalité. Jean-Marie Bouissou souligne, à ce propos, l'incompréhension vis-à-vis de certains titres comme *Sailor Moon* (*Bishōjo Senshi Sērā Mūn*, Takeuchi Naoko, 1992-1997) dans lesquels les personnages ont « l'air d'occidentaux »[1493].

1490 Ou « fan-fiction » ; écrits alternatifs produits par les fans.

1491 Le substantif se compose de « man » (dérisoire, fantaisiste) et de « ga » (image dessinée ou peinte).

1492 Bien que la bande-dessinée japonaise demeure le conducteur du phénomène mondial et la principale école (au sens essentiellement technique) revendiquée par les dessinateurs, l'on ne peut que constater à quel point le *manhwa* a largement dépassé les préjugés qui réduisait le genre au statut d'élève ou de copie. Yamanaka Chie dans « Manhwa in Korea : (Re-) Nationalizing Comics Culture » (*Manga's Cultural Crossroads, op. cit.,* pp. 85-99) montre que le succès du manga en Corée a permis, malgré les différents qui peuvent opposer les deux cultures, à faire émerger de nouveaux talents qui apprécie la transcendance des frontières et des imaginaires propre au manga.

1493 Jean-Marie Bouissou, *op. cit.*, p. 159.

En effet, l'héroïne de cette célèbre série, Bunny Tsukino, est coiffée de chignons blonds d'une longueur surdimensionnée et possède d'énormes yeux bleus, comme la plupart des personnages de mangas. En vérité, ces personnages ne sont pas plus occidentaux qu'ils ne visent le réalisme ; ce sont des visages expressifs et non pas des portraits. J. M. Bouissou corrige cette idée reçue :

> Erreur : les visages du manga ne cherchent nullement à paraître « occidentaux » pas plus d'ailleurs que « japonais ». Leur fonction a été parfaitement explicitée par Roland Barthes parlant des visages fardés de blanc du théâtre japonais […] Les visages minimalistes du shônen et du shôjo manga ont été conçus afin de faciliter au maximent l'expression graphique des sentiments et des émotions inscrits dans leurs immenses yeux ronds. […] C'est aussi pour une raison technique – outre le fait que beaucoup de jeunes Japonais des deux sexes se teignent – que nombre de personnages du manga pour adolescents ont les cheveux « blonds » (plus exactement réservés en « blanc ») ou bizarrement coiffés.[1494]

A cela il faut néanmoins rappeler un facteur important ayant bouleversé le mode de représentation dans le manga, survenu avec les premiers contacts entre le Japon et les Etats-Unis, que Schodt entend souligner :

> Before the Japanese came into contact with Westerners, they depicted themselves with Asian features, and ofter smaller-than-life eyes, in scroll paintings and woodblock-prints. During this century, however, and particularly after the war, the standards of beauty that many Japanese have aspired to have been those not of Asia but of the West.[1495]

Même en tenant compte de ce facteur historique, l'on ne peut que retenir la particularité trans-culturelle du manga moderne et contemporain. Que les cheveux ou les yeux soient blonds, bruns, roses ou bleus, prouvent que le manga privilégie la fantaisie au détriment du vraisemblable. Néanmoins certains mangas dit « historiques » retracent l'histoire du Japon avec un certain souci d'authenticité, comme nous pouvons le voir dans *Vagabond* (*Bagabondo*, Inōe Takehiko, 1999-2015) retraçant l'histoire du samouraï Musashi Miyamoto. Le manga puise ainsi dans deux formes de traditions : « la populaire et l'élitiste »[1496].

Le manga est un sujet riche et complexe qui mériterait de faire l'objet d'études plus approfondies. La plupart des travaux, comme ceux de Schodt et de Bouissou, sont de pertinentes études, prenant au sérieux le manga. Notre introduction synthétique, de même que cette brève digression sur la réception paradoxale du manga en France, un pays qui continue de jouer un rôle considérable dans la commercialisation et la diffusion de ce type de médium, nous permet

1494 *Ibid, id.*
1495 Frederik L. Schodt, *Manga Manga : The World of Japanese Comics,* New-York, Kodansha America Inc., 1986, p. 92.
1496 *Ibid*, p. 35.

d'envisager d'abord le manga comme un manifeste de ce que l'auteur de l'*Eloge de l'Ombre,* Junichirō Tanizaki, définit comme l'essence de l'esthétique japonaise, c'est à dire une esthétique de l'ombre. Le manga est un art de la mise en lumière de l'ombre, que cette ombre désigne l'espace caché, intériorisé et intime, qui est projeté dans l'univers graphique, de même qu'elle définit un exotisme « spectral » qu'il n'est pas aberrant de rapprocher de l'exotisme gothique. Si le manga *Cain* en est un exemple presque parfait, il faut d'abord garder à l'esprit que chaque manga est codifié selon des règles spécifiques à son genre.

IV.1.3. Des mauvais genres

Le site français *Manga News*[1497] est un catalogue qui propose aux internautes une recherche selon deux critères de sélection. Le premier, à l'occidentale, répartit les sections selon les critères de genre tels que la science-fiction, l'aventure, la gastronomie, l'érotisme, l'horreur etc... Le second respecte la subdivision japonaise dont les genres obéissent à une codification plus stricte et ciblée.

L'on rencontre principalement quatre grands types. Le *shōnen,* essentiellement adressés aux garçons, met principalement en scène de jeunes adolescents et se focalise sur la lutte (intérieure et extérieure) du héros pour se surpasser, combattre et réussir en bravant les dangers de ce monde comme d'autres mondes fantastiques. C'est ce type qui a le plus fortement contribué à la popularisation du manga en Occident et surtout en France, notamment avec des séries comme *Dragon Ball* dont l'adaptation en *anime* eut le retentissant succès qu'on lui connaît en France dans les années 1990 par le biais d'émissions télévisées, et qui au Japon avait auparavant établi le manga avec le célèbre magazine *Shōnen Jump Weekly* (1968 - ...). A l'opposé, le *shōjo* s'adresse principalement aux jeunes filles ; histoires d'amour, féeries, collégiennes aux pouvoirs magiques (appelées *magical girls*) ou sombres et cruelles romances à forte ressemblance avec les romans gothiques.

Le *shōjo* marque une « rupture radicale »[1498] avec les autres genres dans l'agencement même des cases, presque inexistantes ou occultées par un personnage étendu sur une page entière ou un fond noir opaque dans lequel flottent lueurs faibles ou pétales de fleurs de cerisier, annonciateurs d'éléments perturbateurs. Bouissou qualifie très justement ce genre d'onirique ; l'émotion, les pensées intimes du personnage, voire ses fantasmes ou ses rêves, y occupent une place centrale dans l'action. Ainsi : « c'est l'image toute entière que le manga mobilise pour

1497 Source internet consultée le 20/04/2015 : http://www.manga-news.com/index.php/type/Anime-comics
1498 Jean-Marie Bouissou, *op. cit.*, p. 150.

exprimer, au mépris du réalisme, l'émotion du moment »[1499]. Le manga est, quelque soit le genre, affaire d'émotions : mimiques grotesques, exagérations gestuelles, onomatopées et décorations entourant les personnages, appelés fonds subjectifs, s'inspirent de la tradition du théâtre traditionnel comme dans le *nō.* Bien que leurs univers et codes soient opposés, *shōnen* et *shōjo* se ressemblent et son parfois complémentaires, en ce que leurs protagonistes sont des adolescents soumis à des épreuves visant à les encourager à s'affirmer et à sortir gagnants des difficultés qu'ils rencontrent, à l'image de la vraie vie. En ce sens, le manga fait ce que font les contes de fées traditionnels : le *shōjo* en utilise, qu'il s'agisse de réécritures d'anciens contes nippons ou de contes occidentaux célèbres. Quand au *shōnen,* il peut s'inspirer de récits épiques, des combats de samouraïs ou du folklore.

Les autres catégories connues sont le *seinen* : il s'agit d'ouvrages plus lus par le adultes (jeunes ou âgés) aux intrigues complexes, allant du thriller policier à la dystopie. Le *gekiga* ou « drame » s'en rapproche et peut traiter de drames familiaux ou de problèmes de société, voire de préoccupations comme la gastronomie, comme dans les ouvrages de Jirō Taniguchi[1500]. ; le *ecchi-hentai* regroupe les mangas érotiques ou pornographiques, ces derniers montrant explicitement les relations sexuelles dans des situations bien souvent loufoques, à la limite de la parodie pour le *hentai.* Egalement les mangas focalisés sur les relations homosexuelles (sans forcément être explicites dans la représentation des relations physiques) se subdivisent selon le type de relation ; ainsi on utilise les termes de *yaoi* pour les relations entre garçons, et *yuri* pour celles entre filles. Les *josei* ou « ladies comics » sont une version « jeune adulte » du *shōjo* et s'intéressent à des sujets plus conformes aux (possibles) préoccupations des jeunes femmes telles que la vie de couple, le mariage, la société, le travail ou l'information entre autres.

Les autres genres, moins cités, sont le *kodomo,* qui signifie « enfant », et qui s'adresse au très jeune public ; les mangas historiques (combats de sabre, adaptations de *monogatari* ou romans historiques) ; le *gender-bender* où les personnages se travestissent ou peuvent être hermaphrodites ; l'*eroguro*[1501] (érotique-grotesque), manga aux graphismes très détaillés, réalistes et se situant souvent dans un contexte sociopolitique particulier (le Japon d'avant-guerre ou pendant l'occupation), mêlant relations amoureuses sadiques, fétichisme et gore ; l'horreur qui réunit le gore et l'épouvante ; et enfin le manga indépendant et *underground* qui n'entre pas dans une catégorie propre et reste très peu diffusé hors-frontières.

1499 *Ibid*, p. 158.

1500 Très apprécié en France, il est l'auteur d'une œuvre abondante et aux sujets variés, dont *Le Gourmet solitaire* (*Kodoku no gurume,* 1994-1996), *Quartier lointain* (*Haruka na machi-e,* 1998) et *Les Gardiens du Louvre* (*Chitose no tsubasa hyaku nen no yume*, 2014).

1501 Le maître du genre est Suehiro Maruo, connu pour avoir adapté les romans et nouvelles d'Edogawa Ranpo (celui que l'on surnomme « l'Edgar Allan Poe » japonais, et dont le nom de plume est la transcription.

Chaque *mangaka* a son style, cependant chaque type a ses codes graphiques qui permettent, le plus souvent, de comprendre en (parfois en un coup d'œil) quel manga nous lisons en observant le personnage.

Dans un manga c'est le personnage qui concentre l'univers, et cet univers est souvent une projection émotionnelle émanant de lui, c'est pourquoi le personnage est le principal vecteur de l'écriture de l'histoire, le décor extérieur étant assez souvent secondaire et ne servant majoritairement qu'à informer et à situer le lieu de l'action, n'occupant parfois qu'un petit espace dans une case en introduction de chapitre.

Les personnages d'un *shōnen,* par exemple, auront des traits radicalement différents, tantôt simplistes, tantôt extravagants, comme par exemple dans le célèbre *One Piece* (*Wan Pīsu*, Oda Eichiirō, 1994-...) dans lequel l'on observe une variété tout à fait explicite dans les conceptions des personnages, du déjanté pirate au chapeau de paille Luffy au squelettique Brook. Dans les *shōjo* traditionnels, les personnages masculins sont élancés, fins ou androgynes et les héroïnes ont une apparence sophistiquées et des grands yeux « pleins d'étoiles » et peuvent être des « magical girls », super-héroïnes équipées d'armes ou de gadgets mêlant pouvoirs spirituels et technologie comme dans *Sailor Moon* ou *Card Captor Sakura* (*Kādokyaputā Sakura*, CLAMP[1502], 1996-2000). Dans les *seinen,* les personnages ont des apparences variées, matures ou sexy comme la cyborg Motoko dans le *seinen* de science-fiction *Ghost in the Shell* (Masamune Shirow, 1989-1999).

En France, depuis quelques années déjà, les maisons d'éditions choisissent de regrouper leurs ventes dans des collections basées sur les genres occidentaux. Soleil Manga propose d'ailleurs une collection appelée *Gothic,* regroupant les ouvrages d'auteurs japonais, sud-coréens, français et américains qui correspondant à des thématiques sombres, romantiques ou horrifiques. Les ténèbres ne sont étrangères à aucune culture, elles sont elles-mêmes une culture qui, à l'image du manga, n'a que faire des différences culturelles. Le Japon possède une vaste tradition fondée sur les rapports au monde occulte qu'il serait utile de rappeler afin de saisir le contexte d'une série aussi singulière que *Cain*. Le manga gothique est un exemple, parmi tant d'autres, de la préservation des liens avec le surnaturel, liens qui ont évolué et qui envahissent, dans cet imaginaire particulier, les consciences d'aujourd'hui.

1502 Les dessinatrices du groupe CLAMP sont reconnues comme les principales figures du *shōjo* mais combinent souvent ce genre à d'autres tels que le *seinen Chobits* (2001-2008) narrant la relation entre un étudiant et un « persocom » ou ordinateur personnel de forme humaine, la jolie Tchii ; ou encore le *shōnen X/1999* (*Ekkusu*) dont l'ambiance gothique et apocalyptique le rapproche des mangas comme *Angel Sanctuary* de Yuki Kaori.

IV.1.3.1. En communion avec l'au-delà : la *j-horror* ou « Japanese Gothic »

Comme nous le fait bien remarquer Jean-Marie Bouissou dans son livre *Manga* : « La culture [japonaise] a préservé jusqu'à aujourd'hui un peu de la familiarité primitive entre les humains et les êtres surnaturels. »[1503] Cette familiarité est similaire, à bien des égards, à celle qui a engendré, en littérature, le fantastique.

En 1994 paraît *Yōkai*, une encyclopédie des monstres japonais en deux tomes, par Mizuki Shigeru, sous format manga. Les différents esprits hantant la culture japonaise y sont illustrés et l'on constate à quel point bon nombre d'entre eux sont liés au monde domestique, comme pour rappeler l'outre-monde aux civilisations oublieuses, du vilain esprit lécheur de crasse à la lanterne-fantôme qui égare à jamais les voyageurs dans la forêt Aokigahara[1504]. Le fantastique, l'irréel est central dans une grande majorité de mangas, réalité que Bouissou attribue directement à une tradition animiste et carnavalesque. Le Japon, patrie des *Yōkai*, ou esprits allant de l'ogre montagnard au fantôme gourmand, préserve toujours, dans une urbanité mêlant tradition et modernité, cet attachement harmonique au monde imaginaire et folklorique.

Ce monde de fantaisie obscure envahit les manifestations culturelles, de la littérature aux mangas, en passant par les films de légendes urbaines et les combats contre les esprits shintoïstes et bouddhiques dans les jeux vidéos[1505]. Les contes japonais narrent ces rencontres entre les vivants et les morts, paris ludiques ou véritables quêtes initiatiques, comme dans le conte *Rashōmon* (Ryūnosuke Akutagawa, 1915) ou les contes noirs de Kyōka Izumi publiés sous le titre *Japanese Gothic Tales* en 1996. La série animée *Ayakashi : Japanese Classic Horror* (Tetsuo Imazawa, Hidehiko Kadota et Kenji Nakamura, 2006) est formée de trois légendes célèbres, à l'origine adaptées dans des pièces *kabuki* composée par Tsuruya Nanboku au début du XIXe siècle, et par Kyōka Izumi en 1917. Le premier est l'histoire de fantôme la plus célèbre du Japon, celle d'Oiwa-sama ; *Yotsuya Kaidan* évoque la tragique fin de l'épouse du samouraï Tamiya Iemon, dont il a secrètement assassiné le père pour empêcher ce dernier de s'opposer à leur mariage. Accablé par son statut de *rōnin* (c'est à dire un samouraï banni) et las de son ménage, Iemon se laisse séduire par la jeune fille d'une famille plus riche et abandonne Oiwa en lui faisant avaler un poison transmis par la future nouvelle belle-famille. Oiwa ne meurt pas mais la moitié de son visage se déforme. Elle se tue accidentellement en essayant d'échapper au

1503 Jean-Marie Bouissou, *op. cit.*, p. 25.

1504 Surnommée la forêt du suicide, à la base du Mont Fuji, cette forêt est un lieu figurant parmi les grands mystères du monde, hantée par les nombreuses morts qui semblent s'y être déroulées.

1505 Le jeu-vidéo *Kuon* (From Software, 2004) se déroule pendant la période de Heian. Le joueur incarne trois prêtresses venues exorciser un manoir infesté de créatures de l'Outre-monde, dont la plus mesquine est le Gaki, chétif et repoussant cannibale associé au vampire occidental.

domestique qui tentait de la violer. La figure d'Oiwa est l'une des apparences du fantôme ou *yūrei* féminin ; un visage grotesque, un long kimono blanc (proche de la « femme des neiges » ou *yuki onna*) et de longs cheveux d'ébène, et dont la rancune n'a jamais de fin. Les autres histoires sont situées dans ce même Japon féodal où les humains sont confrontés au monde surnaturel. Ainsi *Tenshu Monogatari* reprend l'amour impossible entre un jeune fauconnier et une déesse oubliée habitant, avec sa cour, un château perdu dans les montagnes. Les créatures en apparences divines sont aussi des ogresses aspirant, tels une version cannibale de nos vampires, l'âme ainsi que les organes des vivants.

Les légendes folkloriques, mises par écrit sous formes de pièces de *kabuki*, de contes ou de séries animées dépeignent un univers dans lequel le surnaturel se déploie sous des formes multiples, des esprits colériques aux objets « hantés ». L'imaginaire du Japon moderne, technologique, semble avoir préservé cette affinité avec le monde du passé dans les médias contemporains.

La modernisation du Japon a provoqué un bouleversement dans les représentations et dans le sens accordé à ces croyances. Avec l'occupation américaine et l'éloignement de ce que la critique anglo-saxonne surnomme le « old-fashioned Japan », la figure de l'altérité a progressivement évoluée. Dans le chapitre introductif de *Japan and the Cosmopolitan Gothic,* Michael J. Blouin décrit la représentation des Américains comme des entités démoniaques, lors du premier embargo du Commodore Matthew Perry en 1853 : « from the opening of Japan's ports in the middle of the ninetenth century, discourse between the two cultures has returned time and time again to titillating sensations of a supernatural sort. »[1506]

C'est aussi durant cette période difficile qu'une autre représentation du Japon par l'Occident comme une terre de mystères et de légendes s'est établie : « American audiences delight in transforming the complex country into a set of exotic symbols signifying the primitive, the unknown, the completely irrational.»[1507]. La vision du Japon par l'extérieur a longtemps été réductrice et naïve.

Néanmoins, en dehors de toute caricature, cet intérêt porté sur l'aspect traditionnel et fantastique a entraîné une évidente fascination pour le Japon, devenu aux yeux des Occidentaux, une curiosité et un vecteur d'images surnaturelles. Le motif du fantôme féminin a été réintroduit pendant l'occupation, ainsi que le rappelle Linnie Blake dans un article sur la réutilisation de ce motif dans le film d'horreur japonais :

1506 Michael J. Blouin, *Japan and the Cosmopolitan Gothic : Specters of Modernity*, New-York : Palgrave, Macmillan, 2013, p. 2.
1507 *Ibid, id.*

> The *onryou* motif came into its own in the years following America's 1945-1952 occupation of the defeated Japan when taking control of all aspects of japanese social, cultural, economic and political life. (...) what it now meant to call oneself Japanese in the modern world and how, indeed, one's cultural identity might be expressed artistically.[1508]

La perception occidentale du Japon comme un pays entretenant des liens étroits avec une forme ludique de spiritualité présente un intérêt dans le sens où le XIXe siècle est une période d'hésitations et d'interrogations. Tandis que le monde progresse et prépare son entrée dans la modernité, la foisonnante production d'écrits fantastiques de la seconde moitié du siècle en appelle, en Europe comme aux Etats-Unis, aux vieilles superstitions, aux vampires, aux « Grands Anciens »[1509].

Les rêves des orientalistes allaient vers des contrées enchanteresses, de même que les artistes se sont épris de la délicatesse sophistiquée des visions contemplatives des estampes dans le courant japoniste. Les amoureux du Japon tels que l'écrivain Lafcadio Hearn (1850-1904), naturalisé japonais sous le nom de Yakumo Koizumi et ayant publié plusieurs livres sur le Japon surnaturel[1510], ont permis d'accéder à cet aspect plus inquiétant et étrange du pays de la cérémonie du thé, du zen et de l'épure.

Cette fascination a perduré jusqu'à nos jours, dans la redécouverte d'un surnaturel qui, comme le vampire, a investi les médias et les technologies, à une époque qui semble faire écho à celle de la seconde moitié du XIXe siècle. Cette époque c'est la fin du XXe siècle avec la naissance de la *J-horror*. L'emblématique fantôme féminin aux longs cheveux ferait remonter les souvenirs de n'importe quel amateur de films fantastiques au long-métrage qui a popularisé « l'horreur à la japonaise » ; le film culte *Ringu* de Nakata Hideo sorti en 1998 et internationalement connu sous le titre *The Ring*. Dans ce film, qui conforte l'idée de Bouissou selon lequel « l'horreur nipponne est féminine »[1511], l'esprit vengeur de Sadako ne hante de manoir ni ne possède de corps, mais une cassette vidéo maudite qui tue celui qui la visionne. Le film mise sur une tension lente et fait monter l'angoisse jusqu'à l'apparition finale de Sadako, traversant l'écran de télévision.

La femme monstrueuse au visage caché ou déformé remonte à Oiwa-sama et aux *yōkai*

1508 Linnie Blake, « Everyone will suffer : National identity and the spirit of the subaltern in Nakata Hideo's *Ringu* and Gore Verbinski's *The Ring* », Richard J. Hand, Jay McRoy (dir.), *Monstrous Adaptations : Generic and Thematic Mutations in Horror Film,* Manchester : Manchester University Press, 2007, pp. 212-213.

1509 L'oeuvre d'Howard P. Lovecraft constitue un paradoxe : considéré comme un auteur de « proto-SF », ses textes remontent aux sources d'une terre encore habitée par des forces monstrueuses, incarnées par des êtres titanesques comme Cthulhu dans *Call of Cthulhu* écrit en 1926.

1510 Dont *Les Fantômes du Japon.*

1511 Jean-Marie Bouissou, *op. cit.*, p. 324.

aux cous s'allongeant interminablement ou aux blessures vivantes telles que la geisha au jumeau parasitaire en forme de main émergeant d'une partie de son visage, qui conte son histoire à un journaliste américain dans *Imprint*[1512] (Takashi Miike, 2006). Elle fait également l'objet de légendes urbaines adaptées à l'écran comme dans *Carved* (Kōji Shiraishi, 2007), revisitant le mythe de la femme à la bouche fendue.

L'empreinte de ce fantastique venu d'ailleurs est si forte qu'on le considère désormais comme « a unique type of horror »[1513]. Le cinéma fantastique japonais manifeste clairement la survivance du surnaturel à l'ère des ordinateurs, d'internet et du virtuel. L'hypnotique *Kairo* de Kiyoshi Kurosawa (2001) montre l'invasion d'internet par des esprits, tels des virus conduisant les internautes au suicide, lorsque ce n'est pas par voie de réseau téléphonique comme dans *One Missed Call* (*Chakushin ari*, Takashi Miike, 2003). Mitsuyo Wada Marciano étudie ce phénomène de près dans « J-horror : New Media's Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema »[1514] et attire l'attention sur l'explosion de ce genre, après le déclin de l'économie en 1989, favorisé par les médias et l'apparition de nouveaux supports comme le DVD, aussi grâce à l'immense succès de la *J-horror* en dehors de l'archipel : « Until the advent of J-horror, Japanese cinema has never been a « global » cinema except for *anime.* »[1515] Il n'est pas exclu de songer que cette vague a ouvert la voie à d'autres mouvements tels que la *K-horror* ou « horreur à la coréenne » dont les contes de fées macabres ont approvisionné un marché mondial du cinéma qui commençait à cruellement manquer d'originalité. Des histoires de maison hantée comme *A Tale of Two Sisters* (*Janghwa, Hongryeon*, Kim Jee-woon, 2003) ou *Hansel and Gretel* (*Hen-jel-gwa Geu-re-tel*, Lim Pil-seong, 2007) promulguent un cinéma d'un genre nouveau et un esthétisme à fleur de peau et intimiste qu'il n'est pas inadéquat de rapprocher du genre du manga, lui-même influencé par les techniques cinématographiques.

Le cinéma et le manga sont tous deux des arts visuels partageant un certain nombre de techniques de mise en scène. L'immense succès des films d'horreur, l'épouvante exotique qu'ils ont introduite fait écho au fantastique victorien du XIXe siècle et à ses contrées orientales ou balkaniques hantées par des créatures gardiennes du passé. L'horreur « à l'asiatique » a ce charme de la transposition du folklore dans le chaos urbain. Au Moyen-Âge comme de nos jours, le

1512 Il s'agit d'un des épisodes produits pour la série *Masters of Horror* (Mick Garris, 2005-2007), laquelle comprend également une réadaptation du *Black Cat* d'Edgar Allan Poe.

1513 Martin Picard, « Haunting backgrounds : Transnationality and intermediality in Japanese survival horror video games », *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play »*, *op. cit*., pp. 95-120.

1514 Mitsuyo Wada Marciano, « J-horror : New Media's Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema », Jinhee Choi (éd.) , *Horror to the Extreme : Changing Boundaries in Asian Cinema,* Hong-Kong : Hong-Kong University Press, 2009, pp. 15-37.

1515 *Ibid*, p. 28.

fantôme symbolise toujours ce qui reste après les changements. Ainsi que le résume Mitsuyo W. Marciano : « Asian cultures provide supporting mythologies of spirits and demons that are new to us and that make the terror feel more rooted, less arbitrary. »[1516]

Le genre *J-horror* est en partie à l'origine des manifestations gothiques (et Goth) dans le manga. Le *gosiku manga* réunit différents genres ayant en commun cette tradition de la hantise et la relecture de mythes et de sujets tout à fait différents, principalement issus d'œuvres littéraires et cinématiques occidentales.

IV.1.3.2. *Gosiku manga*

La définition contemporaine du « gothique » trouve son sens aussi bien dans le *gothic novel*, dans la littérature et le cinéma fantastique que dans l'horreur et l'épouvante, puis dans les manifestations Goth. Au Japon, le « gothisme » peut désigner une mode vestimentaire en grande partie inspirée de la *subculture* Goth et punk aussi bien que l'ensemble des manifestations musicales et artistiques, peintures, mangas, films ou jeux-vidéos.

Taper « japanese goth » sur le moteur de recherche Google ne renvoie pas seulement aux mangas de Yuki Kaori. Le gothique « à la japonaise » est maladroitement répertorié comme tel dans le sens où il s'agit d'une tendance visuelle essentiellement vestimentaire que l'on rapproche du Goth occidental. C'est un style musical particulier, le *visual kei* qui a largement contribué à la représentation contemporaine que les anglo-saxons surnomme le « Dark Japan » ou *Gosiku.* Ce style musical est, à l'image du manga moderne, *visuellement* trans-culturel ; s'inspirant tantôt du *rococo* versaillais (comme le groupe Versailles Philarmonic Quintet), du *gothic lolita,* du victorien ou du *old-fashioned Japan,* le *visual kei* multiplie les extravagances et la performance visuelle, parfois plus importante que la musique elle-même qui apparaît souvent comme un mélange entre *hard rock, metal, synth pop,* symphonique et électronique. Les membres de ces groupes, qui rivalisent d'imagination dans la conception de leurs univers, sont de véritables personnages, portant une attention inégalable à leur apparence ; de véritables poupées vivantes, souvent androgynes, perverses et théâtrales. L'on retrouve, dans le « manga gothique », qui désigne davantage une tendance qu'un genre propre, cette dimension représentative. *Goth* (*Goth: risuto katto jiken*, Kenji Oiwa, 2003) est un *one-shot* décrivant la rencontre, au lycée, entre deux adolescents obsédés par les affaires de tueurs en série ; Itsuki est extraverti, Morino est une fille

1516 *Ibid*, p. 20.

sombre et réservée. Tout au long des cinq histoires composant ce volume au titre éloquent, les personnalités des adolescents sont lentement révélées comme étant celles de sociopathes assumés.

Le succès controversé[1517] du manga (ainsi que de l'*anime* qui en a fait l'objet) *Death Note* (*Desu Nōto*, Ōba Tsugumi / Obata Takeshi, 2003-2006) introduit la figure du *shinigami* (ou dieu de la Mort), esprits neutres capables de mourir s'ils tombent amoureux d'humains, qui jouissent du droit de vie et de mort. Dans ce *shōnen* mêlant thriller policier et fantastique, le lycéen surdoué Light Yagami (Yagami Raito) trouve le Death Note, un cahier permettant la mise à mort d'une personne dont on y écrit le nom. Devenu le maître du *shinigami* Ryuku, Light entreprend d'exécuter tous les criminels en écrivant leurs noms sur le carnet au nom de la création d'un monde nouveau dont il sera le dieu. Un site internet de fans est créé, louant le mystérieux dieu Kira (ou *Killer*), de même que l'apparition d'un copycat approuvant ces méthodes ; une jeune vedette au look *gothic lolita,* elle-même accompagnée par une *shinigami.* D'autres pactisants des ténèbres ou démons aux allures de dandys font leur apparition. *Black Butler* (*Kuroshitsuji*, Yana Toboso, 2006-...) place l'histoire dans l'Angleterre du XIXe siècle et narre le pacte entre le jeune lord Ciel Phantomhive et son majordome, un démon répondant au nom de Sebastian Michaelis. *Le Portrait de Petite Cosette* (*Kozetto no Shōzō*, Asuka Katsura, 2004) narre la découverte du portrait fascinant d'une certaine Cosette d'Auvergne par Eiri, un jeune antiquaire, qui tombe instantanément amoureux de la petite fille, ignorant quelle sanglante tragédie se cache derrière son image.

Portraits diaboliques, rappelant sans doute *The Picture of Dorian Gray,* pactes démoniaques et vampires d'albâtre plus fins encore que ceux d'Anne Rice, peuplent ce genre versatile qu'est le manga gothique, jouant allègrement avec les références victoriennes et une vision « japonisante » reprenant les liens d'affinités entre les vivants et les démons. Si Yuki Kaori est la « prêtresse du suspense gothique » au Japon, en Corée du sud, c'est Lee So-young et ses anges déchus qui . Ses *mahnwa* les plus connus sont *Model* (1999) et plus récemment *Horror Collector* (2007). Dans le premier, le mythe du vampire est revu à travers les yeux d'une jeune étudiante en arts, invitée à réaliser le portrait d'un riche vampire, Muriel. Dans le second, c'est la chute de Satan et la légende d'Erzebet Bathory que la *mahnwaga* réécrit sous le signe d'un ménage à trois entre un collectionneur d'objets maudits, incarnation du Diable, son compagnon, incarnation du péché, et une poupée possédée par la Comtesse Sanglante.

1517 En 2008 à Bruxelles, un corps a été retrouvé avec une note sur laquelle était écrit « Watashi wa Kira desu » (« Je suis Kira »). Le nom « Kira » (« Killer ») est le surnom donné au personnage de Yagami Light par ses adeptes dans le manga *Death Note.*

Les mangas regorgent de suceurs de sang irrésistibles, aux allures d'œuvres d'art vivantes ou de fragiles poupées, tous sexes confondus, qui doivent surtout au monde du cinéma occidental et asiatique. La sortie du film fantastique sud-coréen *Thirst* (traduit en français *Thirst : Ceci est mon sang,* Park Chan-wook, 2009) a, pendant un certain temps, revigoré la veine de tension érotique et de blasphème par la saga *Twilight* (Catherine Hardwick, 2008). Le film intimiste, focalisé sur la relation sulfureuse du prêtre Sang-hyun et de la belle Tae-ju, redonne au vampirisme relégué aux amourettes des casiers scolaires son parfum d'interdit, de surpassement et de surtout de sang. Dans les mangas, le vampire hérite des traits du *Dracula* de Francis Ford Coppola et de ceux des héros tueurs à gages ou loups solitaires de mangas comme *Trigun* (*Toraigan,* Yasuhiro Nightow, 1996-1997). Dans des univers baroques entre le désert des *westerns* et les rues de la Londres du futur, *Vampire Hunter D* (*Banpaia Hantā D*, Kawajiri Yoshiaki, 2000) ressemble par moments à un authentique film gothique ; une jeune noble fuyant sa famille par amour pour un vampire, des chasseurs de vampires armés jusqu'aux dents et un hybride solitaire, D, mi-humain, mi-vampire, fils d'une souveraine déchue répondant au nom éloquent de Karmilla Karnstein.

D'autres vampires servent les vivants contre leurs semblables dépravés, comme Alucard[1518], héros au sourire de prédateur et aux lunettes fumées à la Gary Oldman dans *Dracula* (1992) dans le *seinen* gothique *Hellsing* (*Herushingu*, Kōta Hirano, 1997-2008), formant avec Seras Victoria (une jeune policière qu'il a sauvé de la mort en lui offrant l'immortalité) et l'androgyne diplomate Integra, les membres principaux de la fondation Hellsing (fondée par un certain Abraham), laquelle lutte contre des néo-nazis désireux de raviver le IIIe Reich à l'aide d'une puissante armée de non-morts. Créature traversant les époques et les culture, le vampire dans le manga est un personnage dont l'identité culturelle reste trouble, comme pour Saya, l'écolière vampire maniant le katana contre les créatures de la nuit, à l'aube de la guerre du Vietnam, dans *Blood the Last Vampire* (Kitakubo Hiroyuki, 2000).

Si le vampire est principalement un homme, la femme vampirise l'homme et la société. *Tomie* (Junji Itō[1519], 1997-2001), la femme idéale et horrible de celui qu'on surnomme le « Stephen King » du manga, est comme une œuvre impossible à détruire qui conduit les hommes à la folie meurtrière, dans le seul but de préserver son immortalité. Chaque morceau coupé de Tomie grandit et en devient une copie d'elle-même. Telle le vampire ou la sirène, son organisme surnaturel est à la fois objet de fascination et de répulsion. Selon Jean-Marie Bouissou, le

1518 Dont le nom à l'endroit est *Dracula.*

1519 Il a publié une réécriture du *Frankenstein* de Mary Shelley en 2014. Les *tankōbon* publiés au Japon et en Europe sont des histoires courtes. *Tomie* et *Spirale* (*Uzumaki*, 1998-1999) sont les seules séries longues et ont fait l'objet d'adaptations en *live action* (adaptations filmiques de manga).

vampire dans les mangas symbolise peut-être la génération des « jeunes japonais les plus mal à l'aise en société »[1520].

Le mal-être frôlant la démence est le thème privilégié des mangas de Kazuo Umezu. Le conflit des générations est exploité sous divers angles, notamment dans le thriller psychologique et horrifique *Baptism* (*Senrei,* 1974) dans lequel une célèbre actrice, incapable de se résigner au vieillissement et à la métamorphose inexplicable de son visage, décide de s'isoler pour donner naissance à une fille dont elle prévoit secrètement de voler le corps et la vie en subissant une transplantation cérébrale. Un tel scénario, bouleversant à la fois les normes relationnelles familiales dans le traitement de la folie collective et dans l'éclatement de l'individu a fait l'objet du film choc de Sion Sono, passé maître dans l'art du démantèlement des relations normatives, *Strange Circus*[1521] (*Kimyou na saakasu*, 2005), dans lequel le spectateur est volontairement trompé par les deux personnages dont les points de vue s'interceptent jusqu'au coup de théâtre sanglant.

Le malaise familial, l'androgynie et le fétichisme sont des thématiques qui habitent le monde décadent. Le cinéma japonais et les mangas repoussent les frontières, dans une sorte de nécrophilie romantique qui fait du sordide le maître mot d'une perte de repères sociaux et familiaux, esthétiquement transposées en contes cruel. Junko Mizuno, artiste *underground* dont le look sage cache un univers déjanté au style tout à fait unique, a écrit des mangas au style graphique extrêmement singulier, tel un leurre sucré faussement *kawaii*[1522] qui recouvre un sadisme acide. Ses petites héroïnes potelées aux énormes yeux humides et étoilés sont parées de fouets, de bas-résille et de seringues arbitrairement plantées dans le corps, et elles peuplent un univers cartoonesque et, inspiré en partie du *pop-art*, où elles sont les maîtresses de jeux pervers dont les hommes deviennent les jouets. Contes de fées pour adultes, les *one-shot* de Junko Mizuno mélangent éléments enfantins issus du monde disneyique et du manga *kodomo* et érotisme SM. Son premier manga, *Cinderalla* (2004) réécrit l'histoire de Cendrillon au hachoir en contant les mésaventures d'une jeune serveuse de restaurant qui, après avoir perdu son père, retrouve ce dernier en mort vivant accompagné d'une belle-famille zombie abusive. Après un *Hansel and Gretel* sous forme de de *chanbara*[1523] gourmande publié en 2005, et une relecture de *La Petite sirène* en conte cannibale, la *mangaka* publie une dystopie déjantée en 2006, *Pure*

1520 Jean-Marie Bouissou, *op. cit.*, p. 330.

1521 Le film débute avec une citation du cinquième chapitre du roman décadent de Joris-Karl Huysmans, *A rebours*, décrivant la peinture de la danse de Salomé par Gustave Moreau ; « Et fut la tête d'icelui apportée dans un plat et donnée à la fille ; et elle la présenta à sa mère. »

1522 « Mignon » en japonais : désigne ce qui est adorable et accessoirement un style vestimentaire aux nombreux dérivés coloré et principalement apprécié par les adolescentes.

1523 Genre cinématographique et théâtral focalisé sur les batailles au sabre.

Trance, dans laquelle la population humaine, contrainte à vivre sous-terre après une série de catastrophes, se gave de *pure trance,* pillules alimentaires créant une addiction nocive chez les femmes qui finissent dans un hôpital désorganisé dont la directrice est une nymphomane sadique au corps piqué de seringues contenant une drogue à base de pomme.

Ces exemples de attestent ce que nous pourrions appeler un « *easygoing spirit* » ou « esprit facile à vivre », concept essentiel dans la culture japonaise contemporaine. Novala Takemoto, auteur et styliste de talent, a parfaitement défini cette flexibilité naturelle et libératrice servant l'imaginaire et l'esthétique, qui légitime par ailleurs la qualification de « manga gothique », dans le splendide ouvrage illustré, *Japanese Gothic* :

> When it is Christmas, all of a sudden we become believers of Christ, but on the first day of the New Year, we visit a Shinto shrine to pray, and when we die we have a ceremony that follows Buddhist rites. As a culture, we have a flexibility without fidelity. As in ukiyo-e woodblock prints, which contain images of the floating world, importance is placed on the mental image rather than verisimilitude. Making no division between elegance and squalor, lyricism and the base desires of darkness, we have a primitive, easygoing nature that ignores logic and allows for a multiplicity to be expressed in one image. [...] mixing the sacred and the common, the noble and the vulgar, angel and devil.[1524]

Nous l'aurons compris : le manga n'a par essence et par définition aucune limite. Genre ludique et ouvert, il accorde une place privilégiée à la fantaisie et au fantastique, jusqu'à l'absurde. Enfances perverties, contes de fée macabres et criminels et amours interdites forment l'univers de ténèbres et de lumière des mangas comme ceux de Yuki Kaori. L'histoire et les personnages de la série *Cain* abondent en références littéraires et filmiques de l'imaginaire fantastique anglo-saxon.

IV.1.3.3. Yuki Kaori, reine du suspense gothique

Yuki Kaori est l'auteure d'une œuvre abondante, essentiellement composée de séries *shōjo manga* ; ce terme définit un sous-genre particulier de manga traditionnellement destiné à un lectorat féminin mais dont les thématiques ont évolué depuis les années 1970, considérées comme l'âge d'or du genre. Si au Japon les genres sont classés en fonction du public avec les thèmes, cela ne signifie en aucun cas que tel lecteur lira tel type de manga. Yuki fait partie d'une génération de dessinateurs-auteurs qui s'approprient les codes pour mieux les dépasser.

1524 Novala Takemoto, « Lolic... ? », *Japanese Gothic,* Tiffany Godoy, Ivan Vartanian (éd.), New York : Universe Publishing, 2009, p. 20.

La série *Cain* ne se déroule pas au Japon mais dans une Angleterre de la seconde moitié du XIXe siècle ré-imaginée, et ne conte pas les aventures amoureuses ou fantastiques de lycéennes introverties (un cliché du *shōjo*) mais celle d'un jeune garçon à la réputation sulfureuse : Cain Hargreaves, surnommé « *Earl of poisons* ». Crimes dans la haute société, résurrections suspicieuses et complots visant à déclencher l'Apocalypse nourrissent une atmosphère décadente et néo-gothique autour d'un personnage à double-visage. Un collectionneur de poisons au charme légendaire, issu d'une famille aussi grande que déchue, séducteur infidèle à l'extérieur, blessé et fragile à l'intérieur. Cain est un héros de l'ombre dont l'intelligence et la vivacité d'esprit amènent à résoudre plusieurs affaires non-élucidées. Mais s'il réussit à réconcilier les autres avec leurs propres passés tumultueux, Cain échoue à accepter le sien. Fruit d'une union incestueuse, Cain, porteur d'un prénom significatif, a longtemps subi des sévices infligés par son père, Alexis Hargreaves. Sa mère biologique, Augusta, était aussi la sœur d'Alexis. Incapable d'accepter ce fils né d'un viol, Augusta se suicide devant le jeune Cain. Vouant une haine sans bornes à son fils, le comte Alexis isole ce dernier, le fouette jusqu'au sang et interdit au personnel de lui adresser la parole. Cain grandit croyant être un fantôme invisible, jusqu'à sa rencontre avec Riff (Riffael Raffit), un jeune majordome sensible au désarroi du garçon et qu'il jure de protéger au péril de sa vie.

Dans une interview consultable en ligne[1525] encadrée par le programme de la chaîne J-One, la *mangaka* Yuki Kaori s'exprime en qualifiant elle-même son œuvre de « manga fin-de-siècle ». Elle revendique le cinéma, notamment les films comme *Twin Peaks : Fire Walk With Me* (David Lynch, 1992) ou celui qui demeure son favori, *Dead Poets Society* (Peter Weir, 1989), comme sa plus grande source d'inspiration lorsqu'elle cherche à installer une ambiance sombre et à fleur de peau. Elle inscrit ses premiers mangas dans une ère de crise et de fascination pour l'occulte, les prédictions de fin du monde (l'an 2000) et la culture Goth. Après avoir connu le succès avec les cinq tomes commençant la saga *Cain,* elle publie *Angel Sanctuary* à partir de 1995, dans lequel un lycéen torturé par les sentiments qu'il éprouve pour sa sœur biologique, apprend qu'il est la réincarnation d'un ange féminin. La relecture libre de la religion, la fin du monde et les relations complexes entre personnages d'aspect juvéniles ou androgynes sont ses thèmes de prédilection.

Les sujets déchirés et sexuellement ambigus peuplent des univers qui mêlent le Goth urbain à la cruauté des contes de fées, et qui peuvent aussi bien se retrouver concentrés dans un *one shot* (volume unique) tels que ses *Cruel Fairytales* (*Zankoku na Dōwa-tachi,* 1993), quatre

1525 Source internet consultée le 22/04/2015 : http://www.j-one.com/nyusu-show-du-010514/

histoires sordides et fabuleuses placées sous le signe du sang. Le conte de fée « gothisé », mêlé d'humour et d'histoires sanguinolentes, peut être un pastiche de conte traditionnel comme on l'observe dans *Ludwig Revolution* (*Rūdovihi Kakumei,* 1999-2007) dans lequel le personnage du prince Ludwig, sorte de mélange entre un marquis de Sade très *rock'n'roll* et Dom Juan, se complaît dans sa réputation de séducteur pour lequel nulle jeune fille n'est à la hauteur. Yuki Kaori s'inspire de contes occidentaux traditionnels, tels que ceux des frères Grimm ou de Charles Perrault et ses *Contes de ma mère l'Oye,* qu'elle transforment en *crime stories.* Dans cette lignée de contes gothiques et déjantés, la série *The Grand Guignol Orchestra* (*Ginyōru Kyūtei Gakudan*, 2008-2010) reprend les figures horrifiques du Théâtre du Grand Guignol mais aussi de grandes références au fantastique du XIXe siècle tels que la femme-pantin du *Sandmann* d'E.T.A. Hoffmann. Dans une contrée imaginaire aux noms francophones, entre post-apocalyptique et baroque, un puissant virus, le syndrome de Galatée[1526], transmis par morsure transforme les humains contaminés en guignols, marionnettes humaines agressives à l'organisme durci, que seule la voix de Rutile, l'angélique chanteur à la fois mâle et femelle, et la musique de son étrange orchestre itinérant, est capable de soulager. Fan de David Lynch, de thriller et de romans noirs et gothique, Yuki Kaori puise son inspiration dans les histoires de crimes passionnels et dans le cinéma des années 1990, comme l'illustre *Boys Next Door* (*Shōnen Zanzō*, 1998), *one- shot* dans lequel un jeune professeur au passé douloureux, Adrian, mène une double-vie en tuant de jeunes-prostitués, n'épargnant que son jeune maître-chanteur, Lawrence. Féerie, crime et fétichisme colorent l'univers de la *mangaka*, dont on retrouve d'autres exemples dont *Parfum Extrait* (*Zero no Zōkōshi*, 2004-2005) qui met en scène le parfumeur Kanade dont les talents permettront de résoudre plusieurs affaires criminelles, histoire qui fait immédiatement penser au parfumeur criminel du roman de Patrick Süskind, *Le Parfum : Histoire d'un meurtrier,* publié en 1985. Yuki ne doit pas uniquement son succès à l'écriture de ses histoires et à la personnalité très singulière de ses héros, mais aussi à son style graphique. Si le *shōjo* possède ses propres codes, la dessinatrice a su se démarquer avec ses personnages d'une beauté sublime, sombre et opère souvent un véritable travail d'orfèvre dans leur présentation extrêmement détaillée.

C'est néanmoins dans sa première série longue, *Cain,* qu'elle a fait affûté sa plume. Cette série de treize tomes se distingue par la pluralité des genres et des thèmes qui s'y croisent, à la fois conte gothique, thriller, *detective story* et intrigue décadente. Elle manifeste également son

1526 Référence à la statue de Pygmalion qui, dans *Les Métamorphoses* d'Ovide, choisit le célibat et tombe amoureux de Galatée, la statue qu'il a sculptée et dont il obtiendra d'Aphrodite qu'elle lui confère la vie. Le pygmalionisme désigne également un fétichisme défini par l'amour des figures ou statues, voire des poupées.

intérêt pour les mystères et les ténèbres d'une société londonienne fantasmée, notamment dans le rôle joué par une étrange secte fictive, nommée Delilah, dont les membres ont pour titres des noms d'arcanes de tarot, et qui semble vouloir être les acteurs dans la venue de l'Apocalypse. Il est aisé de deviner que cet ordre a un rapport étroit avec le propre passé du jeune Cain. L'enfant divin et maudit porte le poids de son nom malgré-lui, rejoignant ainsi la malédiction familiale, la même qui coule dans les veines du vampire ou du démon solitaire, voué à la marginalité.

Jouant avec les codes et les genres, Yuki Kaori instaure une combinaison thématique qu'elle reprendra dans une part importante de son œuvre ; les amours incestueuses, l'enfance souillée, l'ambiguïté sexuelle, la malédiction familiale et le monde de l'occulte. Pour pénétrer l'intimité de personnages troubles, il faut s'infiltrer dans un univers trouble de cachettes secrètes, de complots derrière les rideaux et les miroirs d'une société à facettes dans laquelle les ombres du passé surgissent dans le *fog* londonien pour traquer les innocents. Le plus innocent de tous, Cain, dont le nom illustre à lui-seul l'art de l'ambiguïté et du paradoxe, naît dans un univers d'ombres incertaines pour ressortir lavé dans la lumière. Un univers graphique subtil, un nom et des personnages nés du chaos « frankensteinien »[1527], ou dirions-nous plutôt « trans-médiatique » et des intrigues à rebondissements forment l'ensemble de l'œuvre dont nous allons parler.

II.2. Les personnages dans *Cain*

Dans l'introduction de *Manga : An Anthology of Global and Cultural Perspectives,* Toni J. Woods donne une définition concise et percutante de ce médium : « manga is a visual, textual, and intellectual challenge »[1528]. Chaque dessinateur de manga ou *mangaka* relève ce défi de manière originale, et ceux qui captivent le plus les lecteurs sont ceux qui reposent sur une tension précise qui frôle la torture psychologique. En effet, le lecteur entre souvent dans un manga *in medias res* et se retrouve confronté à des personnages pour lesquels il éprouve (presque toujours) de l'empathie, voire une facilité d'identification. Le fait est que, dans le manga, le personnage est central et l'histoire est fortement dramatisée en raison d'un travail particulier apporté à la mise en scène des sentiments, des émotions, et de la transformation de l'univers en projection mentale. Robin E. Brenner commente cette caractéristique :

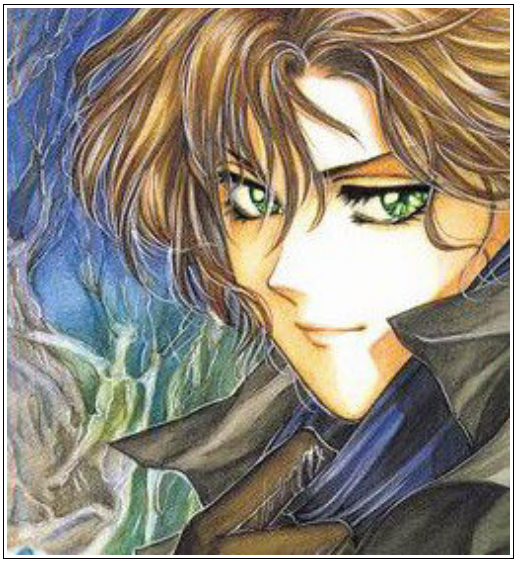
1527 Conformément à la merveilleuse et lucide définition de Mary Shelley, créatrice de *Frankenstein*, selon laquelle toute œuvre ne naît pas ex-nihilo mais à partir du chaos préexistant. L'auteure tient ces propos dans une préface à l'oeuvre qui l'a rendue célèbre, écrite en 1831.

1528 Toni Johnsson-Woods (dir.), *Manga : An Anthology of Global and Cultural Perspectives,* Londres : A&C Black, 2010, p. 6.

> Because everything happens on a melodramatic scale in manga, every aspect of the art is used to heighten the drama. For example, in a fight scene, the background dissolves away into action lines showing both the character's momentum and intense concentration. In comedy, wildly exagerated reactions, motions, and changes in appearance are all part of the laughs ; they give manga the manic quality that some readers find difficult to accept. In drama, the pacing most ofte sets the tone, allowing for long silences within the story to extend the tension and accentuate the inner struggle of the characters. All of these techniques are used to highlight the story's emotional life, and although Western comics use similar tactics, they have never been as consistent or inherent a part of the medium as in Japan.[1529]

L'on comprend dès-lors l'importance accordée, dans le traitement graphique, à la subjectivité du personnage. Ces « émotions exagérées » nous font tout de suite penser à la tradition du théâtre japonais dans lequel l'émotion est une performance. Cependant, il n'est en rien nécessaire d'avoir vu une pièce de *kabuki* ou de *nō* pour que l'émotion transcrite dans le personnage, même en mode *super deformed,* c'est à dire lorsque les personnages apparaissent grossis, minuscules, avec des expressions « super déformée », ce rendu nous semble tout à fait convaincante tandis que, dans la réalité, nos visages et nos gestes ne permettent pas une telle élasticité ou sont simplement impuissants à exprimer ce que nous ressentons vraiment. Le manga est un langage de la subjectivité qui nous apparaît comme un trait caractéristique fondamental dans notre problématique ; le personnage ténébreux n'est-il pas celui qui privilégie cette « lutte intérieure », seul contre le reste du monde qu'il cherche sans arrêt à déconstruire ?

IV.2.1. Un troublant jeu de dupes



Cain est un *outcast* gothique qui fait un art de duper à la fois les autres personnages et le lecteur lui-même. En effet, il combine le double, le héros masqué et décadent dans son apparence et une caractéristique désignant, au Japon, la dualité expressive fondamentalement ancrée dans la société. *Cain* est un manga à intrigues qui, comme dans la plupart des séries longues, repose sur deux temps ; l'intrigue principale et une série d'épisodes indirectement liés à l'intrigue principale mais mettant en scène des personnages et éléments extérieurs dont

1529 Robin E. Brenner, *Understanding Manga and Anime,* Santa Barbara : Greenwood Publishing Group, 2007, p. 28.

le rôle est temporaire.

Le manga se base sur le double jeu, au sens propre comme au sens figuré, de l'ombre et de la lumière, de leur opposition puis de leur fusion. Et, d'entrée, le lecteur est pris au piège du sourire de Joconde de Cain. En effet, le nom du personnage éponyme suggère deux idées. La première est, de toute évidence, que ce nom porte en lui les stigmates de la représentation du mal, Caïn étant le premier meurtrier, dans la Bible. Le lecteur peut donc croire que le titre désigne l'antagoniste, le méchant. Instinctivement, il active cette croyance, ou plutôt cet automatisme, voulant que le protagoniste ne soit pas le *véritable* héros, et c'est là la seconde idée reçue. Cette impression est intentionnelle ; le lecteur doit tomber dans le piège et c'est d'abord l'aspect visuel du personnage, son apparence qui le trompe.

Le lecteur tenant dans ses mains le premier tome de la série peut contempler, sur la couverture, le visage androgyne aux yeux d'un vert teinté de reflets dorés et le sourire charmeur du personnage éponyme. La beauté du Diable, Cain la possède dans ses traits, c'est à dire dans son expressivité. Ce que contemple le lecteur n'est pas un visage mais un ensemble de traits de finesse et de précision qu'il convient de replacer dans les caractéristiques fondamentales qui font du manga un art de la représentation subjective.

Il faut savoir que dans un manga, nous ne regardons pas des portraits (« drawings not photographs »[1530]) ; nous lisons des expressions et chacune correspond à la personnalité ou à l'état d'esprit d'un personnage. Ce procédé est, par extension, hérité de l'écriture japonaise, principalement constituée d'idéogrammes d'origine chinoise appelés des *kanji,* impliquant une interprétation dans la lecture, l'idéogramme pouvant avoir plusieurs sens selon le contexte et résultant, à travers ses évolutions, en une forme d'écriture dont la forme archaïque était visuellement suggestive. Ces « traits » que nous voyons ne nous disent absolument rien sur le personnage ; nous ne pouvons nous fier qu'à une impression confuse devant ce sourire interrogateur et séducteur.

Nous pouvons d'ores et déjà déterminer, grâce à ces traits, l'âge du personnage. En effet, les légendaires grands yeux des mangas sont souvent ceux de personnages jeunes, les plus âgés étant souvent dessinés avec des yeux plus larges et des iris plus petits. Dans le manga, nous lisons le plus souvent le traçage des expressions sur les visages minimalistes. Celui de Cain ne permet pas de le distinguer des autres personnages ; il pourrait être le visage de n'importe quel autre personnage de sa tranche d'âge, qu'il s'agisse d'un garçon ou d'une fille. Ce qui nous permet de le différencier, ce sont les autres éléments de son aspect tels que sa chevelure ou le dessin particulièrement complexe de ses yeux. Il n'y a pas une seule page ou Cain se ressemble

1530 Frederik L. Schodt, *Dreamland Japan, op.cit.*, p. 13.

exactement. C'est pourquoi il faut interpréter ce « visage » comme une expression, celle d'une personnalité, et nous allons comprendre comment cette idée traduit une caractéristique révélatrice de la représentation dans la culture japonaise.

Frederik L. Schodt explique dans son livre *Dreamland Japan* l'importance de la distinction entre *tatemae* (terme qui désigne l'expression affichée) et *honne*[1531] (les sentiments réels) qui s'applique dans le code de conduite sociale au Japon. Les *mangaka* jouent avec cette dualité et le personnage de Cain en constitue un exemple précis. En effet, son visage laisse perplexe parce qu'on ne peut pas être formel sur ce qu'il exprime, si ce sourire de Joconde dissimule ou non une nature malveillante. Son nom, celui du premier homme à avoir versé du sang dans la Genèse, précédé du titre de « count » fait croire à un profil de vampire ou d'aristocrate décadent. Le nom et le visage, au premier abord, sont les deux clés principales d'une intrigue telle que la conçoit Yuki Kaori, c'est à dire jouer avec les attentes et les impressions premières du lecteur. Cain lui sourit pour lui signifier que les apparences sont trompeuses, au même titre que les personnages qu'il va piéger tout au long de ses aventures. Cain Hargraves va effectivement se révéler être un adroit manipulateur, un collectionneur de poisons au blason sali par la corruption, l'inceste et le sang.

Or ce sont précisément ces ténèbres qui entachent son *background* qui constituent son meilleur atout pour résoudre des affaires criminelles. Cain manifeste, dans chaque chapitre de la série, une innocence bouleversante. Maudit par son père, il joue de son charisme et de son charme pour déjouer les plans machiavéliques de la haute société britannique et des sociétés secrètes. Le génie de Yuki combine ainsi deux traditions, deux sensibilités artistiques et culturelles différentes autour de la dualité. La première que nous avons résumée est la versatilité traditionnelle de la représentation dans l'art du manga, art de l'expression et du « masque ».

La seconde tient de son style particulier d'écriture et son esthétique inscrits dans la tendance identifiée par les Anglo-saxons comme *neo gothic*, revisitant l'Angleterre fin-de-siècle, une période hantée par les personnages à double-visage pervers ou assoiffés d'exotismes enivrants, et la thématique de la ville-miroir où les complots politiques flirtent avec le monde occulte, une période entre deux mondes et deux époques où l'ancien et le moderne deviennent les deux forces complémentaires d'une création aliénée. Dans ce « non-temps », en apparence situé au XIXe siècle, les enfants des ténèbres se croisent et peuvent aussi bien être Alice Liddell qu'une poignée de démiurges frankensteiniens. C'est cet esprit de la dualité que nous retrouvons dans chacune des œuvres que nous étudions et qui définissent le personnage du rebelle gothique. Dans les ouvrages précédents, nous avons étudié le parcours de personnages qui trouvaient leurs

1531 *Ibid*, p. 24.

propres substances, leur liberté dans les ténèbres. A l'inverse, Cain joue avec la représentation naïve des ténèbres. Le premier tome de la série *Count Cain* s'intitule « Forgotten Juliet » (*Wasurerareta Jurietto*). Le titre désigne le premier épisode du volume. En effet, Yuki Kaori a d'abord publié des histoires courtes dans un magazine nommé *Hana to Yume*[1532].

La plupart des *mangaka* débutants passent par ce type de pré-publication et, avec le succès montant, voient leurs histoires éditées sous forme de volumes (ou *tankōbon*) et vont jusqu'à publier de longues séries. Ce premier chapitre, de même que les autres histoires qui en composent le volume, ne fait qu'introduire le personnage de Cain sans plonger directement dans son *background*. Il ne faut guère plus d'une dizaine de pages pour saisir que c'est avant tout un univers que la jeune *mangaka* souhaite transmettre. Elle apporte toujours un soin particulier dans l'incipit de chacun de ses chapitres ou épisodes. Le début d'un conte de fée célèbre, une *nursery rhyme* ou une scène de meurtre brutale annoncent la noirceur de l'histoire à venir. La première page de « Forgotten Juliet » montre une radieuse jeune femme venue pour commander un bouquet de « prom'roses », la variété que préfère la personne la plus importante à ses yeux. La page précédente se découpe en trois cases ; la première montre Suzette, la jeune femme, mains jointes, le regard[1533] brillant de promesses, la seconde la même Suzette gisant dans un cercueil, dans la dernière, le petit jardinier Ariel surpris d'entendre prononcer le nom de « Cain » pour la première fois. Nous voyons, dans le découpage et le traitement par trames transparentes, le passage de la vie à la mort, de la signifiance du bonheur avec un visage lumineux, au silence du deuil avec l'application d'un filtre gris-sombre. Le héros éponyme n'est d'abord introduit par nom nom. Une atmosphère de soupçon s'installe et laisse croire que l'amant secret de Suzette est peut-être celui dont on prononce le nom, et son propre assassin. C'est par l'intermédiaire d'un personnage secondaire, jouant un rôle temporaire dans cet épisode, que la vérité sera découverte. Le jeune jardinier Ariel vit avec son oncle Miles et la fiancée de ce dernier, une certaine Claire Clairmont. Le sens du choix des noms des personnages dénote la présence de l'intertexte ; Claire Clairmont était la compagne de Lord Byron, avec lequel elle avait rejoint le couple Shelley et William Polidori en 1816 à la villa Diodati. Le poète Percy Shelley est mort en 1822, pris par la tempête sur un voilier nommé l'*Ariel.* Chronologiquement, les faits qui entourent le parcours de personnalités telles que Lord Byron, Percy Shelley et Mary Shelley, renvoient au premier quart du XIXe siècle. La dessinatrice induit volontairement le lecteur en erreur en présentant Cain de manière obscure, d'abord par le nom, associé à ce meurtre, puisque Suzette est aussi la cousine du comte Hargreaves.

1532 Se traduit par « fleur et rêve ». C'est un magazine de prépublication appartenant à la société Hakushensha fondé en 1974 et spécialisé dans le *shōjo.*

1533 Les héroïnes des *shōjo* classiques sont réputées pour leurs immenses yeux pleins d'étoiles.


WHERE IS CAIN?
IT'S NOT KNOWN WHY.
IT MUST BE KEPT!
ARIEL!
SHE LOOKS LIKE SHE'S SLEEPING, COLD UPON HER BED.
SHE DIED BEFORE THAT DAY CAME—

Page précédente : *Cain,* t. 01, p. 7. Le meurtre soudain et brutal de la jeune Suzette. Entre les deux cases, l'image du cadavre et voilée par un filtre qui produit un sentiment de malaise, comme si un nuage sombre de suspicion entourait cette tragédie.



***Cain,* t. 01, p. 13.** Ariel surprend un homme au regard intimidant en train d'exhumer le cadavre de Suzette. La surprise et la terreur sont communes, partagées par les deux personnages surpris mutuellement, et se traduit dans les traits dynamiques de la première case, dans l'explosion de la seconde case qui met en lumière l'objet du délit.

Le manga, comme la narration, joue avec les différents points de vue. Mettre en avant celui d'un personnage secondaire, extérieur à l'intrigue principale, permet de mieux faire durer le suspense et de détruire les idées préconçues sur le protagoniste, de même que d'affecter la linéarité et la régularité, car la multiplication des personnages, si elle paraît chaotique, ne fait que renforcer l'intérêt pour l'intrigue où chaque ombre et chaque personnage a un rôle conséquent. Ainsi, l'incompréhension concernant l'énigmatique décès de Suzette est renforcé lorsque le lecteur découvre, à travers le point de vue du petit Ariel, que le dénommé Cain est un pilleur de tombes. Sur la figure suivante, on observe un homme à la moitié du visage couverte, surpris en flagrant délit. L'effet de surprise est accentué par les traits qui marquent à la fois la réaction de Cain et aussi celle du lecteur en focalisation interne, à travers le regard de l'enfant. La scène piège le lecteur aussi bien que le jardinier dans les intentions précises cachées derrière l'exhumation ; nous croyons facilement à un acte odieux et l'expression, de même que la silhouette du personnage, nous plonge dans la suspicion.

L'entrée en scène de Cain est donc volontairement mise en perspective pour mieux en révéler l'ambivalence. L'auteure joue avec les attentes des lecteurs qui sont, comme Ariel, sujets à l'erreur d'interprétation. La suite de l'histoire éclaire en réalité que l'enterrement de Suzette n'est qu'une mascarade imaginée par Cain et permet ainsi de justifier le choix du titre « La Juliette oubliée / Forgotten Juliet ». Cain, le cousin de la jeune fille, a effectivement endossé le rôle d'un Frère Laurent dans cette réappropriation de *Roméo et Juliette,* en administrant à Suzette une substance pour faire croire à son décès le temps que son « Roméo », un mystérieux amant, revienne pour l'emmener après avoir quitté son épouse. Au fil de l'enquête menée par Ariel, ce dernier apprendra que le mystérieux Roméo n'est autre que Miles, son oncle, et que cet amour secret ne fut qu'un abus dont la victime désespérée est Suzette.

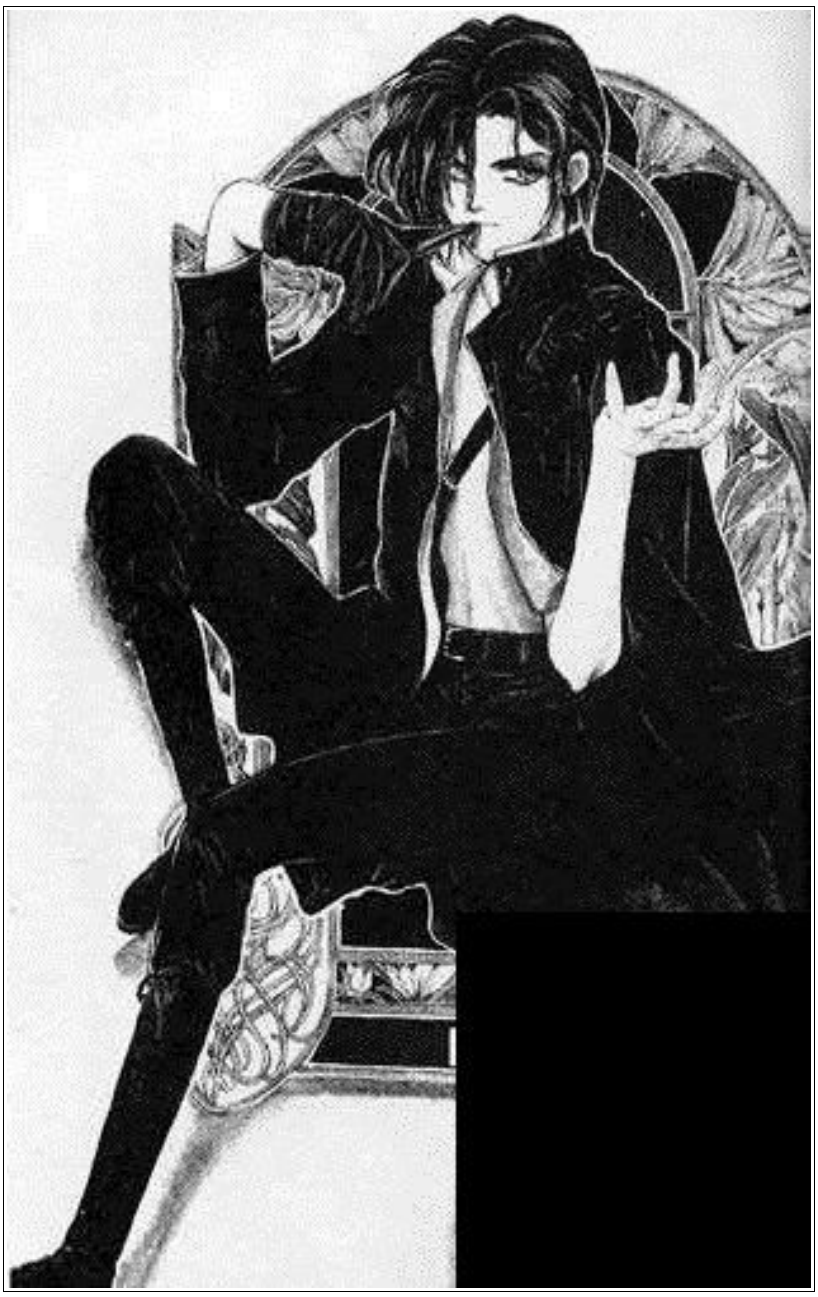
Le personnage de Cain est presque absent et n'entre en action qu'à la fin. Nous trouvons, dans cette première histoire, la mise en exergue de l'écriture singulière de Yuki Kaori ; c'est avant tout un univers propre que la *mangaka* met en avant. « Forgotten Juliet » tient du surnaturel expliqué, davantage que de l'histoire de réanimation de cadavres. Le moment d'hésitation fantastique défini par Tzetan Todorov dans *Introduction à la littérature fantastique* se manifeste dans l'inquiétante résurrection du personnage ainsi que dans une série d'empoisonnements qui accusent Cain. C'est en réalité la « revenante », Suzette, désespérée par la trahison de celui qu'elle a attendu en vain, qui a dérobé à son jeune cousin une substance nocive de couleur verte, appelée « Emerald Forest », substance dont elle s'induira les lèvres pour offrir un baiser mortel à son Roméo, le jour même du mariage de ce dernier avec sa rivale, Claire Clairmont.

Le pilleur de tombes semble menaçant, mais l'on peut déceler une toute autre expression

dans ce regard telle que la surprise ou l'alarme. Cain fait ainsi son apparition en leurrant à la fois Ariel et le lecteur qui croient à un personnage machiavélique aux intentions suspectes. Le titre de « comte » est rempli d'images sombres et fantastiques, la première venant à l'esprit est celle du comte Dracula. Le titre, de même que l'impression que revêt cette silhouette au regard projetant des ondes accusatrices, sont équivoques. Nous n'apprendrons que plus tard la vérité cachée derrière cette supercherie. Cain agit ainsi pour aider sa cousine, à laquelle il cache ses propres sentiments. Cain est un authentique *trickster* dont rien, et certainement pas une réputation de séducteur et de manipulateur de substances nocives, ne sous-entend l'intégrité morale bien réelle. Son but est clairement de déjouer, à l'aide de ses poisons, les plans diabolique des acteurs d'une société aristocratique dont les vertus victoriennes ne semblent être qu'une couverture dissimulant la dépravation. Par ce procédé, nous comprenons que nous avons affaire au héros principal de l'histoire que nous suivons.

Ni bon ni mauvais, juste et rusé, Cain apparaît dans le premier tome comme un instigateur intelligent qui se sert du mal apparent pour faire le bien. En ce sens, il joue le jeu de la dualité *tatemae / honne* selon des critères propres aux héros de thriller fantastique occidental ; il ne s'agit pas de cacher ses sentiments mais de jouer un rôle, de se voiler d'ombre pour que la vérité éclate. Au début, lors de la première publication de cette série, Yuki a été soucieuse de mettre en avant le style graphique et l'univers avant de songer à développer l'histoire personnelle de Cain, notamment pour des raisons commerciales, puisqu'elle ne s'attendait pas au succès immédiat. Le choix de produire une série longue, comme l'écriture d'un roman plutôt que d'une nouvelle, permet aussi de développer l'histoire et le personnage, de le faire évoluer en même temps que l'affinement de ses traits (les « visages » deviennent beaucoup plus détaillés d'un tome à l'autre) et de tenir les lecteurs en haleine grâce à un talent singulier pour le suspense et le *twist ending*.

Ainsi, il faut attendre le second tome pour connaître le passé de Cain et l'origine de son lien, en apparence indestructible, avec Riff, son majordome omniprésent. Le personnage est mis en valeur, notamment dans les pages de garde illustrées séparant les différents épisodes et nous apparaît véritablement dans toute sa splendeur ténébreuse qui tire en grande partie de la finesse féminine du « joli garçon », appelés *bishōnen* des mangas de type *shōjo* ou *yaoi* ainsi que de l'esthétique *visual kei* et même Goth, rappelant les créatures pâles, androgynes et élancées notamment évoquées par des auteurs tels que Poppy Z Brite.



Cain, t. 03. p. 69. Les illustrations qui séparent les différents chapitres d'un même volume ou *tankōbon*

Loin de la virilité classique des héros de *comics,* les *bishōnen* possèdent un aspect plus fragile, plus sophistiqué et surtout très ambigu. L'exemple des *Ball-jointed Dolls*, poupées de résine customisables fabriquées par des créateurs japonais, chinois ou coréens, démontre cette tendance, principalement inspirée par les personnages de manga ou d'*anime* et de l'univers *Visual Kei* ; les poupées mâles sont de vraies œuvres d'art à l'expression parfois grave ou mélancolique, malicieuse et juvénile. Yuki a affûté sa plume dans le dessin de ces types de personnages, principalement adolescents, gothiques et aux grands yeux perçants ou perdus. L'on ne trouvera pas dans un tel manga de preuve de virilité gonflée et plate. A la place, l'on y préfère des

personnages troubles et torturés, le genre de créature que l'on retrouve chez les vampires d'Anne Rice. Le travail minutieux apporté à l'apparence raffinée des personnages les imprègne d'une aura et d'une beauté presque perverse, car on ne peut ne pas y distinguer une correspondance avec l'esthétique Goth d'une part, *visual kei* d'une autre, dans un personnage élancé, androgyne, pâle et ténébreux.

La beauté est, quand à elle, de règle. La laideur extérieure, telle que l'on peut la concevoir ordinairement comme une anomalie physique, n'existe pratiquement pas dans ce genre de manga, ni-même dans les autres genres. Les personnages laids ou déformés, comme les monstres par exemple, peuvent apparaître dans certaines exceptions, mais ils constituent un élément principal dans d'autres genres comme le manga d'horreur ou gore, l'*eroguro* ou le *seinen.* Nous ne pouvons véritablement parler de laideur dans un manga ; aussi subjectif que puisse être ce sentiment, l'on ne rappelle jamais assez que le manga n'est pas une série de portraits. Le personnage de Cain lui-même, s'il appartient vraisemblablement au type *bishōnen* est ténébreux parce que son expression, sa gestuelle et ses tenues vestimentaires le suggèrent. Le *background* psychologique, les actions, la récurrence d'expressions et les caractéristiques graphiques (la chevelure et des yeux plus ou moins détaillés) permettent de distinguer les personnages.

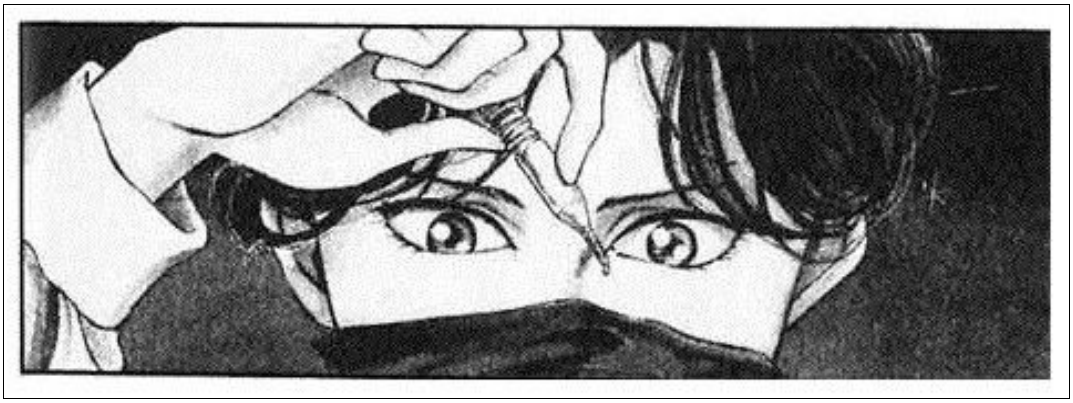
Ténébreux, Cain l'est surtout par sa chevelure sombre, sa préférence pour les costumes sombres, mais aussi par la particularité de son regard. Les yeux de Cain reflètent un travail singulier par rapport à ceux des autres. En revanche, chacun des personnages reflète un style particulier, propre à la *mangaka* et ce style porte graphiquement la marque de l'esthétique Goth occidentale, avec des personnages le plus souvent androgynes et élancés, finement détaillés avec énormément de « fancy », de détails accessoires et vestimentaires (dont l'esthétique *visuel kei* fait sa marque de fabrique. Nous ne pouvons néanmoins n'y voir que l'influence occidentale ; si elle est présente, même revendiquée dans le manga moderne, les personnages ne font qu'afficher la cohérence esthétique du Goth avec la finesse et les contrastes des traits japonais. Son visage de Joconde nous amène ainsi à considérer la dualité caractéristique qui permet de saisir l'importance de l'expressivité du personnage et donc de la subjectivité au cœur du manga.

Sur la figure qui suit, nous avons un exemple parfait de cette distinction entre l'extérieure (*tatemae*) et la surprise contenue, intérieure (*honne*) ; le jeune comte est présenté à sa nouvelle fiancée, qu'il n'avait connu que dans son enfance. La petite fille timide et maladroite étant devenue une femme désirable, Cain dissimule son impression derrière un regard tout à fait soutenu sur lequel l'on ne lit pas une trace de surprise. Seule la présence de l'onomatopée nous permet d'avoir accès à ce qu'il étouffe en son fort intérieur. Fidèle à lui-même, il préfère embarrasser la jeune-femme susceptible ; l'auteure glisse avec humour des indications telles que

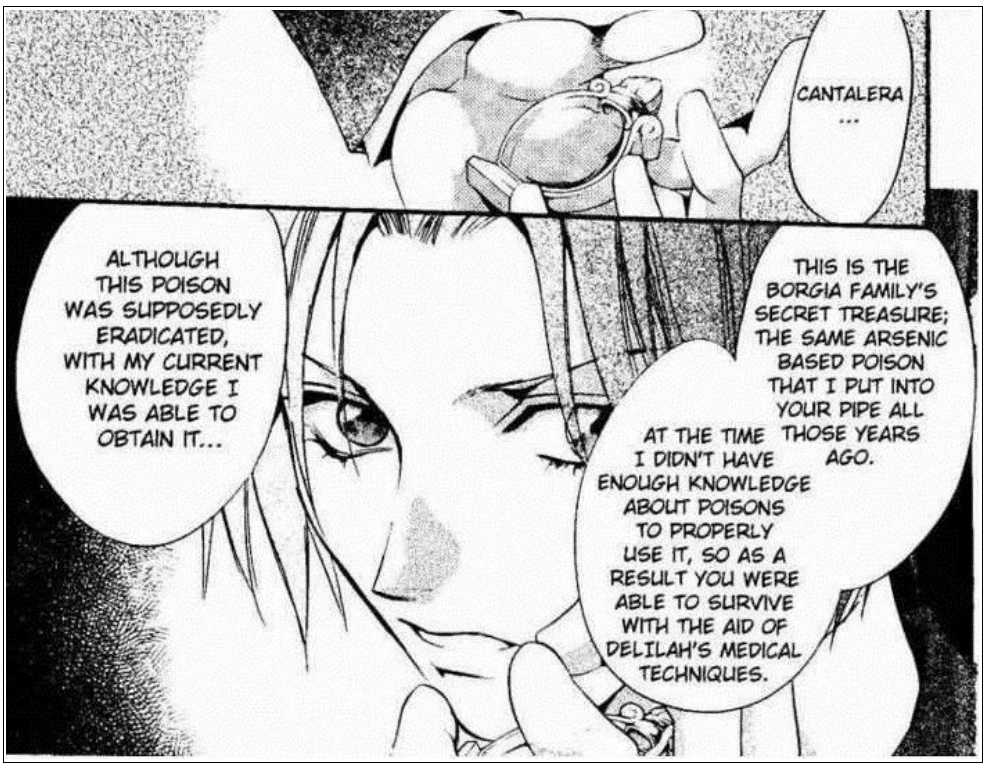
« polite words » avec une flèche pour le lecteur qui n'est pas ici devant un aperçu des relations entre *gentlemen* et *ladies* dans l'Angleterre victorienne mais devant une parodie de ces relations, passée sous le filtre de « l'ultra-expressivité » propre au manga.



Page précédente : *Cain,* t. 04. p. 20. Ce que je pense se lit sur mes yeux. Un exemple parfait de la dualité *honne / tatemae,* lors de ces retrouvailles.



***Cain,* t. 01, p. 46.** Le masque n'est pas que la protection contre les dangerosités potentielles des mélanges chimiques. Il faut voir au-delà du simple accessoire et comprendre le masque comme l'atout principal du *trickster* professionnel qu'est le héros du manga.



Cain, t. 13, p. 41. En plein milieu de l'action, Cain trouve l'occasion de suspendre le temps et d'informer le lecteur sur le poison, autrefois utilisé par les Borgia, qu'il vient d'injecter à son père ; tel est pris qui croyait prendre.

Ci-contre : *Cain,* t. 04, p. 126. Des roses pour exprimer le bonheur de cette jeune femme, une projection classique qui, du fait du style gothique et du choix de la variété (la rose) change du décor japonisant (qui lui préfère les pétales de cerisier).



Dans la plupart des situations, ce personnage est présenté dans ses expériences de tests de substances illicites grâce auxquelles il prend au piège les véritables ennemis de la société de Sa Majesté. De ce fait, le lecteur est placé du côté de l'*outsider* et suit avec passion ses enquêtes, mêlant les genres comme les substances, du conte de fée gothique au thriller psychologique, en passant par le *detective story.*

Les émotions sont la véritable personnalité des personnages qui, à défaut d'être campés au même niveau que dans une narration littéraires, apparaissent dans une mise en scène scénique, le plus souvent *in media res,* comme nous l'avons vu, et constituent les principaux éléments d'une narration essentiellement visuelle. L'émotion ne traduit pas simplement ce qu'exprime le personnage à l'extérieur. Le décor, dans le manga, devient fréquemment un espace de projection de la subjectivité.





Cain, t. 04, p. 21 (ci-dessus) / p. 14 (ci-contre). L'exploration ludique des échanges est l'une des indications de l'inscription du manga dans un espace de pure fantaisie ; même l'Angleterre victorienne et son étiquette sont moquées par l'impertinence postmoderne.



Cain, t. 04, p. 172. Un exemple de situation « super-deformed » dont les visages grotesquement déformés sont pourtant extrêmement expressifs et manifestent une élasticité irréaliste et bizarrement conforme au ressenti ; nous avons là ce que l'on appelle en anglais une « jump scare ».

Celle-ci peut se manifester d'une infinité de manières différentes, de la légendaire enclume qui tombe sur la tête (l'abattement), la goutte de sueur géante, ou, comme c'est le cas dans les *shōjo* depuis l'établissement du genre dans les années 1970, des fleurs ou des pétales et d'énormes étoiles dans les yeux des filles. Le manga rend presque toujours nécessaire la caricature ou les situations comiques, quelque soit le genre. De nombreuses situations plus relâchées ou tombant dans la soudaine légèreté font partie du dynamisme de l'écriture d'un manga où les manifestations émotionnelles se déploient et son volontairement exagérées.

Même les formules ou le langage peuvent basculer du soutenu au plus familier ou plus simplement aux formules contemporaines. Sur les figures suivantes, le côté provocateur de Cain, qui n'a après-tout que dix-sept ans, prend le dessus dans une position qui n'a rien de très digne d'un gentleman. De même que les indications subjectives (un cœur) et la gestuelle sur la seconde image s'opposent au style soutenu et victorien pour une familiarité toute contemporaine. Les personnages de Yuki, même ceux qui n'apparaissent que le temps d'un épisode, ont tous une personnalité attachante et / ou complexe et le lecteur est libre de s'y identifier. Les personnages agissent par ressenti, manipulent aussi bien leur entourage que le lecteur lui-même. Les nombreuses indications subjectives fonctionnent comme les didascalies, dans le théâtre, et forment un dialogue direct non-seulement entre le personnage et lui-même mais aussi avec le lecteur.

Le personnage est central. Sa subjectivité peut se manifester de différentes manières, ce qui fait du manga un espace où l'expressivité est largement plus exploitée que dans la bande-dessinée. L'une de ces particularités vient de la technique dite « super-deformed » ; les situations comiques dans les mangas sont représentées par un saisissant contraste dans la linéarité.Les personnages paraissent soudainement et grossièrement dessinés avec d'énormes têtes sur des corps minuscules, des visages déformés à l'extrême pour signifier la frayeur, comme sur la figure précédente, des déflagrations une surabondance d'onomatopées (« giyaah ! » peut-on lire en *hiragana*[1534])... De tels moment d'éclatement permettent de relâcher la tension, dans des histoires au ton plus grave ou soutenu, et de rendre des personnages auxquels, paradoxalement, l'on s'identifie plus facilement et de manière émotionnelle. Les émotions sont exprimées par nos visages, mais ceux-ci sont impuissants à montrer, à l'extérieur, l'étendue de cette émotion dans la

1534 L'écriture japonaise comporte quatre types. Les *kanji* sont les idéogrammes importés de Chine et constituent la forme la plus complexe et la plus difficile à mémoriser. La prononciation particulièrement phonétique du japonais ou *nihongo* s'écrit basiquement avec deux types de signes syllabiques : les *hiragana* sont le principal et servent à la transcription phonétique. Les Japonais combinent souvent les deux systèmes : *hiragana* et *kanji* pour former une phrase, le *kanji* permettant également de gagner de la place. Les deux autres systèmes sont le *katakana* et le *rōmaji.* Le *katakana* permet la transcription de mots d'origine étrangère et d'onomatopées. Le *rōmaji* est l'écriture romanisée en lettres latines, une lecture plus appropriée si l'on ne connaît pas la langue.

perception exagérée par notre esprit.

Dans d'autres, les personnages paraissent plus jeunes ou plus matures en fonction des situations. Ainsi, la petite Maryweather, la sœur adoptive de Cain, paraît plus mûre ou redevient une *gothic lolita*. Sur la première image de la page suivante, avant d'être recueillie par les Hargreaves, elle gagne son pain dans la rue en tirant les cartes. Le fait de devoir subvenir à ses besoins (ainsi qu'à ceux d'un orphelin qui l'accompagne) se manifeste sur des traits plus matures. Y voir, au-delà, une promesse de maturité, malgré les difficultés, cette philosophie chère au manga et adressée au lecteur adolescent n'est pas à exclure.

Frederik L. Schodt définit ces techniques, caractéristiques de l'utilisation ludique des conventions et de l'espace graphique, comme l'essence dramatique du manga : « Japanese artists in all media have traditionnally used a spare approach, concentrating on caricature or on revealing the overall "essence" of a mood or of a situation. »[1535] En révélant « l'essence » de l'expression, le manga tisse un lien empathique avec le lecteur. Il décrit les mangas *shōjo* comme des « picture poems »[1536] manifestant un style graphique libre, fantaisiste et très concentrés sur la projection mentale, les sentiments et les relations entre les personnages : « [the *shōjo* manga] stress a more passive, inner world of dreams and endless musings about human relationships and they employ an appropriately visual style. »[1537]



Cain, t. 02, p. 5 / *Cain,* t. 13, p. 176. Maryweather, dix ans, adopte l'expression d'une femme adulte lorsque la situation le demande.

Il est vrai que, dans le genre du *shōjo,* l'agencement chaotique des projections et le privilège des émotions et des sentiments traduisent une esthétique de la subjectivité particulière.

1535 Frederik L. Schodt, *Manga Manga : The World of Japanese Comics, op. cit.*, p. 88.
1536 *Ibid, id.*
1537 *Ibid, id.*

Le manga est un espace ludique de liberté dans lequel la dessinatrice joue avec le rendu des émotions et rend ainsi les personnages perméables ; une forme « d'élasticité » qui participe à la sensibilité au cœur de ce genre. Nous pouvons le rattacher à l'idée du « sujet *shōjo* » commenté par Frenchy Lunning dans son étude sur la culture *cosplay*[1538] :

> The shōjo subject with her mutable gender and her focus on feminine costumes and subjects, found in these strange but compelling narratives, provides a map and model of a potential subjectivity comprised of multiple identity expressions for the new psychic landscape of emerging subjects.[1539]

Ce « royaume de la subjectivité » ou « psychic landscape » est intéressant en ce qu'il privilégie le sujet et son ressenti par rapport au monde qui l'entoure. Lunning suggère, lorsqu'elle parle du « sujet émergeant », de la pratique dans la performance *cosplay.* Or l'expressivité extrême du manga, son élasticité graphique, semble bien devenir le reflet paradoxal du sujet aspirant à la singularité, en dehors des restrictions, puisque le manga repose sur ce paradoxe ; délimité par une codification paradoxalement permissive, entraînant une perméabilité de la représentation. Nous l'avons vu dans l'introduction de ces situations hautement comiques et improbables dans une histoire qui revendique son ambiance de roman noir anglais. Nous le voyons également dans la dualité *honne / tatemae.* Or ce double-visage fusionne de manière cohérente avec la thématique du double intra-diégétique. L'univers de *Cain* correspond en tout point à la définition du « neo-victorian Gothic » que Marie-Luise Kholke et Christian Gutleben introduisent au tête de leur ouvrage :

> Arguably, the Neo-victorian Gothic utilises the inherent doubleness of the nineteenth-century society with its extremes of wealth and abject poverty, high morality and widespread life, celebrations of purity and excessive filth, philanthropy and inhuman exploitation[1540]

Ce concept de « inherent doubleness » se manifeste dans la dualité affichée des personnage, qui se reflète dans le décor lui-même. Cain, homme de l'ombre, vu comme le fruit de la déviance par les autres mondains, met en lumière la faiblesse et la perversité humaine à travers la résolution de ses enquêtes, visant, d'un point de vue global, à purifier la société du vice. A travers ce jeu de masques et de déploiements émotionnels se répercute une société de

1538 Performance artistique principalement manifestée dans les conventions et rassemblements autour du manga ou de la culture nippone (comme Paris Manga par exemple). Le mot-valise *cosplay* formé à partir de « costume » et « play » désigne des amateurs ou professionnels qui incarnent des personnages de manga et qui fabriquent eux-même leurs costumes. Le *cosplay,* à la différence du simple déguisement, est un travail artisanal qui vise parfois à des transformations impressionnantes pour ressembler au personnages.

1539 Frenchy Lunning, « Cosplay, Drag and the Performance of Abjection », Timothy Perper, Martha Cornog (dir.), *Mangatopia : Essays on Manga and Anime in the Modern World,* Santa-Barbara : ABC Clio, 2011, p. 85.

1540 Marie-Luise Kholke, Christian Gutleben, *op. cit.*, p. 7.

travestissements et de mensonges dans laquelle la sincérité des personnages se manifeste de manière parfois bouleversante.

Cain rassemble l'ensemble des clichés Goth des personnages d'*outsiders*. L'histoire personnelle de ces personnages, à commencer par celle de Cain, pourrait nous aider à apporter un éclairage à notre problématique. Le héros s'est forgé dans la souffrance, mais la rencontre avec des êtres dévoués lui ont épargné l'aigreur et la cruauté dont son père a tant fait preuve. Les ténèbres de son passé, le personnage réussit à en tisser un voile protecteur ; pour se faire respecter, pour ne pas tomber dans un piège, Cain l'innocent a du devenir le « Comte des poisons ». Paradoxal, il arbore en apparence l'ensemble des traits de l'aristocrate déchu au passé familial obscur.

L'investissement de l'espace par le ressenti devient, sous la plume de Yuki Kaori, maîtresse de l'ambiguïté, une invasion. L'envahisseur est l'individu qui se déploie, esthétiquement, dans l'ombre des coulisses d'un monde auto-destructeur, à l'image de notre réalité. L'histoire de Cain y est traitée d'après cette « inherent doubleness ». Inceste, démence, obsessions apocalyptiques et sciences occultes entourent ce héros ténébreux dont le double-jeu marque une subversion supplémentaire ; là où l'on voudrait voir le déchu, l'ange se révèle comme un exemple d'intégrité. Le premier tome de la série joue volontairement sur l'ambiguïté ; nous n'apprenons rien du *background* du protagoniste, si ce n'est qu'il se sert de sa réputation de collectionneur de poisons pour menacer escrocs, criminels et autres représentants de la face décadente de la société londonienne.

Ce n'est que dans le second volume de la série, portant le sous-titre évocateur de « The sound of a boy hatching » que le lecteur en apprend davantage sur le passé de Cain Hargreaves. Le lecteur y a accès à travers les souvenirs du héros. Sur les images de la page suivante, le *flashback* montre la comtesse Hargreaves, la mère de Cain, prise de folie furieuse, tentant d'abattre son fils. Elle échouera, prise de convulsions après avoir avalé du poison. Aussitôt, Cain se remémore la présence consolatrice de son père. Le portrait de lady Augusta, sœur du père de Cain, le comte Alexis que l'on peut voir en bas de la page, s'oppose de manière évidente à celui de l'épouse qui apparaît telle une effroyable marâtre de conte de fées. L'abondance de traits noirs illustre la violence avec laquelle le jeune garçon perçoit cet événement et lit la fureur, ahuri, sur la figure de celle qu'il connaît comme étant sa mère.

A l'inverse, la blancheur de la page montrant le comte et son fils diffusent un sentiment de paix. Cette même blancheur est caractéristique du personnage de lady Augusta, la sœur du comte dont on voit le portrait dans la dernière case. Cain enfant se souvient d'ailleurs de sa tante et de sa beauté immaculée. Il ne la rencontre qu'à l'âge de sept ans, tandis qu'elle séjourne dans un

hôpital psychiatrique. Il s'en souvient comme d'une femme magnifique avec des traits particuliers ; (« beautiful black hair had become white. »[1541] ; « hands white as snow »[1542]) et se remémore à plusieurs reprises le bien-être ressenti dans les bras de celle qu'il ignore être sa mère biologique. La blancheur est ce qui caractérise Augusta comme un être aussi fragile que de la porcelaine, lumineux et craintif. Cette même blancheur entoure le comte Alexis Hargreaves, qui apparaît tel un père aimant, soucieux d'atténuer le traumatisme, puisque la comtesse, après avoir essayé d'assassiner Cain, s'est suicidée, comme l'a fait lady Augusta. La confusion est volontaire ; le lecteur est à nouveau trompé et tombe dans le piège du *tatemae.*

Une famille maudite encrassée par le suicide obscure d'une femme qui reprend le modèle de la *gothic lady* assaillie par un esprit dérangé, dont la blancheur immaculée aveugle autant qu'elle éblouit le jeune Cain. L'histoire nous resitue aux origines du traumatisme qui a été le déclencheur de la personnalité calculée du héros. Car de tous ces personnages, il est bien le seul qui ait choisi de faire de l'honnêteté sa nature. L'auteure subvertit le mythe de Caïn en montrant un père aimant en apparence ; Alexis se révélera être un « dieu » méprisant et sadique, qui tient à faire du mythe (celui de la trahison de Caïn envers le Créateur) une réalité et à la mettre en pratique. Son geste d'amour ne vise qu'à faire souffrir davantage son fils, fruit d'un inceste qui a coûté la raison et la vie de celle qu'il aimait, sa propre sœur biologique Augusta. Alexis est donc le véritable antagoniste, l'âme déchue de l'histoire.

L'origine de cette blancheur est révélée dans les pages suivantes ; nous y apprenons les raisons de la réputation entachée des Hargreaves. Alexis, épris de sa propre sœur de sang, la viole, et de cette union naîtra l'enfant. La brune Augusta, dénudée et recroquevillée dans le lit conjugal, une expression de terreur pure sur le visage, et l'œil dépourvu de pupille de Lady Hargreaves, tétanisée. Le viol serait donc ce qui a provoqué le traumatisme et ses conséquences sur l'apparence d'Augusta dont les cheveux blanchiront. Cain est le fruit d'une union incestueuse qui conduira la jeune femme à la démence et au suicide et inspirera au père une haine sans borne pour ce fils dont l'existence est pour lui une aberration.

Le lecteur est plongé dans une histoire sordide basée sur des rapports familiaux conflictuels qui, fictivement, s'inscrivent dans la vision fantasmée d'une époque victorienne respirant le décadentisme, le scandale, la sexualité « non-naturelle », dans laquelle « l'ambiguïté est de règle »[1543]. Jean de Palacio définit le décadentisme, au XIXe siècle comme :

> notion de quintessence et de raffinement, d'obscurité et d'hermétisme, d'enchaînement et d'asyndète.

1541 Yuki Kaori, *Cain,* t.2, San Francisco : Viz Media, 2006, p. 60.
1542 *Ibid, id.*
1543 Jean de Palacio, *La Décadence : Le mot et la chose,* Paris : Les Belles Lettres, 2011, p. 13.

> Fragmentation contre intégrité, rareté contre usage commun, excès contre mesure, laideur contre beauté, maladie contre santé, silence contre parole.[1544]

Ce mode de vie et de pensée repose donc sur la subversion, sur le double-jeu. Dans *Fashioning Gothic Bodies,* Catherine Spooner prend l'exemple d'Oscar Wilde et de son œuvre décadente *The Picture of Dorian Gray* pour définir le décadentisme comme une problématisation de la surface comme parure du mensonge : « Dandyism is not merely surface, but rather the managing of surface. »[1545] Une telle définition suggère la subversion dans l'apparence, dans le comportement mais aussi dans les valeurs. Elle illustre la représentation de la société et des individus doubles, notamment dans le fantasme de la face cachée de la ville de Londres dans les œuvres de fiction. Catherine Lingua, dans *Ces anges du bizarre,* apporte une définition plus précise :

> Signe d'un profond malaise culturel, le décadentisme demeure avant tout expression d'une difficulté de l'être. […] Menacer, ruiner par tous les moyens le maintien de l'espèce humaine pour confondre dans une ultime volonté d'anéantissement l'être et le monde, tel est son [la Décadence] programme.[1546]

De ce « malaise culturel » se nourrit l'esthétique décadente qui signe la seconde moitié du XIXe siècle, et qui multiplie, en littérature entre-autres, les figures d'*outsiders* ténébreux et de monstres, favorisant l'émergence du « modern criminal »[1547]. Cette figure multiforme contamine l'univers fictif, la ville « miroir » qui repose sur cette dualité et encourage la double-vie, comme le décrit Baddeley :

> Et dans cette clandestinité gothique, la libido victorienne se métamorphosa : toutes ces choses qu'auraient dû fuir les gentlemen anglais – les insultes, les boudoirs parisiens parfumés, l'amour des personnes du même sexe – devinrent les verres grossissants du fétichisme.[1548]

1544 *Ibid*, p. 315.
1545 Catherine Spooner, *Fashioning Gothic Bodies, op. cit.*, p. 101.
1546 Catherine Lingua, *Ces anges du bizarre : Regard sur une aventure esthétique de la décadence,* Paris : Nizet, 1995, p. 154.
1547 Linda Dryden, *op. cit.*, p. 32.
1548 Gavin Baddeley, *op. cit*., p. 39.



***Cain,* t. 02, p. 46.** Cain, enfant, échappe de justesse à la folie meurtrière d'une femme jalouse et désespérée. Pour elle, il n'aurait jamais du venir au monde, une manière brutale d'aborder la « naissance » du héros, c'est à dire de l'empoisonneur adroit en devenir.



Cain, t. 02, p. 48. Le visage d'un ange aux cheveux de neige, de quoi aveugler le lecteur sur ce portrait miniature qui le dévisagent. Quand à la consolation mensongère du père, notons que la scène dans laquelle se déroule le passage évoque un jardin, celui de la genèse d'un enfant des ténèbres. On ne voit pas le serpent tentateur, or il est là, et Cain est dans ses bras...



Cain, t. 02, p. 67. Augusta, en repos dans un sanatorium, voit l'auteur de sa destruction à travers les traits de Cain, venu lui rendre visite, juste avant de sauter par la fenêtre. Voyez combien le visage surpris, innocent du garçon s'oppose pourtant à la dureté de celui de son père, un effet volontaire pour distinguer les deux, tandis que la perception d'Augusta les confond.



Cain, t. 02, p. 68. Le viol incestueux d'Augusta. Notons que Alexis lui déclare : « You are the only one in my eyes ». Les yeux de Cain sont particulièrement prisés, et jouissent d'une réputation légendaire cars ils ont la couleur mordorée du poison.

La scène du viol illustre cette « clandestinité victorienne » dans laquelle s'exercent les rapports et les expériences sensorielles réprouvés. Ce climat propice à l'émergence culturelle et esthétique du sujet double semble rejoindre la dualité caractéristique *tatemae / honne.* La vérité sur ce passage nous le montre bien.



En effet, à la fin de la série, nous apprenons que le comte Alexis n'est qu'une marionnette manipulée par Augusta. A la fin du dernier tome de la série, après la disparition de Cain. La page reprend la fameuse scène du viol présumé, et l'on voit à quel point le changement des traits d'Augusta permettent d'en saisir le jeu. De sœur victime, elle passe à la tentatrice machiavélique, diabolique et destructrice, qui voue une haine absolue aux liens du sang (« to lead the Hargreaves family into despair. »)[1549] Son dessein est clairement exprimé ; « I forced him to destroy each of his loved ones. / The sight of their misery provided me with much entertainment. »)

La mise au monde d'un enfant illégitime et maudit par la relation immorale, le suicide à l'asile rendant, ainsi Cain responsable. Est-ce là une manière d'attribuer la faute originelle (du moins dans ce contexte-ci) à la figure de la femme ? Augusta fait figure d'Eve fatale, dissimulée dans l'ombre de l'homme.

Nous pourrions valider cette interprétation, cependant c'est un autre aspect que nous aimerions commenter. Ce fantôme, qui rassemble à lui seule le spectre gothique, la femme-vampire et la manipulatrice décadente, devient le visage caché du personnage incarné. Yuki, qui maîtrise parfaitement l'art du *twist ending,* tient le lecteur en haleine jusqu'à la fin, et la révélation finale est à la hauteur du suspense qu'elle parvient à maintenir en jouant sur la thématique de la dualité. Presque tous les personnages sont doubles. Cain, le protagoniste, est le premier à hériter de cette caractéristique. De même qu'il sait duper le lecteur et les personnages sur lesquels il enquête, il a su prendre son père à son propre piège. Dans le second volume de la saga, le passé révélé du personnage montre non-seulement de quelle façon le héros, alors âgé de dix ans, apprend à survivre à un monde où les liens du sang sont, à l'image de la morale,

1549 Yuki Kaori, *Cain,* t. 13, San Francisco : Viz Media, 2008, p. 196.

désacralisés, mais aussi de quelle manière tout à fait inattendue Cain réussit à renverser la malédiction qu'il porte dans son propre prénom. Alexis (Augusta) est une entité double, qui ne reprend qu'accessoirement le personnage hybride, ni homme ni femme, mais les deux à la fois, que l'on rencontre dans l'univers de Yuki Kaori. Le père aimant est aussitôt rattrapé par la mère vengeresse. Croyant prendre Cain au piège, Alexis se comporte en père exemplaire tout en versant un poison mortel dans la boisson préparée pour son fils. Or le trompeur est trompé ; Cain se relève et avoue avoir, depuis longtemps, planifié de subtiliser le poison, en injectant la substance dans le tabac de son père. Cain manifeste, dans ce chapitre qui porte le titre éloquent de « The sound of a boy hatching », un art de duper qu'il continuera de pratiquer. C'est précisément dans ce chapitre qu'il « naît » véritablement en tant que Cain Hargreaves, le comte des poisons. Or c'est justement cette naissance qui mérite notre attention.

Si nous remontons et observons la page montrant la vérité sur Augusta, nous voyons qu'elle provoque elle-même l'acte qui engendrera l'enfant tant maudit. L'acte paraîtrait dénué de sens si nous ne retenions pas l'infime détail qui est, comme souvent dans le manga, le plus percutant. Sur la première et la seconde case de la seconde page, nous voyons la machiavélique lady entailler légèrement le doigt d'Alexis. Cela devrait nous faire penser à quelque chose, à un aspect qui nous permet de connecter l'élément du poison à la thématique décadente de la contamination. Cette contamination est, dans le contexte de la fin d'une ère, avant tout un ressenti ; nous l'avons vu pour le vampire qui a émergé dans une culture empreinte de paranoïa.

La contamination, dans le manga, est un désir d'invasion, de mort. En effet, le choix du prénom Cain n'est pas simplement une punition envers ce fils conçu dans l'inceste, que l'on rend responsable. Sa naissance est elle-même un piège planifié, calculé. Qu'essaye de réaliser Alexis/Augusta ? Veulent-ils concrétiser le mythe du premier assassin ? Ne peut-on interpréter cette contamination comme un réel désir de créer, à l'image d'un couple de démiurges décadents, le mal ? Non pas le mal tel que le conçoit la Bible, mais la concrétisation d'un ressenti qui reflète la fascination pour la destruction. La disparition d'Alexis, qui suit la scène du piège, va appuyer notre raisonnement. Appuyé sur le rebord de la fenêtre, juste avant de mourir (du moins c'est ce que croira Cain), Alexis prononce la malédiction qui donne sens au nom fatal de « Cain ». En ce sens il choisit de subvertir le rôle d'un dieu qui s'emploiera à jalonner le parcours de Cain, sa création, de souffrance. A la tête d'une secte nommée Delilah, Alexis s'adonnera à des expériences visant à la destruction des valeurs et de toute espérance.



Cain, t. 13, pp. 197-198. La vérité sur Alexis. La terrible Augusta transfigure le thème de la hantise féminine, crainte dans la culture traditionnelle nippone.



Cain, t. 02, p. 75. Les mots sont durs, et ce sont ceux d'Augusta. Notons que l'ambiguïté se manifeste dans la seconde case où l'image de l'esprit d'Augusta est la projection mentale d'Alexis.



Cain, t. 02, p. 76. L'eau colorée annonce la présence de l'arsenic. Il a donc fait semblant de tomber évanoui. Si l'on observe attentivement les différentes expressions de Cain, nous remarquerons que l'adulte se manifeste en lui en même temps que l'enfant. Dans la troisième case de droite, son sourire paraît jovial, amusé, tandis qu'il explique son stratagème comme l'enfant qui attend de son père un signe de fierté. Il reprend aussitôt ce regard qui ne le quittera jamais, celui d'un adulte déterminé dans la dernière case.



Cain, t. 02, p. 78. « Tu ne connaîtras jamais le bonheur, et j'y veillerais ». Rappeler le mythe de Caïn à ce Cain d'un genre nouveau permet de souligner la distinction entre la figure et le personnage.

En recueillant lui-même des orphelins, *outsiders* et autres âmes blessées, et en s'adonnant à des expériences frankensteiniennes visant à créer le parfait « enfant dégénéré » (« I want a child with genes that are even more distorted than your own. »[1550]) A l'instar d'un Victor Frankenstein obsédé par l'extrémité de son projet, n'ayant plus la notion des limites, Alexis veut créer la subversion parfaite. Il s'agit moins d'une transposition que d'une relecture personnelle du mythe à la lumière de la décadence. Alexis ira même jusqu'à « fabriquer » à Cain, pour le plaisir de le tourmenter, un frère, un Abel dévoué qui sacrifiera des agneaux (des enfants) aux expériences criminelles de ce père dont il dispute l'amour au « frère infidèle ». Jezebel Disraeli est un docteur dont la blancheur apparente ne fait que renforcer le caractère mortifère. Cain est représenté par sa noirceur paradoxale, puisque celle-ci cache sa lumière intérieure. Jezebel paraît lumineux à l'extérieur, néanmoins son allure reptilienne et glaciale le rapprochent de l'incarnation de la mort, qui, au Japon, est aussi blanche que l'hiver.

Jezebel dispute à Cain l'amour d'Alexis d'une part, le rôle du marginal de l'autre. N'est-ce pas extrêmement subversif, « typiquement gothique »[1551] dirait Gavin Baddeley ? L'*outsider* n'est-il pas, comme nous l'avons vu dans les chapitres précédents, celui qui surpasse les attentes ? Si nous revenons sur le personnage principal, nous voyons que celui-ci, condamner, tel la figure de Melmoth, à la solitude et à l'errance, que c'est précisément le refus de cette définition qui fait

1550 Yuki Kaori, *Cain* t. 09, *op. cit.*, p. 47.
1551 Gavin Baddeley, *op. cit.*, p. 172.

sa force et son intérêt. A l'image du vampire, Cain possède cette attractivité paradoxale : « possessing a balance of devilishness and holiness that could fascinate those around him »[1552].



Cain, t. 10, p. 152. Jezebel, les mains en sang, est réconforté par Alexis, une scène qui rappelle le moment de fausse complicité après le suicide de lady Hargreaves.

Néanmoins, s'il assume son côté obscur, jouant avec la surface, il ne le fait pas dans la même perspective ; Alexis se rapproche davantage du vampire dans le sens où il s'inscrit consciemment dans la subversion. De même, le couple démiurgique qu'il forme avec son autre fils Jezebel renvoie à *Frankenstein* et sa parabole sur la singularité assumée. Le discours « dégénératif » d'Alexis (Augusta) vise à considérer Cain comme une créature de perversion, anti-naturelle.

C'est en refusant d'accepter la voie tracée qu'il devient le mouton noir, symbole visible sur l'image où, enfant, son visage est marqué par cette résolution. Nous avions commenté les détails de ses yeux comme une particularité, par rapport à ceux des autres personnages. Dans le manga, les yeux de Cain deviennent l'obsession de Jezebel ; ce dernier ne rêve que d'une chose, lui arracher les yeux, qu'il considère que la principale « force » de Cain. Le sens que donne Jezebel au pouvoir du regard est lié à l'attention qu'il attire ; « It is because of this, that he was able to

1552 Yuki Kaori, *Cain* t. 13, *op. cit.*, p. 203.

radiate a quality of unrivaled fascination from everyone else. »[1553] Le manga subvertit les rôles ; c'est Cain qui est aimé des autres, pour lequel les autres risquent leurs vies. Il y a aussi une vision aliénée de l'amour dans l'esprit de Jezebel ; malgré les mauvais traitements qu'Alexis lui fait subir, il prend ces derniers pour de l'affection, symbolisée entre autres par le fouet. Aimer revient à blesser, au plus profond de l'âme, et à manipuler. Il fait alors figure de mouton (blanc). Il faut également souligner que ces contrastes font et feront toujours d'abord l'objet d'un traitement esthétique et utilitaire puisque, dans le graphisme spécifique du manga, ce sont les jeux de contrastes qui distinguent les personnages entre eux.

La singularité de Cain tient à cette double subversion ; il est plus marginal que marginal car antithétique de la vision partagée par Alexis et les membres de son ordre, Delilah. En ce sens, il se rapproche de la figure de Lestat qui s'oppose aux Children of Darkness, enfermés dans leurs conception du mal, et d'Alice qui, dans le jeu, cherche à se reconstruire en détruisant son *background* soumis à l'image d'une éternelle enfant, d'une éternelle démente sans conviction.

Cain est cependant l'inverse de personnages tels que les vampires dans le roman de Poppy Z Brite qui assument le crime, et comme la créature burtonienne, il intègre l'idée de marginalité comme un atout en vue de rétablir la justice, condamnant les représentants d'un système décadent qui entraîne, dans son sillage destructeur la jeunesse et l'innocence, comme le fait Bumby dans les aventures d'*Alice Madness Returns.* Ce qui fait de Cain un enfant des ténèbres est qu'il intègre cette marginalité fabriquée de toutes pièces. Il est à l'image de l'*outcast* gothique qui se revendique comme tel.

Néanmoins, sa génération s'oppose à la décadence incarnée par son père et par l'ensemble de la société sous-jacente de Londres. La figure du décadent telle que la représente Alexis est, elle, conforme à l'époque dont elle est représentative ; l'exploration du mal et des interdits. Cain choisit de faire de ce handicap du poids de la dégénérescence et de la malédiction familiale, thèmes de prédilection dans le gothique, comme son atout majeur. Un exemple particulier, dans le huitième tome de la série dont le premier chapitre s'intitule « Zigeunerweisen » (« Airs gitans ») en référence à la composition de l'espagnol Pablo de Sarasate. Cain et Mary assistent, une nuit en plein milieu de Londres, à une représentation chantée[1554] par un groupe de bohémiens dont Cain envie la liberté.

Lorsque deux passants s'en prennent avec violence à la jeune gitane, Cain se pose en défenseur et complimente la chanson qu'elle a joué avant d'être interrompue. En aidant la jeune fille à se relever, il remarque qu'elle portait une perruque (une longue chevelure noire) ; ses

1553 Yuki Kaori, *Cain* t. 06, *op. cit.,* p. 120.
1554 La composition de Sarasate est exclusivement instrumentale (violon).

véritables cheveux sont courts et blond-pâle, et elle porte des traces de brûlure sur la partie droite de son visage.



Cain, t. 06, p. 107. Le mouton noir ; ce portrait dans lequel Cain, enfant, tient un agneau noir dans ses bras marque l'acceptation de la marginalité comme une juste représailles et même, puisque nous sommes en plein époque décadente, comme un style et une philosophie. Notons que l'agneau partage un regard particulier avec son maître.

Lorsque Cain s'apprête à prendre congé d'elle, elle l'appelle « gadjo diro »[1555]. Il s'agit là encore d'un élément issu des références personnelles de l'auteure ; *Gadju Dilo* est un long métrage français de 1997 de Tony Gatlif, mettant en scène les tribulations d'un français parti en Roumanie pour retrouver l'interprète gitane d'une chanson, jusqu'à intégrer une communauté de Romms. Le titre du film signifiant « étranger »[1556] en dialecte Romm ou, il trouve un sens tout aussi symbolique dans cette rencontre entre le jeune lord et la gitane. Malgré les origines culturelles et sociales qui les oppose, l'un comme l'autre sont prédestinés à être des errants, des parias désignés par les circonstances arbitraires que sont la naissance et l'appartenance sociétale, et par conséquent virtuellement étrangers à la communauté humaine normée. Ainsi que la jeune fille le laisse entendre : « We've [gypsies] always been outsiders. But the air around you speaks of a different kind of isolation. »[1557] La suite de ce chapitre révèle chez Ida, la gitane albinos, un type d'ambivalence similaire aux autres personnages. Elle travaille pour Alexis et, comme Jezebel, fait partie de ces enfants perdus qui reconnaissent en lui un père. Peu importe ses sentiments et ses origines fictives, Ida a tout du personnage traditionnel japonais du samouraï (lit. « servile ») dévoué[1558] à son *daimyo*. L'opposition de Cain à ce genre de soumission est intéressante parce qu'elle correspond à une conception globalisante de la culture (ni japonaise, ni occidentale). La dualité caractéristique fusionne ainsi avec la thématique du double décadent qui devient, dans ce cadre spatio-temporel ré-imaginé, le reflet du sujet dans son aspiration à la singularité hors des clivages et des restrictions politiques, communautaires et culturelles.

Une autre manière de s'opposer à Alexis et aux relations de domination qu'il entretient avec Jezebel et les autres personnages qu'il a recueilli dans le seul but de se constituer une famille dégénérée, formée de marginaux transformés en assassins, c'est encore de forger des liens solides et sincères. Cain a, lui aussi, constitué sa propre famille avec la petite Maryweather, la fille d'Alexis avec une domestique, mais qui se révélera n'avoir aucun lien de parenté avec les Hargreaves, que Cain adopte et protège au péril de sa vie ; l'oncle Neil, père de substitution d'Alexis qui aime Cain comme son fils ; et enfin Riff (Riffael Raffit) qui est son majordome, à la fois confident et ami sincère. Bien que lui-même se révèle être une créature artificielle de Delilah, la secte d'Alexis, conçue pour faire subir la pire des trahisons, ce personnage choisira lui-même de se retourner contre ses créateurs et mourra auprès de son maître. Riff, qui n'a en commun avec le majordome bossu du « délicieux transsexuel de Transylvanie »[1559] de la comédie

1555 Yuki Kaori, *Cain* t.08, *op. cit.,* p. 29.
1556 La version américaine traduit « outsider », même si des sites tels que Wikipédia traduisent « homme fou ».
1557 Yuki Kaori, *Cain* t.08, *op. cit.,* p. 30.
1558 Nous préférons distinguer la dévotion sincère de ces personnages à l'inféodation du code samouraï.
1559 Tim Curry dans son rôle le plus décalé se décrit comme « sweet transylvanian transsexual » et joue les dr. Frankenstein dans cette parodie haute en couleurs, parfaite pour les soirées d'Halloween.

musicale gothique et glamour *The Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975) que le nom, est celui qui a accès à l'intimité du protagoniste et sert d'intermédiaire, plaçant le lecteur en position de voyeur, comme le montre l'image. Or ce voyeurisme est aussi ce qui renforce le lien empathique entre le lecteur et le personnage.

En dévoilant les mauvais traitements d'Alexis à travers le miroir mural, Cain signifie que lui-même est en train de se cicatriser, notamment grâce à son lien (certes très ambigu comme souvent dans les mangas de Yuki) avec son majordome[1560]. Le lien indestructible entre les deux hommes, qui savent jouer de la surface (*tatemae*) dans tout un ensemble de situations délicates, est précisément ce qui maintient une sorte d'équilibre. Dans le premier tome, nous nous souvenons que Cain apparaît, pour la première fois, comme un personnage inquiétant impliqué dans l'étrange affaire de sa propre cousine, Suzette. L'on apprend que cette dernière était sa sœur de sang, élevée comme une cousine pour des raisons d'honneur. Il avouera dans le même tome avoir été secrètement amoureux d'elle ; comme son propre père, il éprouve des sentiments incestueux. C'est, à nouveau, dans le choix de les réprimer et dans l'altruisme que transparaît une forme de résistance, moins au nom d'une valeur supérieure, qu'à celle d'une liberté de choix quel qu'en soit le prix.



Cain, t. 03, p. 16 / p. 152. De la dévotion à la trahison, de la trahison à la rédemption. Riff et Cain, à la vie, à la mort.

La série *Cain* est un manga gothique dont la singularité est le maître mot. Dans un article consacré aux *anime* de Kawajiri Yoshiaki, *Vampire Hunter D,* dont le personnage, mi-vampire, mi-homme trace sa propre route et maîtrise sa destinée, Wayne Stein et John E. Browning

1560 Dans le tome 06 une partie du passé de Riff, à l'époque où il est employé au manoir Hargreaves révèle qu'il a eu un premier amour, une jolie domestique française. Après la disparition d'Alexis, voyant l'enfant Cain livré à lui-même, il lui jure de veiller sur lui jusqu'à sa mort.

décrivent le « Self » comme une hantise : « the Japanese have aknowledged its own hauntedness by other that resides within the Self, as well as the fact that in Eastern religious systems, good and evil are not opposites but dialectically related. »[1561] L'exemple d'Augusta, hantant le corps d'Alexis n'est pas simplement l'image d'une possession démoniaque. L'ensemble des personnages, Cain y compris, sont possédés par leurs ténèbres, qui désigne également leur vérité individuelle.

Le protagoniste s'oppose à cette distinction du mal et du bien (que Alexis tend désespérément à maintenir) ; il symbolise l'acceptation de ces forces contraires, justement comme des forces qui se servent l'une l'autre et non plus l'une *de* l'autre. Le manga fait de la subjectivité un art. En tant que manga gothique, *Cain* rassemble la dualité inhérente, propre à la sensibilité culturelle, et la figure du *trickster* gothique. Le personnage de Cain concentre dans sa personnalité et dans son esthétique lumière et ténèbres et incarne la subversion dans le sens où, d'une manière « typiquement gothique »[1562], pour reprendre Gavin Baddeley, son double-jeu consiste à se servir des ténèbres pour voiler la lumière. En d'autres mots, ce que Baddeley perçoit très justement comme l'attitude subversive est de refuser l'étiquette, de surpasser les attentes. A l'inverse, le demi-frère et double de Cain, Jezebel accepte les ténèbres et subvertit le rôle d'un Abel, puisque son « dieu » est son propre père Alexis. Pour le personnage, tuer pour Alexis est un sacrifice nécessaire, en échange de l'amour paternel que ni, ni Cain n'obtiendront jamais.

Contrairement à Jezebel, dont la blancheur est contradictoire, Cain choisit le libre arbitre. Nous pouvons comprendre ce choix comme une perception paradoxale des ténèbres comme une simple couverture, comme une parure qui ne définit pas l'individu. En résistant à la conception traditionnelle et occidentale, en faisant des ténèbres l'habit, le style, le jeu, le personnage. La série combine de manière originale la dualité *tatema / honne* et la subversion décadente, choisissant de mettre en avant la noirceur d'un univers ré-imaginé, dans laquelle la mort arbore les traits androgynes d'un ange d'encre, entre la torture du héros romantique, seul contre tous et la grandeur du samouraï choisissant de suivre sa voie. Dans cet univers particulier, la marginalité est esthétique, de même que la mort. La mort est célébrée, elle contamine, à l'image d'Augusta mordant le doigt d'Alexis, l'univers qui est sur son déclin. Dans l'analyse suivante, nous souhaitons analyser plus en détail la représentation de la mort et le discours apocalyptique dans le manga, non pas comme la reconstitution fantaisiste de la fin du XIXe siècle, mais bien comme une vision de l'instabilité sociale et de la décadence de notre système.

1561 Wayne Stein and John Edgar Browning, « The Western Eastern : Decoding Hybridity and Cyber*Zen* Goth(ic) in *Vampire Hunter D* (1985) » W. Stein, J. E. Browning, C. J. S. Picart (dir.), *Draculas, Vampires, and Other Undead Forms : Essays on Gender, Race and Culture,* Lanham : Scarecrow Press, 2009, p. 286.

1562 Gavin Baddeley, *op. cit.*, p. 172.



Cain, t. 13, p. 92. La ville est en fête pour le 60ème anniversaire de Victoria, lorsqu'une statue d'ange explose, annonçant la fin.

Cain est moins l'histoire d'un seul personnage que celle d'un ensemble de sujets gravitant autour de la thématique du marginal. Le héros n'est que le noyau central d'une problématisation de la figure du maudit qui conjugue le héros gothique errant et la figure du personnage traditionnel japonais suivant « la voie » jusqu'en enfer, à la vie à la mort. C'est moins un mélange de *backgrounds* culturels et de figures qu'un chaos esthétique exprimant l'absence de véritable

appartenance, à l'image même des personnages qui, privés de liens et de repères, tissent leurs propres relations avec les autres.

Cain est, paradoxalement, un personnage lumineux qui se sert de l'ombre, jouant parfaitement son rôle d'aristocrate décadent pour lever le voile sur les failles du système, elles-mêmes causées par des êtres qui, comme lui ont été victime d'abandon, de perte de repères. Il n'y a nulle vision manichéenne dans cette histoire ; les membres de Delilah sont des enfants perdus qui trouvent un guide et sont prêts à le suivre jusqu'en enfer. Cain s'est construit sa propre famille et fait le choix d'être le maître de cette destinée écrite comme une punition divine. Dans les derniers tomes de la série, l'histoire personnelle de Cain et de ses proches, Maryweather et Riff, est de plus en plus connectée à celle de Delilah qui projette l'ombre d'Aum Shinrikyō sur le jubilé victorien.

La secte Aum était, dans l'une des dernières années du XXe siècle, l'une des manifestations des nombreuses sirènes des prédictions apocalyptiques qui se préparaient à accueillir le nouveau millénaire. Richard A. Gardner consacre un article sur Aum Shinrikyō et cette vision de l'Harmaggedon, ainsi que les liens de cette secte avec le genre du manga, sachant que les membres d'Aum, qui avaient attenté au gaz sarin dans plusieurs lignes du métro tokyoïte en 1995, avait elle-même publié des mangas et produit des *anime*. Le gourou était Matsumoto Chizuo, rebaptisé Asahara Shōkō, un adepte du yoga cherchant à développer des pouvoirs de l'esprit sur le corps et à convaincre de son authenticité prophétique en prônant des visions catastrophiques du futur. Les motivations de la secte ne diffèrent guère en matière de démence collective et de vénération occulte des fonds de commerce des autres sectes. En revanche, ce qui nous intéresse est le fait que Aum ait été en partie responsable d'une perception méfiante, même au Japon, du manga, ainsi que le commente Gardner : « Aum publications occasionally portrayed these forms of media in general in a negative light »[1563]. Pour Gardner, si Aum, ses mangas et ses *anime* ne sont pas les inventeurs de ce qu'il appelle l'« apocalyptic manga »[1564], il est vraisemblable qu'ils ont contribué à cette tendance, à défaut d'être un genre établi.

Cet article critique nous amène à considérer non pas la vision mais la fantaisie apocalyptique dans le manga. Le genre *mecha* est caractérisé par une vision fantaisiste du futur post-apocalyptique et paradoxalement (sur certains plains) attractive dans le sens où elle répond à une attirance pour la représentation de l'ère post-traumatique, pour la post-humanité et l'altération biologique ou simplement par le potentiel esthétique du décor d'un monde détruit, reconstruit et déconstruit. Ce fait d'actualité nous a inspiré le titre de cette sous-partie, dans

1563 Richard A. Gardner, « Aum Shinrikyō and a panic about manga and anime », *Japanese Visual Culture, op. cit.*, p. 207.

1564 *Ibid*, p. 209

laquelle nous souhaitons commencer la manière particulière dont le manga traite la représentation de la mort et la cohérence entre le fantasme post-apocalyptique et l'esthétique gothique.

L'organisation secrète Delilah, fondée par Alexis Hargreaves possède trois objectifs : faire vivre un enfer à Cain, raviver les morts et plonger le monde dans la terreur. Ces trois objectifs correspondent à trois visions rattachées à trois aspects de la culture ; le premier fait référence au fondement de la culture (la naissance et la malédiction de Cain) ; le second évoque la fantaisie gothique et les opérations frankensteiniennes qui marquent une époque de fantasmes sur la transgression de la limite séparant la vie (sacrée, liée à l'idée de Dieu) de la mort ; le dernier, la réalisation d'aspirations apocalyptiques nous renvoie à l'intégration de l'idée d'auto-destruction de même qu'à son exploration esthétique et multi-médiatique. Le projet destructeur et dément de Delilah est axé autour de ces trois manifestations qui ont en commun une représentation fondamentale de la mort.

Le choix du nom « Delilah » mérite alors un éclaircissement. Ce nom hébreu renvoie à l'épisode biblique de Samson et Dalila. Aimée de Samson, Dalila le trahit en lui coupant sa chevelure, siège de sa force. Pris au piège par les Philistins, les ennemis d'Israël, Samson aura ses yeux crevés. Image patriarcale de la trahison au féminin et aveuglement symbolique. Le manga ne fait pas que transformer les mythes en thriller gothique ; comme dans l'art du jeu vidéo *Alice* que nous avons étudié dans le chapitre III, le mythe ou le symbole acquiert une dimension fictive et esthétique particulières. La connotation féminine du nom de la secte éclaire la fin inattendue du manga ; c'est bien une femme qui est derrière l'esprit de Delilah, c'est bien Augusta qui est le Marionnettiste et c'est son effigie qui est l'objet du culte.

Les membres obéissent à une hiérarchie basée sur l'attribution de rôles inspirés des arcanes majeures et mineures du Tarot. L'arcane de la Mort est représentée par Jezebel ; la signification de cet arcane est la transformation. Or Jezebel est celui qui supervise les opérations biologiques et qui assure le passage de vie à mort, sur le même plan que Victor Frankenstein. Les projets macabres de Delilah ne visent pas seulement la destruction et la reconstruction du monde, dont l'Eve solitaire serait la démoniaque Augusta. L'un des membres, un violoniste prénommé la Chouette (« The Owl »), récite l'histoire de Samson et de cette « wicked woman »[1565] qui l'a trahi pendant son sommeil. Ainsi qu'il le dit lui-même à Cain : « My role is to be a witness to the end of the world. »[1566] Pourtant, ce personnage, comme il a été rebaptisé, porte des lunettes noires qui suggèrent qu'il est aveugle.

1565 Yuki Kaori, *Cain* t. 13, *op. cit.,* p. 25.
1566 *Ibid*, p. 25.

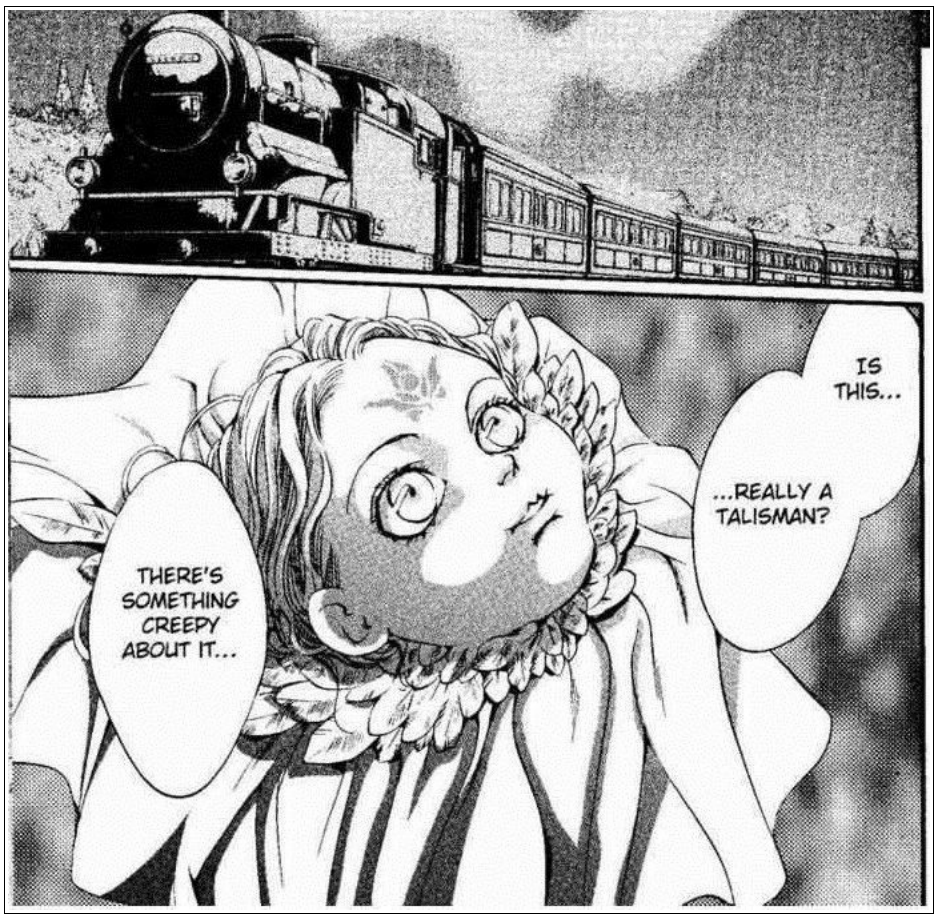


Cain, t. 08, p. 123. L'observateur de l'Apocalypse s'apprête à mettre la fin en musique.

Or cet aveuglement est ressenti comme un privilège ; ne pas voir la fin, la ressentir, en jouir. Ainsi que ce personnage le dit, le monde est haïssable : « … to continue living as a child that cannot stop hating the world »[1567]. Les propos de cet enfant des ténèbres résonnent bien comme une peinture fataliste du monde actuel, en particulier tel qu'il est perçu par une jeunesse se sentant, comme les membres de Delilah, orpheline, sans attaches, et de ce sentiment semble naître une jouissance perverse dans le spectacle (multi-médiatique) de la destruction. Loin d'attendre le paradis, la Chouette, porte-parole de Delilah, dit attendre : « another Lord of Darkness »[1568].

La folie collective de Delilah repose sur un véritable désir de mort, un éclatement, une vision chaotique et vengeresse. Contrairement à ce personnage aveugle, le lecteur contemple la mort esthétisée. De curieux talismans mortuaires, créés à partir d'os de nouveaux-nés, remplacent alors les célèbres bijoux de deuil victoriens pour faire planer, sur le jubilé de Victoria ici représenté, un noir nuage de destruction. Cette représentation esthétique de l'Apocalypse fait naître l'ombre d'Aum Shinrikyō sur le jubilé, c'est à dire que les ténèbres esthétiques habillent l'idée de mort, la rendant « fashionable ». La scène du déclin et de l'explosion fait très certainement partie de l'imagerie véhiculée par vécu réel, du post-traumatisme (Hiroshima, tremblements de terre, attentat d'Aum etc...). Cette mort est distribuée sous forme de talismans mortifères dont les têtes de poupées dissimulent des crânes de nourrissons. Les membre de la *gentry* qui en détiennent sont inexpressifs, or leurs sourires machiavéliques semblent indiquer qu'eux-mêmes sont devenus des marionnettes, des poupées.

1567 *Ibid, id.*
1568 *Ibid*, p. 71.



Cain, t. 13, p. 49. Les crânes des plus jeunes victimes de Delilah transformés en bijoux macabres. Les visiteurs ignorent que c'est leur propre deuil qui leur sont distribués.

Les talismans, de même que les créatures frankensteiniennes de Delilah appelées les « deadly dolls » supposent une association quasi typique que partagent les cultures visuelles nipponnes et occidentales.

Pourquoi la poupée, le jouet, la figurine met-elle mal à l'aise ? Si nous nous posons cette question, la réponse doit tenir compte de deux pourcentages ; 10 % de paganisme, 90 % de cinéma d'horreur. Les fétiches, les poupées vaudoues, les effigies païennes, fantasmées dans notre perception judéo-chrétienne sont des objets de crainte dont le cinéma fantastique s'est emparé. Le cinéma d'horreur en particulier a su teinter d'épouvante le monde de l'enfance auquel la poupée est attachée ; le monde filmique a fortement contribué à renforcer le fantasme de mort que symbolise la poupée. Chucky, le poupon habité par l'âme d'un criminel dans *Child's Play* (Tom Holland, 1988), les marionnettes sinistres de *Dead Silence* (James Wan, 2007) ou le très récent *Annabelle* (John R. Leonetti, 2014) ne sont que quelques exemples de ces objets d'amour et d'innocence transformés en réceptacles d'esprits torturés. Au Japon, la poupée est un objet ritualisé et joue même le rôle d'un connecteur avec l'au-delà dans la culture visuelle

contemporaine, elle-même inspirée de traditions comme dans les jeux vidéos de la série *Fatal Frame* où les poupées *ichimatsu*[1569] et *hina*[1570] deviennent des objets clés. Dans le cinéma asiatique contemporain tel que *Doll Master* (Jeong Yong-ki, 2004) met en scène des *ball-jointed dolls* et traduit parfaitement le mélange entre la thématique de la hantise classique et l'objet contemporain issu de la culture visuelle. Les poupées sont liées à la mort, la rendent esthétique, en font un objet de prix, commercial. Elles renvoient également à l'idée de simulacre et d'artifice très présente dans le gothique.



Cain, t. 12, p. 34. La figure d'Augusta érigée en autel sacrificiel, attendant de recevoir un véritable corps.

Sur l'image, cette forme féminine reproduisant à l'identique lady Augusta est-elle sculptée dans un matériau ordinaire comme la cire ou bien est-ce un des corps génétiquement modifiés selon d'obscures méthodes par la secte ? Le manga laisse planer le doute. Le fait est que cette image est bien celle d'une poupée qui appelle à une interprétation à la lumière de cette tendance, cette « doll fashion » si marquée au Japon. La femme qui est ici idéalisée est aussi crainte, elle est la véritable représentation de la mort, cette horreur « féminine » telle que l'a justement

1569 Représente souvent une petite fille en kimono rouge, adorable et ronde.

1570 Assises et représentant souvent des personnages des deux sexes, elles sont utilisés dans un jeu lors de festivités appelées Hina Matsuri, la fête des poupées. Les *Fatal Frame* reprennent ces jouets d'art lors d'épreuves dans des chambres hantées par les fantômes des sacrifiées.

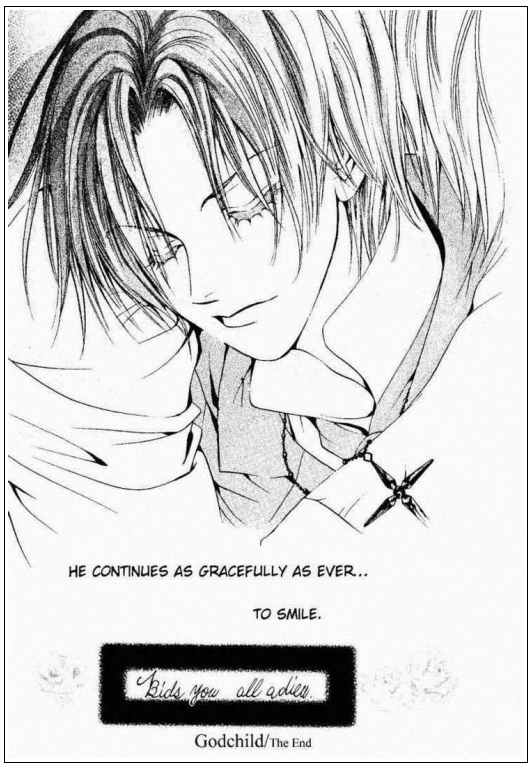
qualifiée Jean-Marie Bouissou. L'esthétique du manga est une esthétique qui a elle-même influencé les poupées d'art telles que les *ball-jointed dolls* dont la beauté hypnotique se teinte de cette perversité mignonne, *kawaii* qui fait dans la finesse la plus absolue.

Dans l'histoire de *Cain,* la mort est une poupée, et la vie est soumise comme une marionnette. Cela ne vaut aussi bien pour les personnages féminins que masculins. Les allures de poupées victoriennes de personnages comme Maryweather évoquent une esthétique particulière, combinée à celle des *magical girls* des mangas classiques. Concernant celle des personnages masculins, elle doit surtout à l'esthétique du *bishōnen.* Le regard féminin du *shōjō* entretient cet idéal du « joli garçon » dont il ne craint pas de mettre en valeur la fragilité comme faisant partie intégrante de son esthétique. Au-delà, le motif de la poupée rejoint la conception des créatures artificielles de la littérature fantastique classique, du corps frankensteinien à l'automate. Visuellement, cette absence de laideur caractéristique du genre du manga fait partie d'une vision esthétique du monstrueux, en grande partie influencé par les effets spéciaux cinématographiques. La main de Riff commence à durcir, à s'effriter. De même, sur l'image de la page suivante, la mort de Mikaila, la « deadly doll » créée artificiellement comme un clone de Suzette, la cousine de Cain, est similaire à celle d'un vampire qui tombe en poussière.

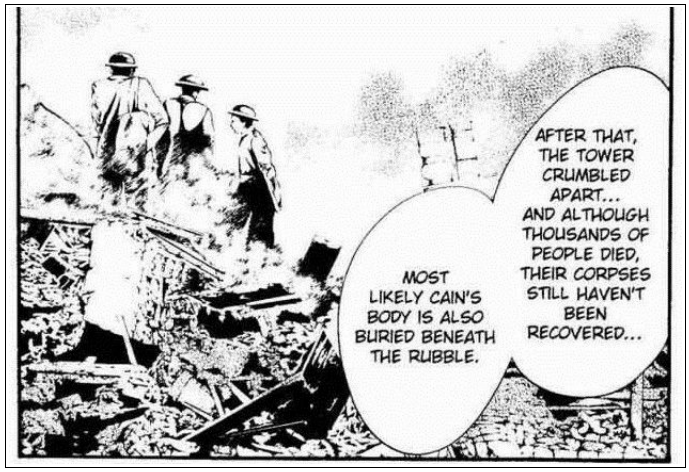
La poupée est aussi, dans le manga, l'enfance brisée. Les pôles extrêmes de l'amour et de la souffrance sont au centre du jeu cruel mené par l'organisation. La création de Riff a pour objectif de faire succéder la souffrance à l'amour. Les crânes de nourrissons utilisés pour la fabrication des fétiches mortuaires pervertissent l'enfance. Delilah, dirigé par Alexis (Augusta), n'est-elle pas un marionnettiste qui se joue de sa propre progéniture ? L'enfance de Jezebel nous apparaît comme un miroir de celle de Cain ; Alexis va jusqu'à faire manger au petit Jezebel son agneau de compagnie (qui répond au nom éloquent de Snark).

Ce plaisir de faire souffrir vise pourtant un projet bien précis ; en détruisant tout espoir, toute notion d'innocence, les adultes qui grandissent au sein de Delilah nourrissent eux-mêmes ce fantasme de mort. Celle de Cain est beaucoup plus trouble et bien plus sublime. Elle est imaginée par un personnage extérieur qui s'est lié d'amitié avec les Hargreaves, un voyant itinérant (un autre *outsider*) du nom de Crehador.

Page suivante: Cain, t. 13, p. 205. La dernière image de Cain, entouré des bras de Riff, est celle d'une fin digne, paisible et accomplie.



Sur l'image, la même luminosité céleste recouvre le corps du protagoniste d'une aura de dignité ; l'équilibre entre la noirceur de ses attributs et la blancheur de la lumière marque l'union des ténèbres et de la lumière, une union qui semble abolir ce qui les distinguent. N'est-ce pas là une vision dans laquelle ces deux forces semblent, dans l'ensemble des représentations médiatiques, avoir véritablement fusionné ?



Cain, t. 13, p. 175. Le monde se reconstruit pas à pas, après l'explosion d'une « tour de Babel ».

Le monde renaît de cette destruction, à l'image d'*Alice.* L'image des personnages fouillant dans les gravats à la recherche de survivants ne représente ni des Londoniens, ni des Japonais, mais bien une vision « globalisante » de la renaissance post-traumatique. L'absence de toute zone d'ombre crée l'illusion d'une apaisante luminosité qui semble se déverser sur le spectacle du lourd bilan des pertes. La Londres frappée ne se situe donc plus dans un contexte spécifique, elle devient l'espace du fantasme de mort, rassemblant les inspirations de l'esthétique victorienne du deuil et le deuil esthétique qui définit l'esprit Goth, de même qu'une représentation

contemporaine d'un sentiment morbide généralisé.

La « mort » de Cain demeure une énigme que Yuki Kaori choisit de ne pas résoudre, laissant le lecteur dans la satisfaction ou dans la frustration. La fin du manga est cependant paradoxalement positive. En effet, le lecteur ne vit pas la catastrophe collective, il vit la fin individuelle de personnages qui choisissent leur finalité, comme ils ont choisi, écrit leurs histoires, se libérant de la condamnation des générations antérieures. Personne ne meurt seul ; Cain décide de demeurer auprès de Riff, de même que Ida, antithèse de la cruelle Augusta, mourra auprès d'Alexis, de même que le Victor Frankenstein de Delilah, le dr. Jezebel sera rejoint par Cassian, sa créature. La mort transforme chacun des personnages en « perdant magnifique » et apparaît comme une finalité sublime, à l'image des personnalités fortes. Mourir à deux dans le sublime correspond également au *shinjū* ; le double-suicide amoureux qui fait l'objet de nombreux mangas est traditionnellement traité, dans la littérature japonaise, comme l'un des « trois mouchoirs »[1571] de la « noblesse de l'échec » comme le décrit Jean-Marie Bouissou.

Ce surdosage émotif, caractéristique du *shōjō* manga, n'en est pas moins cohérent avec une volonté de signifier un idéal qui s'oppose au discours fatalistes sur une époque qui, comme Delilah, tente de séparer, de priver de liberté. En choisissant de ne pas mourir seuls, les personnages traduisent cet idéal et cette négation de la solitude d'une part. De l'autre, la beauté de la mort, celle de Cain en particulier, illustre le terme d'une vie accomplie, cohérente avec la construction personnelle.

****

Notre analyse nous amène à considérer le cadre spatio-temporel de Cain. Le manga est, comme nous l'avons démontré, le fruit d'une vision trans-culturelle de la thématique du personnage de l'*outsider* gothique. Le choix de Londres comme lieu de l'action être un carrefour de représentations. Linda Dryden parle de « London experience » lorsqu'elle analyse les répercussions, sur le monde littéraire et artistique, du climat empoisonné constituant les bas-fonds, les affaires de meurtres en série et les scandales sexuels qui hantaient les imaginaires, en particulier extérieurs à l'Empire britannique : « Murder and violence, dehumanization and atavism, were seen to be characteristics of the London experience and lead to the perception of the city, foresome, as a gothicized space. This perception of the gothicized London was particularly acute in the wake of the murders attributed to Jack the Ripper in the autumn of

1571 Jean-Marie Bouissou, *op. cit*., p. 216.

1888. »[1572] La Londres représentée dans la série *Cain* correspond, en tous points, à ce « gothicized space » qui est moins une peinture exagérée du réel qu'une vision fantasmée, favorisée par une culture littéraire et cinématographique concernant Yuki Kaori.

Dans le prochain et dernier sous-chapitre, nous souhaitons analyser les références visuelles peuplant cet univers fait d'intrigues et de complots, tout en gardant à l'esprit, au risque de nous répéter, que ces références ne visent ni n'incitent à une étude approfondie de chacune des œuvres qu'elles reprennent. *Cain* n'est pas, comme on pourrait faire l'erreur de le croire, une adaptation libre d'ouvrages occidentaux, tels que *Alice in Wonderland* ou *Frankenstein.* En tant que genre trans-médiatique, le manga est un véritable chaos de confusion culturelle, dans lequel les références qui apparaissent (car ce ne sont que des apparitions) ont pour objectif de soutenir non pas l'intrigue mais l'univers dans lequel elle se déroule. C'est pour cette raison qu'il est légitime de rappeler que le manga privilégie parfois volontairement la forme, au détriment du fond. Dans ses aventures, Cain rencontre Alice, Jack the Ripper, et assiste même à d'infâmes expériences frankensteiniennes, de même qu'il est poursuivi par une version victorienne de Freddy Krueger. Ces rencontres s'opèrent à travers le filtre de l'intermédialité. Il semble évident de considérer que, dans le manga, l'on est immergé dans une version altérée du temps et de l'espace, dont la fantaisie inhérente permet d'y déceler le caractère trans-médiatique. Dans cette collision entre les références classiques et contemporaines peuvent aussi bien transparaître des éléments du monde cinématographique ou visuel, aussi bien que des thématiques issues de la littérature occidentale ou de la mythologie nippone traditionnelle.

Cette représentation de l'Angleterre correspond à la définition de Catherine Spooner du gothique décadent : « This fantasy of aristocratic predation and bourgeois submission, whether linked to vampirism or not underlies many Goth representations. »[1573] Le terme de fantaisie traduit une absence de limites qui est charactéristique du manga et de ses genres les plus connus, le *shōnen* et le *shōjo*. L'on ne peut pleinement apprécier le manga sans avoir cette notion de transcendance absolue. Dans *Understanding Manga and Anime,* Robin Brenner démontre que le manga conduit indubitablement à une forme de lecture et de compréhension à part, dans laquelle l'absence de limites est un fait culturel : « The Japanese put few limits on the content of their fiction because fiction is fantasy and has no obligation to reflect real life behavior and values. »[1574] Cette définition est propre au fantastique, néanmoins, le manga ne se lit pas comme un livre ; son univers narratif et graphique repose sur la représentation, parfois simultanée, des points de vue subjectif et objectif, de même que l'on ne peut parler de cadre spatio-temporel. Le

1572 Linda Dryden, *op. cit.*, p. 45.
1573 Catherine Spooner, *Fashioning Gothic Bodies, op. cit.*, p. 172.
1574 Robin E. Brenner, *Unverstanding Manga and Anime,* Santa-Barbara : Libraries Unlimited, 2007, p. 77.

personnage de manga se situe dans un non-temps et un non-espace qui constitue une réalité fantasmée, entre le surréalisme du rêve et le réalisme esthétique, parfois photo-réaliste selon l'utilisation ou non de trames photographiques. Dire que *Cain* se déroule dans l'Angleterre victorienne n'est ni vrai ni faux. Dans notre dernière sous-partie, nous analyserons l'univers dans ses deux manifestations ; le décor graphique et l'utilisation particulière de l'ombre et de la lumière et dans le croisement de figures connues, traduisant la trans-culturalité et la trans-médialité du manga. La fin du monde et le désir de mort, et par conséquent de renaissance, traduisent également un état d'être chaotique qui est caractéristique de l'aspiration à la post-humanité, elle-même image de l'être nourri par la fiction, par l'image virtuelle et le « non-naturel ».

IV.3. L'Univers de *Cain* : ombres, lumières et cachettes secrètes

Notre étude, dans le sous-chapitre précédent, nous a permis de saisir l'une des grandes particularités du manga ; la focalisation sur le personnage et ses émotions dans la construction de l'histoire. Cela ne signifie pas que décor qui entoure les personnages soit secondaire. Bien au contraire, chacune des situations donne à l'univers graphique un sens propre, intimement lié au personnage ainsi qu'au contexte dans lequel il est placé. L'intrigue se construit à partir d'un personnage et en révèle le *background* de manière progressive, épisodique, en particulier dans les séries longues comme *Cain*. Le personnage est donc central, et c'est autour de lui que le décor s'articule.

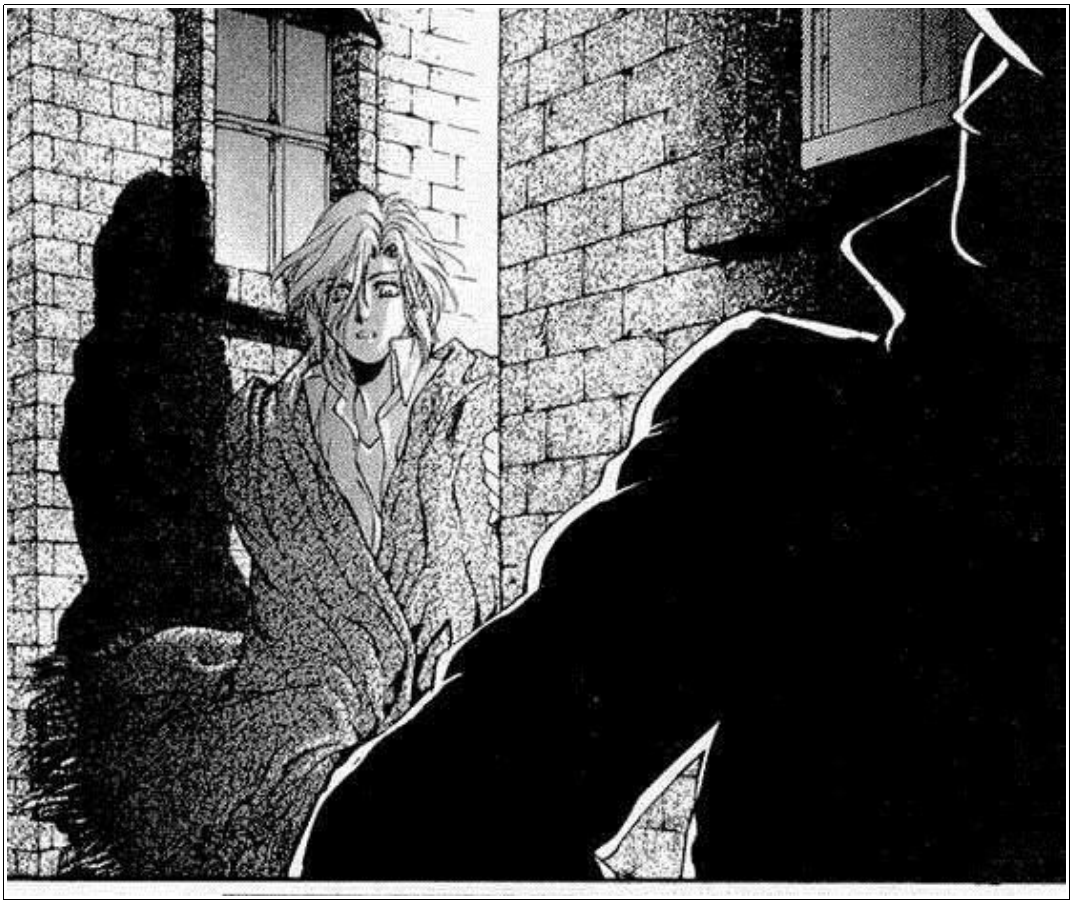
IV.3.1. Un univers double et des jeux de contrastes spécifiques

Prenons l'exemple de cette mise en scène d'un crime attribué à Jack l'Éventreur, situé dans le quatrième tome. Nous voyons la ruelle sombre et ses murs de briques enténébrés encadrer deux personnages ; l'un distinctement repérable, l'autre, en fuite, qui n'est qu'une silhouette sombre. La scène provoque un sentiment d'isolement en raison du placement du personnage dans un espace réduit. Même sans avoir lu ce volume, l'atmosphère assombrie accentuée par les zones d'ombres et le grain du bruit[1575], fait immédiatement penser à une scène

1575 Le bruit est un effet de rendu graphique, comme le grain, qui créé un filtre poussiéreux sur l'image. Les mangaka utilisent des trames de différents effets de relief, de profondeur ou de texture à leur dessin de base. Le manga traditionnel (c'est à dire non-réalisé numériquement à l'aide de logiciels de traitement graphique et de dessin) nécessite un nombre conséquent d'outils matériels, et chaque planche réalisée relève parfois d'un travail digne de

de crime. C'est d'ailleurs Jack the Ripper lui-même que le personnage de Guilford, un jeune attardé mental que Cain rencontre dans ce tome, voit s'échapper, et auquel la *mangaka* donnera une nouvelle identité.

La complexité de réalisation d'une scène comme celle-ci n'est pas visible par le lecteur, or elle nécessite la pose de trames d'effets et de textures, donnant l'illusion d'une profondeur et d'un relief saisissants. C'est aussi selon l'utilisation de tels outils que l'on peut identifier le thème et le type de manga. *Cain* étant un manga mêlant thriller psychologique et fantastique gothique, il n'est pas rare que la dessinatrice saturent les scènes de tons sombres et ou de détails architecturaux complexes, comme pour remplir l'espace vide. Tout dépend du point de vue où l'on se place.



Cain, t. 04. p. 44. L'ombre de Jack l'Éventreur intercepté par Guilford, un jeune attardé mental, dans une allée sombre entre deux bâtiments.

Frankenstein, par exemple l'utilisation de l'outil appelé « scalpel » permettant de finaliser la pose des trames plastifiées en grattant. Ces techniques sont résumées dans *Dico Manga : Le dictionnaire encyclopédique de la bande dessinée japonaise,* Paris : Fleurus, 2008.

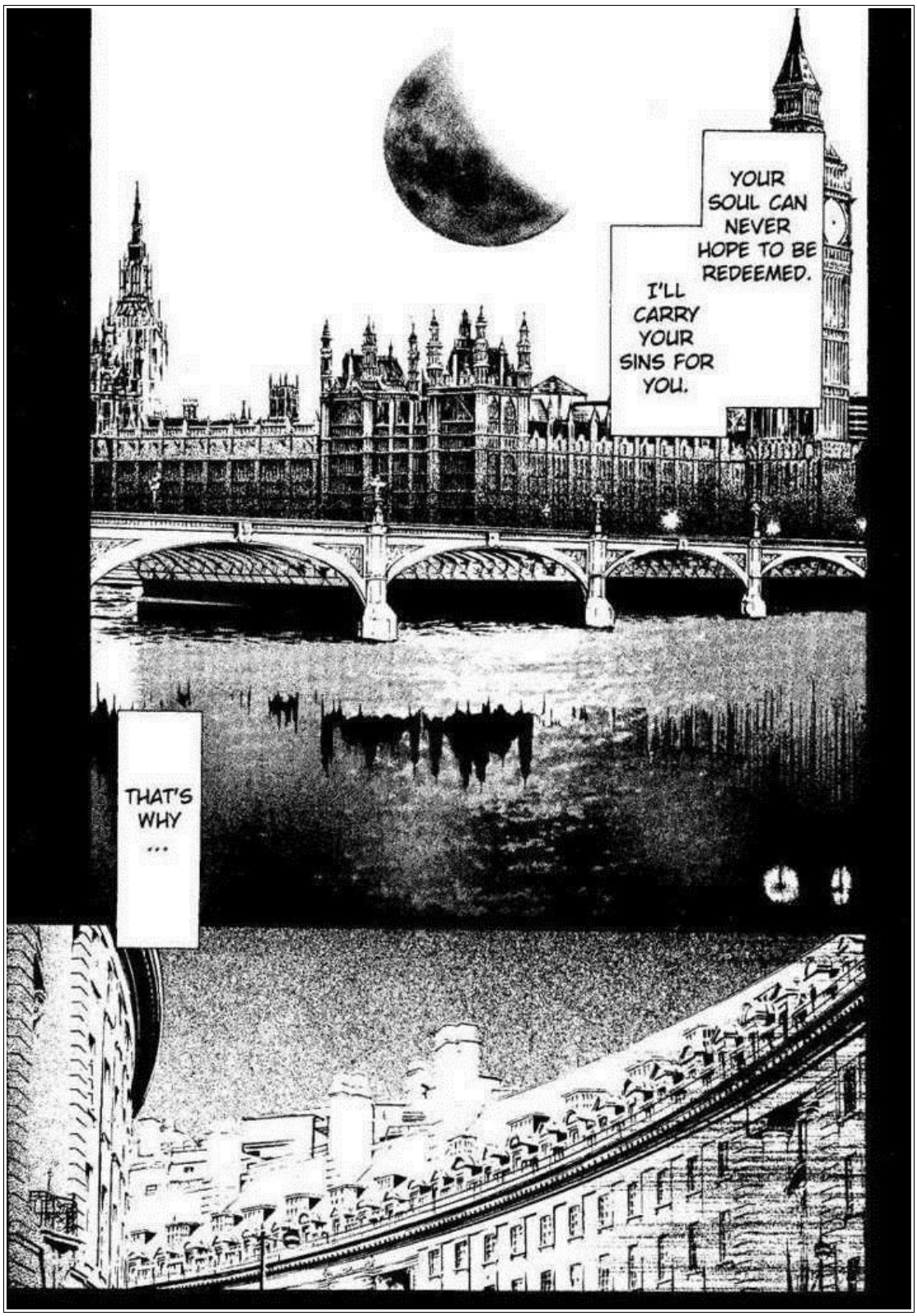
Cette scène veut signifier quelque chose de précis au lecteur : un criminel vient d'assassiner quelqu'un et un témoin vient de voir la scène du meurtre. Linda Dryden insiste sur le pouvoir évocateur de la métropole de la grande puissance que représentait la cité : « This perception of the gothicized London was particularly acute with the wake of the murders attributed to Jack the Ripper in the autumn of may 1888. »[1576] La monstrueuse capitale londonienne, infestée d'esprits dérangés et de pervers fétichistes, est recréé de manière originale dans sa dualité ; le monde de l'ombre, incarné par la noblesse corrompue et par les groupuscules occultes, puis celui des valeurs et du visible. Linday Dryden rejoint cette conception dans son descriptif d'un mélange entre authenticité et imaginaire, propice à l'émergence de l'ombre projetée et tapie derrière la façade de l'honnête citoyen :

> combining the idea of urban settings and historical specificity, a modern gothic form emerges that does not assume geographically remote and historically distance narrative ; nor does it assume remnants of a less evolved past lurking in the modern citizen.[1577]

L'époque est incertaine, cependant l'ensemble des détails permettent de l'envisager chronologiquement dans la seconde moitié du XIXe siècle. Il y a une différence significative entre une telle scène est le placement d'un décor quasi photographique. Sur la page suivante, Londres est magnifiquement mis en scène et place le lecteur à distance. Le paysage urbain de la capitale est, comme on le constate, extrêmement détaillé, proche d'un tableau, tandis que le cadrage d'un personnage place souvent ce dernier dans un espace vide ou simplifié, selon la situation, que cet espace soit lumineux, ténébreux, confus ou relativement identifiable. Les images installent l'ambiance générale de l'histoire et non pas la reproduction d'une situation réaliste.

Tout est mis en œuvre pour produire un effet et immerger le lecteur, et chaque *mangaka* utilise les techniques qu'il a appris dans cette école, désormais universelle, qu'est le dessin de manga, au service d'une histoire singulière. Toutes les cases de cette page comptent pour engager le récit et nourrir une atmosphère mystérieuse qui est, graphiquement, rendue comme tel selon le projet d'écriture du manga. Dans un autre style de manga, Londres serait rendue différemment. Qu'est-ce qui nous indique donc cette singularité ? Ce n'est pas la richesse des détails de cette reproduction du palais de Westminster et du Pont de Londres traversant la Tamise.

1576 Linda Dryden, *op. cit.*, p. 45.
1577 *Ibid*, p. 32.



Cain, t. 08, p. 125. Une vision de Londres dans toute sa noire splendeur. Le détail du décor s'atténue dans la second case et marque un rapprochement d'une situation sur le point de se dérouler.

C'est, en vérité, la mise en scène, grâce à des détails dont la présence pourrait passer inaperçue, qui donne à cette scène sa complexité d'une part, son atmosphère occulte de l'autre. Ce qui nous indique que la scène est prise de nuit, c'est la présence d'un croissant de lune énorme (qui est une trame découpée) dans ce ciel que l'on pourrait croire blanc. Le ciel n'est en réalité que l'espace vide qui se reflète dans l'eau de la Tamise. S'il était noir, le relief des bâtiments n'aurait pas été mis en valeur. Ces derniers se reflètent dans les eaux sombres sous formes de simples traits et de dégradés, comme dans un miroir ténébreux où ils se dissolvent. A cela s'ajoute un texte qui participe de cette immersion ; de telles paroles n'apparaîtraient guère dans un manga comique, sauf dans une situation exceptionnelle. Elles ne sont pas reliées à un personnage, et de ce fait, elles sont diffuses, elles font partie d'une ambiance et résonnent comme une prophétie apocalyptique qui semble se mesurer aux quarts de lune[1578].

Ces effets, fruit d'un travail patient qui n'est pas si éloigné de celui d'un couturier réalisant un patchwork « frankensteinien » de morceaux combinés, donnent l'illusion d'une scène réaliste et dynamique qui nous permet, plus ou moins facilement selon la sensibilité, de ressentir le décor, d'entendre les cloches des navires, l'écoulement de l'eau et d'imaginer la voix qui prononce ces paroles sibyllines. Nous voilà donc face à une scène digne d'un film noir dans lesquelles flottent[1579] d'obscures paroles chargées de détermination.

Dans la seconde case de la page, l'on remarque que la dessinatrice a recours au cadrage filmique pour marquer un rapprochement dans l'espace. En effet, nous sommes emportés à l'intérieur de la ville et l'estompage progressif, ainsi que les traits dynamiques, donnent une impression de mouvement et d'imminence. Cette proximité indique au lecteur qu'une situation est sur le point de se produire. Les images qui font suite nous montrent un traitement différent de l'environnement par rapport aux personnages. Sur la première case, le décor architectural est volontairement précis pour localiser la position de Cain. Or, dans la scène qui suit, le paysage est soudainement blafard, quasi effacé pour suggérer une atmosphère humide, brumeuse, et surtout pour mettre en évidence les deux personnages qui se croisent.

1578 La lune (*tsuki* en japonais) est un symbole dans bon nombre de cultures. Au Japon, la pleine lune est célébrée lors d'un festival automnal. Dans le jeu-vidéo *Fatal Frame 4 : Mask of the Lunar Eclipse,* il est question d'une danse de *kagura* dans laquelle le *utsuwa* (la danseuse portant les âmes, dont l'appellation signifie « vaisseau »), danse lors d'une éclipse. Dans ce jeu d'horreur, traitant du folklore et des traditions anciennes, la lune devient la destination des âmes, conformément à des croyances voulant que l'astre nocturne soit reliée au monde des morts. Dans la plupart des images de *Cain,* la lune accompagne les personnages agissant au nom de Delilah, et est, bien entendu, magnifiée pour l'entrée en scène du personnage.

1579 Les *ukiyo-e* traditionnelles étaient également appelées les scènes du monde flottant. Le manga porte l'essence de ces images traditionnelles entre vision extérieure et pensée intime, entre rêve et réalité.



Cain, t. 08, p. 127. Ennemis dans la brume, une scène qui semblerait tout droit sortie d'un film noir ; les deux personnages se croisent sans se confronter dans une ambiance glauque.

Cain croise la silhouette de quelqu'un qu'il connaît, et ce sont ses pensées qui poussent le lecteur à imaginer les « pas familiers » qui résonnent sur les pavements. Au premier plan, le regard de Cain, masqué par le bord de son haut-de-forme, indique que le personnage avance tête baissée afin de ne pas se faire reconnaître en croisant le regard des passants. L'autre personnage vus de dos semble s'estomper grâce à un dégradé appliqué sur sa silhouette, ce qui nous montre qu'il est en train de s'éloigner dans la brume. Ce jeu d'ombres et de lumières intensifie l'effet dramatique, particulièrement travaillé dans un manga où l'absence de couleurs n'empêche nullement (la favorise-t-elle même certainement) l'immersion dans une situation fictive, en faisant du décor une sorte d'écran de projection d'impressions sur lequel l'intensité s'exprime dans les trames et les éléments traduisant les émotions, indépendantes du décor. Ces effets ont grandement été influencés par le cinéma. En revanche, d'autres indications minimalistes sont typiques du genre du manga, comme sur l'image suivante.



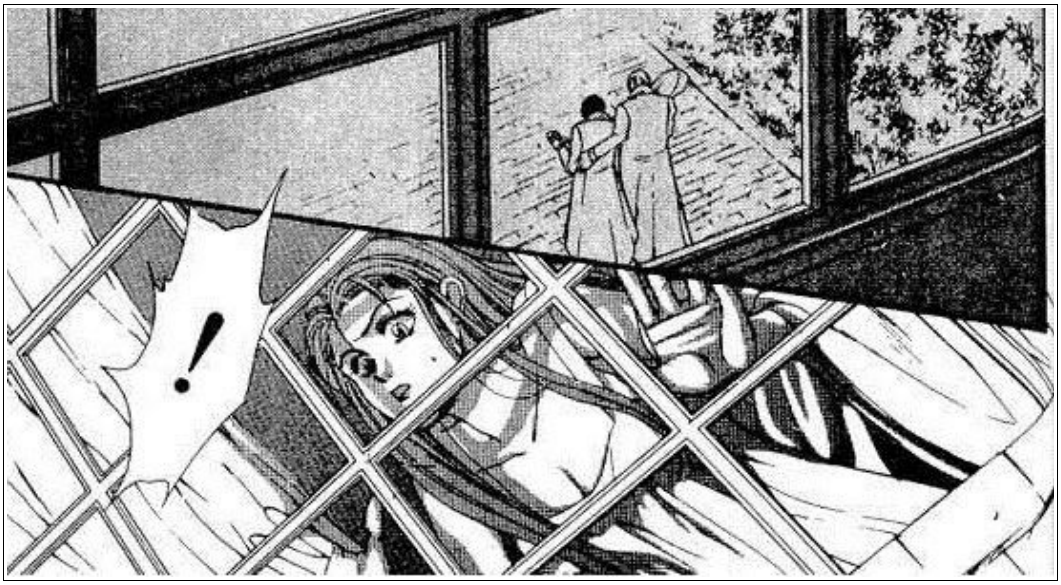
Cain, t. 04, p. 50. L'actualité terrifiante s'invite à table, et les détails les plus simples rendent la scène vivante.

Il suffit d'un objet (une lampe, dont le design évoque même l'opulence des propriétaires), de son ombre projetée sur la blancheur d'un mur virtuel pour indiquer l'espace (l'intérieur), le temps (en soirée), et le sujet en phylactère qui permet d'installer sur-le-champ la sordide actualité du Londres terrifié par l'ombre de Jack. S'en suit un découpage significatif de trois cases, au-dessus de la même image de table garnie. Chacune des est cases envahie par une ou plusieurs phylactères, permettant ainsi de deviner plusieurs personnages, peu importe lesquels, participant à un dialogue autour de ce dîner. Ce simple découpage en dynamise la polyphonie et en évite une surcharge étouffante dans une seule case.

Nous avons ainsi une preuve du « less is more », rendant l'univers vivant et faisant partager au lecteur contemporain l'intérêt pour les mystérieux meurtres « ressent ». Frederik L. Schodt confronte cette narration visuelle à celle des *comics* : « mainstream American comics still resembled illustrated narratives, whereas Japanese manga were a visualized narrative with a few words tossed in for effect. »[1580] Le lecteur est transporté dans une succession de situations, tantôt ramené au rang de simple spectateur, tantôt partageant le point de vue et la position d'un

1580 Frederick L. Schodt, *Dreamland Japan,* op. cit., p. 26.

personnage, comme l'on peut le constater sur l'image ci-dessous dans laquelle l'œil-caméra passe du point de vue de la jeune femme (Emeline Lauderdale), à un point de vue neutre et dont la vue en diagonale exprime un sentiment d'alerte, de malaise.



Cain, t. 05, p. 159. Une prise de vue successive directement inspirée du cinéma : voyant les deux silhouettes à travers les yeux de la jeune femme (Emeline Lauderdale), le lecteur est brutalement confronté à la peur sur son visage et sentirait presque le vertige, traduisant l'état d'esprit du personnage sur le moment.

Dans cette scène, l'alarme se lit sur le visage de la jeune femme et la prise de vue en cadrage oblique transmet un effet de vertige de manière efficace. Le décor sert ainsi à illustrer un état d'esprit ou une réaction. En revanche, ces quelques exemples font partie de la mise en scène essentiellement extérieure aux personnages. Il arrive, dans d'autres circonstances, que ce soit directement l'intériorité ou la personnalité d'un personnage que le décor illustre ; il peut s'agir d'une vision individuelle ou bien d'un élément concret du décor qui a pour fonction de définir la façon de se comporter d'un personnage. L'atmosphère ténébreuse n'est que plus accentuée par le jeu de dégradés qui provoquent un effet de montée de tension progressive ressentie par le personnage (et par le lecteur) lorsque ce dernier lève la tête sur un plafond plongé dans l'obscurité ou s'avance dans le noir vers une porte (voir figure suivante). L'utilisation outrancière de l'encre noire suggère de manière réaliste le sang sur un cadavre récemment découvert. Cette peur est visible dans le regard du jeune Cain, et accentuée dans sa perception de la femme de chambre qui le traîne par le bras ; le regard de celle-ci est voilé d'obscurité, rendant le

personnage cruellement indifférent et froid, par contraste avec celui du garçonnet, très expressif et inquiet. Enfin, sur la dernière image, la porte fatale (abritant une procession funéraire), est fixée dans un fond noir, un néant ténébreux qui, comme on le voit, occupe toute la page.



Cain, t. 08, p. 5. Un cauchemar perdu dans la mémoire du héros ; seule une lueur symbolique brise le caractère quasi parasitaire de l'obscurité.

Le filtre du grain alourdit l'atmosphère de la pièce aux murs couverts de tableaux, auquel s'ajoute le dégradé suggérant l'ombre mais aussi la peur, traduite dans les pensées intérieures du personnage. Les cases suivantes montrent le regard effrayé du jeune Cain, que l'on conduit à la chambre mortuaire de son grand-père. Le regard de la servante est voilé et elle est perçue d'en bas, ce qui permet au lecteur d'intégrer le regard du petit-garçon que l'on traîne par la main et qui perçoit l'univers, de même que les autres personnages, à travers le filtre de la terreur. La porte derrière laquelle attend la famille réunie autour du lit de mort de Lord Hargreaves (père d'Alexis) est au centre d'une case noire, illustrant l'effroi de Cain qui ne voit plus que cet objet, la porte tant redoutée. La voix intérieure qui souffle au personnage « Don't open that door ! » suggère, davantage qu'une simple marque d'exclamation, l'alarme dans un phylactère qui explose comme une lumière dans les ténèbres. Une seule lueur semble briller dans ces ténèbres opaques. Ombres et lumières jouent un rôle beaucoup plus conséquent que le simple rendu ; l'auteure a sa propre manière de jouer avec elles.



Cain, t.1, p. 28. Le « comte des poisons » se présente et rétablit la vérité devant un interlocuteur incrédule qui représente également le lecteur.

Les ténèbres comme la lumière entrent dans un combat qui est étroitement lié à l'histoire elle-même, comme la dualité est en chacun des personnages. Il y a un équilibre entre les deux, beaucoup plus inévitable dans un manga où les couleurs sont absentes. Non-seulement le lecteur accède à cet univers, mais il le vit intimement. L'installation du cadre spatio-temporel est rarement gratuit ou superficiel : il est précisément mis au service d'une situation et suggère toujours l'imminence d'une action ou, grâce aux indicateurs que sont les bulles et les onomatopées, d'une présence. Les scènes détaillées, extérieures et intérieures, restent des indicatifs et occupent rarement une page entière ; l'espace le plus important est réservé au personnage.

Pour ces raisons, nous pouvons dire que le manga est un genre concentrique qui privilégie le personnage, ses pensées et ses actes. Dans le manga, davantage que dans la bande-

dessinée occidentale, les projections mentales du personnages sont illustrées, une techniques héritée des « images du monde flottant » (*ukiyo-e*) tout en étant le fruit de tout une tradition théâtrale. C'est notamment dans la simplicité[1581] des décors que se manifeste cette particularité, rappelant le fond fictif des pièces de *nō* par exemple, elles-mêmes emblématiques d'un culte de l'épure, au profit d'un travail plus important pouvant paraître démesuré, axé sur les émotions et la gestuelle. L'Angleterre qui est dépeinte dans la série est principalement issue de clichés cinématographiques, le manga utilisant des techniques de cadrage et de mise en scène filmiques, développés par Tezuka, le bien nommé « dieu du manga moderne ». Néanmoins le décor possède également une importance métaphorique ; chaque chapitre correspond à une énigme à résoudre, et le lecteur est invité à découvrir ce qui se cache derrière les rideaux, dans les coulisses d'une société de masques mensongers et de leurres où les identités se voilent.

L'utilisation courante de ces éléments que sont les niches dans les murs dissimulées par une tenture, de même que les miroirs aux reflets déformants sont des clés qui participent de l'écriture d'une intrigue où les sujets s'entrecroisent, se poursuivent et se fondent dans l'obscurité. Ainsi, lorsque Cain dévoile sa collection de poisons artisanaux, dans le tout premier tome, le lecteur, comme le petit garçon auquel il s'adresse à ce moment-là, croit avoir affaire à un assassin collectionneur de drogues. Or ce sont justement ces objets cachés qui serviront à démanteler les rumeurs. L'image de la page précédente montre un renversement dans lequel c'est ce qui est caché qui sert à faire tomber les masques. Yuki parsème ses mangas de cachettes secrètes, de murs imaginaires et de miroirs. Ces détails ont une importance non-négligeable. Comme l'ombre et la lumière traduisent la lutte intérieure de personnages doubles dans une grande ville à double face, ces recoins révèlent la société dans laquelle, pour déjouer les pièges, l'on retourne l'arme du secret contre les menteurs. Dans les images suivantes, en revanche, ce sont des personnages qui se dissimulent derrière les éléments matériels.

Cain est l'unique personnage qui se sert du mensonge au nom de la vérité. Dans la première, nous avons un autre type de renversement : ce sont les éléments qui symbolisent la véritable nature du personnage qui se cache. Ainsi, le pantin qui s'adresse à la petite Maryweather dans la cavité de la porte illustre, paradoxalement, le vrai visage du manipulateur. Guilford, que Mary perçoit comme un adulte doté d'un esprit infantile qui l'incite à être confiante, est en vérité un homme sadique qui adore les farces cruelles que l'on a drogué et enfermé dans une cellule à la cave de la demeure familiale. De même, dans le cinquième tome, c'est une jeune femme bien vivante qui sert de marionnette ; le mystérieux Jezebel entraîne la malheureuse voyante (Merediana) derrière le rideau, une scène interceptée par Cain lui-même,

1581 L'arrière-plan le plus courant dans le *nō* traditionnel est un simple élément, un bonsaï par exemple.

qui n'aperçoit que furtivement la manœuvre. Les visages des deux ennemis encadrent la scène où la jeune femme est entraînée à l'intérieur d'une zone plongée dans l'obscurité ; cet endroit, en apparence insignifiant, matérialise les méthodes de la secte, visant à priver Cain de tout ce qui lui est cher et d'enfermer ses sujets dans les ténèbres.

Derrière les façades, existe alors un monde encore plus fascinant et plus risqué qui reflète les ténèbres intérieures, réprimées par la société. Parfois, l'ombre et la lumière entrent en conflit et se manifeste dans des troubles de la personnalité. Dans la dernière figure, un visage dément apparaît sur une glace jusqu'ici voilée sur un rideau. Le reflet de la jeune femme, tout à fait saine d'esprit en apparence, plonge le lecteur en pleine hésitation fantastique ; est-ce bien la même personne ? Un fantôme ou un trucage ? Nous n'apprendrons qu'à la fin du troisième tome que la jeune femme, que l'on croyait être un vampire, est victime de sévères troubles de la personnalité qui ne se manifestent qu'en présence des surfaces réfléchissantes. Le titre de « maîtresse du suspense gothique », attribué par la presse française à Yuki Kaori, tient du remarquable pouvoir de la dessinatrice à maintenir le lecteur en haleine et à le surprendre par une succession de coups de théâtre dans lesquels la figure du trompeur laisse place à celle du trompé. Les décors entourant ses personnages deviennent les instruments de ces conflits. Cain est le comte des poisons, or il agit au nom d'un sens de la justice absolue ; Guilford, le garçon à l'esprit d'enfant qui joue de son pantin sait aussi se montrer cruel et Jezebel, le frère démoniaque de Cain apprendra qu'il n'est lui-même que le jouet d'Alexis, père et ennemi juré de notre protagoniste. Chacun est le jouet de l'autre et Londres n'est qu'une façade, progressivement grignotée par l'obscurité. Le mécanisme de l'univers fonctionne presque comme une boîte à secret, ces fameuses boîtes japonaises dont l'ouverture est un casse-tête, appelées *himitsu-bako* ; en apparence hermétiques, elles ne s'ouvrent qu'avec de la patience et un jeu de pressions sur divers motifs mobiles. Cette patience et cette intelligence, Cain en est doté et s'en sert jusqu'au bout.

Dans ce manga, la vérité est comme une lumière dissimulée dans les ténèbres. Beaucoup plus explicitement que dans une bande-dessinée occidentale, l'univers y devient un atelier de montages et de découpages ludiques dont l'objectif est peut-être bien de nous amener à voir au-delà de l'image, de lire l'image comme la projection d'âmes à déchiffrer comme un casse-tête chinois. Les personnages jouant un rôle notable dans l'intrigue disposent du même pouvoir que la figure du *trickster*, terme anglais formé à partir du verbe *to trick* (duper, tromper) et qui désigne une figure légendaire, présente dans l'ensemble des cultures, que le psychanalyste Carl Gustav Jung a interprété[1582] comme une dissociation de personnalités ayant en commun le désordre et la malignité de l'enfant joueur et manipulateurs.

1582 Il s'agit de l'ouvrage *Le Fripon divin* de C.G. Jung (1956).



Cain, t. 04, p. 39 Une invitation à suivre les ténèbres ou bien un chantage affectif ? Les murs abritent un autre monde, plus noir et plus dangereux, dans lesquels qui pénètre risque de ne plus en ressortir.



Cain. t. 03 p. 42. Les miroirs ne reflètent pas les vampires. Celui-ci ne fait que renvoyer la vérité : la double-personnalité de la jeune-femme.

Le traitement ludique et le dynamisme du décor dans le manga correspond à ce que Dani Cavallaro identifie comme une vision « gothisante » (« gothic vision ») de l'espace imaginaire et littéraire :

> Dark places are multi-faced phenomena since darkness, as a space in its own right, has an uncanny productivity to spawn a variety of settings and environments. Throughout these disparation locations, however, one can detect traces of a Gothic vision devoted to exposing the pervasiveness, across various topographes and geographies, of tropes of displacement and disorientation that are linked to the ongoing interplay of terror and horror.[1583]

C'est à la fois cette étrangeté (« uncanny ») et cette disparité qui est intéressante dans le manga en général et dans celui qui nous intéresse particulièrement. *Cain* est un manga qui désoriente son lecteur dans le sens où il joue avec les références sans tenir compte de toute autre cohérence que celle de l'histoire qu'il raconte. L'horreur, le gothique, sont des genres à la délimitation assez floue, et dont la richesse de références est assez conséquente. Yuki Kaori, avide amatrice des intrigues tordues de David Lynch, de l'étrangeté ludique du monde Lewis Carroll et de l'atmosphère brumeuse et occulte de l'imaginaire fantastique anglais, structure son univers et son histoire comme ses personnages. C'est pourquoi l'ensemble est une mascarade sublime où se croisent et se mêlent des figures qui incitent à franchir les limites.

Ces figures, c'est Alice, Frankenstein, Jack the Ripper, Cain, Abel, Madama Butterfly, Izanagi et Izanami... Ce ne sont que des noms et des images qui font de ce manga une véritable chimère trans-culturelle et trans-médiatique. Comme dans le genre de l'*uchronie* où parfois les

1583 Dani Cavallaro, *op. cit.*, p. 27.

personnages imaginaires s'allient à leurs propres créateurs dans des combats aussi insensés que surréalistes, la série mêle très librement les hypotextes et traduit l'esprit même de la culture japonaise contemporaine ; vampiriser les cultures pour créer des associations aussi improbables que les morceaux de chair morte qui composent le monstre de Frankenstein.

IV.3.2. *Cain*, manga trans-médiatique : de simples clins d'œil

Les séries longues de manga, contrairement aux *one shot*, reposent sur deux temps dans le découpage épisodique de la trame narrative ; l'histoire principale est souvent entrecoupée d'épisodes qui marquent une rupture par rapport à elle. Ces épisodes ne sont pas, contrairement à ce que l'on a pu reprocher parfois au manga, superflus. Le manga entretien, sur la distance, un lien très fort avec le lecteur, et ces épisodes, même s'ils ne sont pas directement liés à l'histoire principale, rappellent que le lecteur communique davantage avec un univers particulier. Son intérêt ne fait que se décupler pour cet univers. La série, même si elle porte le titre le nom du personnage éponyme, n'est pas l'histoire d'un héros unique. Le sujet se démultiplie, conforme à cet art de l'abondance, de la surenchère propre au manga, que certains peuvent déprécier s'ils ne rentrent pas dans cet esprit-là.

Nous avons vu comment les genres et les univers culturels s'entrecroisaient, de manière qui peut paraître à certains moments chaotique, mais qui fait justement partie du style de Yuki Kaori et dont la cohérence ne saute aux yeux qu'à condition de voir l'univers et non, à proprement parler, l'histoire linéaire.

Tôt ou tard, ces haltes épisodiques finissent par s'intégrer à l'immense toile d'araignée dont les réseaux fibreux mènent au centre, à la révélation finale. Qu'est-ce que l'histoire de *Cain,* si ce n'est celle d'individus s'adonnant au jeu des masques, en constante ruptures avec leur propre vérité ? Dans cette société mensongère, les opérations dignes du *Frankenstein* de Mary Shelley côtoient les mystérieuses apparitions de vampires, et les crimes en série s'invitent dans des *tea party* en l'honneur du Pays des Merveilles d'Alice. L'imaginaire est une référence, un point de départ vers une relecture de ces mythes qui possèdent tous un point commun en lien avec la problématique du héros maudit ayant perdu ses repères.

Dans son essai *Influence of Postmodernism,* David Punter définit le concept de « cross-culturalism »[1584] comme un phénomène à la base de notre société, un « clash » culturel qui se manifeste en grande partie dans les œuvres littéraires et cinématographiques. Le manga moderne,

1584 David Punter, *Influence of Postmodernism, op. cit.*, p. 159.

c'est à dire tel que l'avait envisagé le pionnier Tezuka, est trans-culturel, et le manga n'a fait que poursuivre dans cette voie, rendant les limites de plus en plus floue à la fois dans le style visuel et dans l'écriture. Les références intertextuelles sont abondantes dans la série *Cain*. Nous pourrions les énumérer mais une telle exhaustivité n'aura d'utilité que d'être un catalogue. L'essentiel est d'en comprendre, prenant pour exemple certaines, en quoi la présence de l'intertexte nous permet d'envisager *Cain* comme une œuvre trans-médiatique. Nous devons préciser que nous qualifions délibérément ces références de clins d'œil, dans le titre de ce sous-chapitre. En effet, il n'est pas inexact de percevoir, par exemple, la présence de Jack l'Eventreur comme un simple prétexte à la fois visuel et servant à l'élaboration de la construction narrative. De même, les éléments de l'univers de Lewis Carroll ne correspondent pas à un projet de réécriture ou de ré-imagination d'*Alice in Wonderland.*

La série abonde en clins d'œil artistiques, littéraires et fondamentaux, le plus évident étant, bien entendu, le mythe de Cain. Son prénom est la forme anglicisée du premier meurtrier, selon la Genèse, fils d'Adam et Eve, frère d'Abel, Caïn est la figure fondamentale du premier criminel et surtout du premier homme à vivre avec sa culpabilité, à connaître le rejet et la solitude. Célébré par les poètes décadents comme un symbole de négation du conformisme et un personnage impulsif, ténébreux, Caïn est le paria mille et une fois ré-imaginé et réécrit. Il est, dans la culture actuelle, le père des vampires[1585], dans les mouvements musicaux et les *subcultures*, son nom résonne comme celui de l'*outsider* par excellence. Pourtant, Cain, protagoniste du manga situant l'action dans une Angleterre fantasmée, n'est en rien un meurtrier. C'est le comte Alexis Hargreaves, son père, qui l'a ainsi nommé pour le condamner à la solitude et au mépris des autres.

Le comte est le véritable ennemi, une inversion qui désacralise volontairement le rôle du père en tant que « dieu » et modèle d'intégrité pour sa progéniture. Cain est le fils d'un amour interdit, celui d'Alexis pour sa propre sœur Augusta, amour auquel succéda la folie puis la haine. L'auteure insère, dans le sixième tome, une peinture de la famille de Cain ainsi qu'une réécriture du passage de la Genèse (IV, 1-15). Notons que dans ce passage-ci, Caïn invite Abel à se rendre avec lui non pas dans un champ (*field* dans l'ensemble des versions) mais dans un rosier sauvage (« the wild roses »[1586]).

Dans le texte traditionnel, Dieu appose physiquement une marque sur Caïn, élément non-décrit qui a fait l'objet de nombreux débats. Or cette page est issue du premier volume de la série

1585 Le célèbre jeu de rôle des studios White Wolf, *Vampire the Masquerade*, ainsi que ses dérivés vidéoludiques, font de Caïn le père mythique des Vampires, ainsi surnommés les Caïnites.
1586 Yuki Kaori, *Cain* t. 06, *op. cit.,* p. 196.

God *Child*, intitulé *Judas Kiss.* L'élément de la « rose sauvage » se révélera être la forme d'une cicatrice sur le corps de Riff, se révélant ainsi être le traître et brisant ainsi le lien fraternel qui l'unissait à Cain. Il est intéressant d'observer sur cette page le saisissant contraste graphique ; la scène reprend les éléments de la Genèse (le couple maudit chassé du Paradis en arrière-plan, devenu une famille), or le style est différent et résulte de l'imitation photographique de peintures célèbres, comme par exemple celle de Lorenzo de Ferrari (1680). C'est un exemple fascinant de la pluralité des techniques utilisées dans le manga et de la polyvalence de l'auteur. En revanche, les deux images des deux pages suivantes nous montrent qu'il ne s'agit pas d'une transposition du passage biblique, bien au contraire.

Donner le nom de Cain au personnage principal l'entoure d'une mythologie trouble qui est le résultat de la réappropriation, mise au service d'un scénario original dans lequel la figure de l'anti-héros cache celle du héros qui lutte contre son destin par sa nature profondément intègre et généreuse. Cain est ici celui qui souffre sans jamais rentrer dans le jeu de la haine de son prochain. L'histoire de *Count Cain,* renommée *God Child* à partir des huit derniers tomes, est justement une lutte passionnelle contre ce nom et tout ce qu'il a représenté, et nous amène à en saisir l'importance méta-textuelle ; de même que le mythe s'interprète comme les conséquences de la prise d'indépendance vis-à-vis de l'autorité, le manga marque une indépendance esthétique et narrative. Le mythe fondateur de Caïn résulte et s'adresse donc à une lecture essentiellement contemporaine de l'*outcast,* que le lecteur ait ou non une connaissance précise des textes fondamentaux.

La culture Goth abonde en figures d'*outsider,* sa manière de jouer avec les références, notamment la bipolarité chrétienne, et de transformer les figures mythiques en objets de mode, en représentations accessoires ou s'en servir comme symboles personnels, au service d'une expression visuelle et individuelle, nous montre que ces figures sont « fashionable ». Le tatouage de la rose en est une illustration ; le symbole est transformé en élément esthétique dont la valeur esthétique et fantaisiste, inhérente au manga, est aussi importante que son sens symbolique.

Page suivante : *Cain,* t. 06, p. 196. L'art de changer de style ; en insérant une peinture représentant la famille de Caïn, et, en arrière-plan, le couple maudit, Adam et Eve, fuyant le Paradis.

"COME, LET US GO UNTO THE WILD ROSES..."

WITHOUT LOOKING BACK AT THE SACRIFICIAL LAMB, CAIN SLEW HIS YOUNGER BROTHER ABEL.

"O CAIN, THE BLOOD OF THY SLAIN BROTHER CRIES OUT FROM BENEATH THE VERY EARTH. AND BY THIS BLOOD-FILTHIED EARTH THOU SHALT BE ACCURSED, TO WANDER UPON THE FACE OF THE LAND UNTO ETERNITY."

"BUT THEN I SHALL BE SLAIN, FOR THOSE OF THE EARTH SHALL HUNT ME."

"O CAIN, IN ORDER THAT THOU SHALT NOT BE SLAIN, THINE MURDERER SHALT RECEIVE THIS VENGEANCE SEVENFOLD, SO HAVE I DECREED IT."

AND SO CAIN DID RECEIVE THE "MARK" AND DID BECOME A VAGRANT WANDERING THE FACE OF THE EARTH.





***Cain,* t. 11, p. 124.** Riff révèle sa véritable identité ; la rose, dont la beauté cache les épines, symbolise la duperie par l'apparence. Contre l'image iconique, l'image esthétique permet d'établir une distance.

Cain possède l'innocence d'Abel. Son nom est le fil conducteur d'une intrigue composée d'aventures s'emboîtant les unes dans les autres, et chacune met à l'épreuve le personnage, chacune le rapproche de l'ombre qui le guette jusqu'à ce qu'il affronter cette ombre. Le nom, nous allons le voir dans les pages suivantes, va devenir le symbole du déchaînement des passions de personnages auto-destructeurs et schizophrènes dans un contexte non-manichéen. Est-ce un hasard si Yuki Kaori a ! décidé de situer son histoire au XIXe siècle, période d'éclatements identitaires, de crises spirituelles, de ruptures mais aussi de relectures de l'humain et de sa vision du monde ?

Cette fin-de-siècle décadente, fantasmée, où se rencontre les références d'époques distinctes, doit être perçu comme un espace d'interconnexions, un espace trans-culturel qui joue avec et se joue des image. Car contre le symbole du mot et l'imagerie occidentale de Caïn, le héros de Yuki devient l'incarnation visuelle du sujet qui transcende les frontières, connectant les chimères, les mythes, l'art et les symboles au nom d'une vision chaotique du réel et de l'imaginaire. Le patronyme du personnage, Hargreaves, associé à ce prénom biblique, permet d'appuyer ces arguments. Cain est suivi de la lettre C pour des raisons qui demeurent obscures et ont fait l'objet d'interrogations dans la communauté de fans sur des forums internet[1587]. La réponse la plus plausible serait *Cornwall,* nom de la demeure occupée par la famille Hargreaves. L'on songe aussi au simple titre *count* ou encore à l'antithétique *Christ* qui rééquilibrerait le nom en y apposant le nom du Sauveur, Cain n'hésitant pas à se sacrifier pour protéger les êtres qui lui sont chers. Y chercher un sens absolu n'est peut être pas une nécessité ; l'énigme est un terrain sur lequel Yuki règne depuis ses débuts, il est donc légitime de songer que la lettre peut renfermer plusieurs sens ou aucun.

Hargreaves, le nom de famille de Cain, permet davantage de saisir l'importance accordée, dans l'essence du manga, à la notion de trans-culturalité. Dans une de ses adresses en marge aux lecteurs[1588], la *mangaka* explique que le choix de ce patronyme vient de son attachement à l'univers de Lewis Carroll de même qu'à son histoire à la fois légendaire et obscure avec Alice Liddell. Nous pouvons dire que le nom Cain C. Hargreaves synthétise à lui seul la base de l'univers et de l'écriture de l'auteure ; la rencontre entre des images et les genres dans un espace imaginé et imaginaire habité par les figures mythiques comme celle d'Alice. L'utilisation de références littéraires n'a pour seul but que leurs potentiels évocateurs, puisque nous ne sommes pas dans un projet de réécriture. L'univers carrollien, sa fantaisie, rejoint la décadence. Et la

1587 Voir le sujet ouvert sur le forum à l'adresse : http://count-cain.livejournal.com/21136.html [consultée le 20/05/2015].
1588 Yuki Kaori, *Cain* t. 01, *op. cit.,* p. 65.

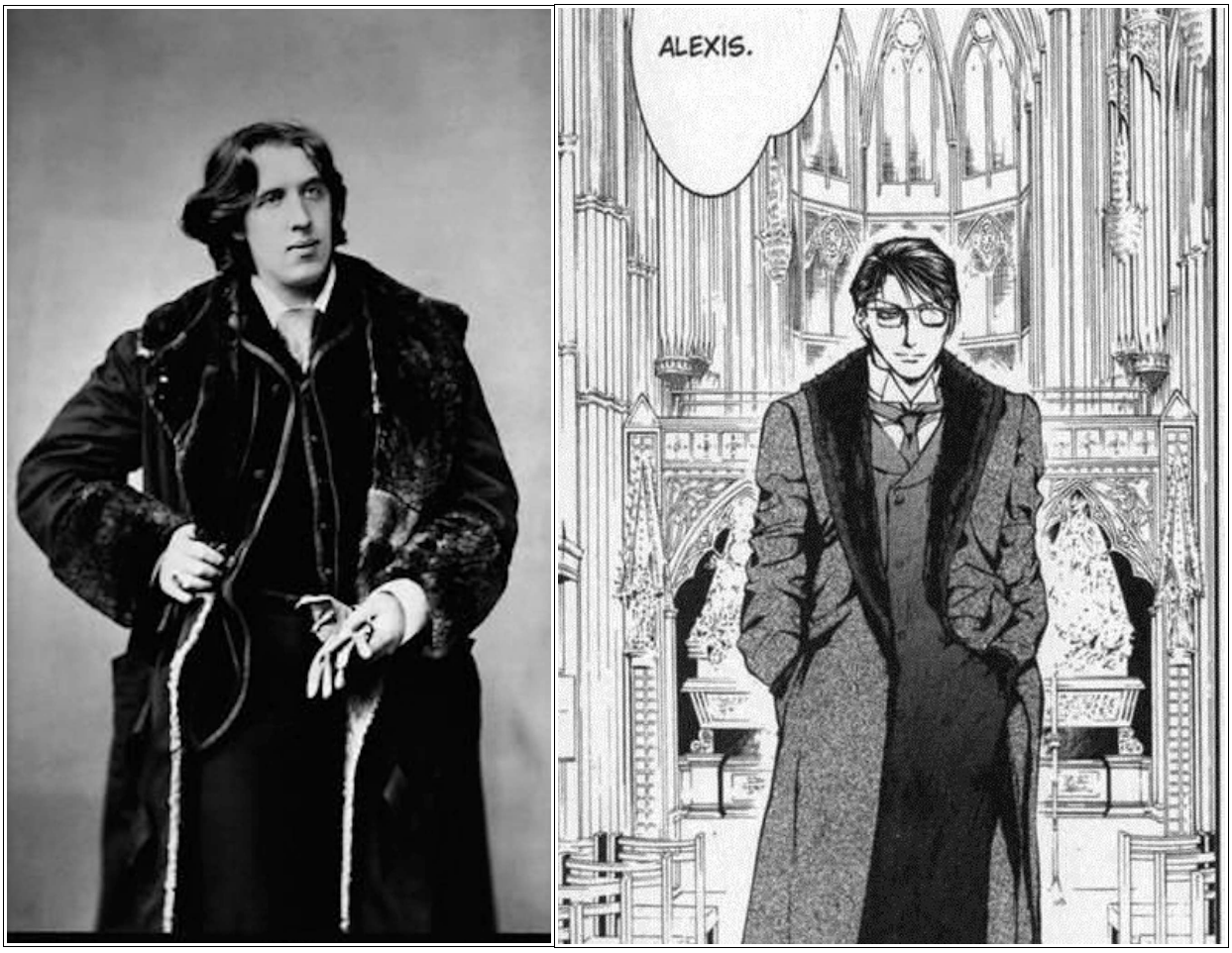
décadence se manifeste bien par sa réappropriation des figures fondamentales, tels que Caïn.

Les propres parents de Cain, Alexis et Augusta, forment le couple décadent par excellence. Le comte Alexis mêle la figure de l'anti-héros byronien d'une part et celle du décadent satanique, baudelairien, d'une autre part. Yuki Kaori s'est, à l'évidence, inspirée d'un fait divers obscur concernant Lord Byron, le poète hypersensible. George Gordon, Lord Byron, avait écrit une pièce dont le héros éponyme est *Cain.* Le drame se focalise sur ce personnage et sur sa révolte contre Dieu et contre la finitude. En matière de rébellion aux institutions, l'on connaît le parcours tortueux de Byron. En revanche, le couple maudit formé par Alexis et sa sœur Augusta font référence à la relation que Byron aurait entretenu avec sa propre demi-sœur, Augusta Leigh, avec laquelle il aurait eu une fille. S'il reste difficile de confirmer l'existence de cet amour entre le poète ardent et torturé et la jeune femme, il n'en faut guère plus pour comprendre que la *mangaka* se sert de ce détail historique, conforté par le contexte légendaire des relations entre Byron, les Shelley et Polidori, figures du romantisme et du fantastique gothique, comme point de départ pour élaborer les *backgrounds* de ses personnages. Il est inutile de connaître la biographie de Byron, ou même de songer que le manga est une réécriture du mythe de Cain. Ces données ne sont, comme nous l'avons dit, des points de départ ; transports romantiques et inceste sont les maîtres mots qui situent l'intrigue du manga dans un espace-temps en grande partie fantasmée, bien que se situant dans l'Angleterre du XIXe siècle. Le personnage d'Alexis peut tout aussi bien évoquer la décadence, notamment dans ses apparitions dans des tenues qui, comme nous pouvons le constater sur les images, rappellent celle d'Oscar Wilde ou la cape du comte Dracula. Les détails dans l'apparence peuvent aisément être identifiés comme des clins d'œil.

A cela s'ajoute le mythe du couple incestueux des démiurges Izanagi et Izanami. En effet, selon le *Kojiki* (la « Chronique des faits anciens », Hideo no Are, 712, ère Wado), les *kami* (dieux) frères et sœur qui ont engendré le monde connaissent un parcours significatif qui semble trouver ses échos dans l'histoire de *Cain,* notamment dans l'amour macabre d'Alexis pour celle qu'il compte faire revenir d'entre les morts, et qui renvoie à l'épisode légendaire d'Izanagi descendant aux Enfers pour retrouver Izanami. Celle-ci se décompose sous ses yeux au moment où il la rattrape et qu'elle se retourne. De plus, le mépris infini des Hargreaves pour Cain, leur fils, peut nous faire penser au dégoût originel des deux *kami* pour leur progéniture ratée ; en effet, dans le *Kojiki*[1589]*,* Izanami met au monde une créature viciée en forme de sangsue ou de gros ver, conséquence de sa prise de parole avant Izanagi (une faute originelle attribuée au pendant féminin). La révélation finale de *Cain* peut également être un argumente ; c'est bien la

1589 Nous utilisons comme référence l'édition publiée par Pierre Vinclair, illustré des calligraphies de Matsui Yukako, publiée en 2021 chez le Corridor Bleu.

femme, Augusta qui est l'origine de la malédiction. Néanmoins, cette vengeance spectrale tient plus du conte de fée macabre, du spectre féminin gothique que d'une quelconque vision particulière des récits fondamentaux. Cependant, omettre cette référence est exclu, dans le sens où la mythologie japonaise et les rapports très imagés, personnifiant vie et mort, sacré et profane, doivent être pris en compte.



Oscar Wilde, photographie de Napoleon Sarony, 1882 (à gauche) / *Cain,* t. 08, p. 33. Le pionnier du *lifestyle,* créateur de *Dorian Gray,* est-il le modèle du prince de la décadence, Alexis ? Difficile de ne pas y percevoir un lien, connaissant l'attachement de l'auteure pour la culture et la littérature britannique. Du reste, l'image parle d'elle-même.



Peinture de Kobayashi Eitaku (1885), représentant le couple démiurgique, Izanagi et Izanagi, touillant la mer et créant la nature sous-marine et terrestre qui en découle avec la lance sacrée Amenonuhoko.



Cain, t. 12, p. 41. Le père de l'Apocalypse tenant la tête momifiée de son unique amour, sa propre sœur Augusta. Le couple est comme le pendant ténébreux des deux *kami* fondateurs, puisqu'ils prônent une ère nouvelle sensée renaître des cendres de celle-ci.

Sur l'image de la page suivante, nous voyons de quel moyen la dessinatrice rend graphiquement le passage brutal de l'univers allégorique du conte de fée de Blanche-Neige au réalisme fictif du fait divers cité sur cette page de journal, un élément de la réalité qui s'oppose à la scène féerique de la première case. La construction narrative et graphique de *Cain* repose sur les éléments transtextuels dont la thématique ou l'imagerie servent au potentiel sordide et au romanisme sombre de l'histoire. La plupart des épisodes utilisent la thématique du conte, la comptine ou *nursery rhyme* comme point de départ pour rejoindre le genre du thriller.



Cain, t. 05, p. 165. Le passage du conte de fée au thriller policier se fait brutalement dans le traitement graphique ; une scène féerique puis une page de journal, un élément symbolisant la réalité concrète et l'actualité, dévoilant le meurtre calqué sur le conte.

Ce procédé nous renvoie à la question pleine de malice posée par Jean-Marie Bouissou : « Faut-il manger proprement le Petit Chaperon rouge ? »[1590] Le conte se définit sa violence allégorique ; l'intrigue policière fait passer la perception de la supposition imaginaire au réalisme d'une violence visuelle. Il faut insister sur le caractère visuel de la violence des meurtres puisqu'ils empruntent leur réalisme à la mise en scène cinématographique :

> Le loup mange proprement le Petit Chaperon Rouge en quelques mots là où un manga n'aurait pas manqué – *supersize*[1591] oblige – de nous montrer la fillette mise en pièces sanguinolentes au long de trois ou quatre pages, onomatopées (Gnarf... Scronch) et cris (Gyaaaah!) à l'appui.[1592]

Le sang abonde car nous sommes dans l'horreur gothique. Le conte de fée permet à la *mangaka* d'immerger son lecteur dans la violence psychologique et physique représentée visuellement.

Revenons rapidement sur notre précédent commentaire sur la mauvaise réception française du manga et de la censure de certaines scènes pouvant paraître choquante. Le fait est que l'âge du lectorat, principalement constitué de pré-adolescents et d'adolescents au départ, servait d'argument pour modifier et cacher la nudité suggestive, et il faut insister sur ce mot car la codification stricte des genres de manga ne pouvait permettre la représentation de parties génitales que dans les genres comme l'*ero-guro,* le *ecchi* ou le *hentai.* Dans les genres plus « génériques », la nudité n'était que suggérée et les parties génitales étaient vides.

Dans d'autre cas, il existe des scènes qui peuvent paraître choquantes et qui ont permis, au lieu de censurer les tomes, d'imposer une signalisation de contenu en fonction de l'âge conseillée, exactement comme dans la politique des programmes télévisés. *Cain* est conseillé aux lecteurs de plus de douze ans. L'univers et l'histoire sont violentes, et traitent de rapports humains singuliers. La transposition « cinématographique », visuelle de la violence du conte de fée est visiblement exposée à la compréhension du lecteur. Or, le *shōjo* respectant les limites dues à ses codes, les scènes sont voilées ou minuscules, vues à une distance acceptable qui n'altère en rien l'univers fait d'amours sadiques et masochistes, d'amours impossibles, comme dans le second tome, dans l'épisode intitulé « Who killed Cock Robin ? ». La relation dépeinte entre l'homme majeur et une petite fille dont l'apparence fait penser à une copie d'Alice, la blonde héroïne dessinée par John Tenniel, est perçue à travers un voile, à distance. Même la

1590 Jean-Marie Bouissou, *op. cit.*, p. 175.
1591 L'auteur utilise l'argument de vente visuel de la chaîne de *fast food* McDonald's : plus c'est gros et grand, plus c'est sensé mettre en appétit.
1592 *Ibid*, p. 176

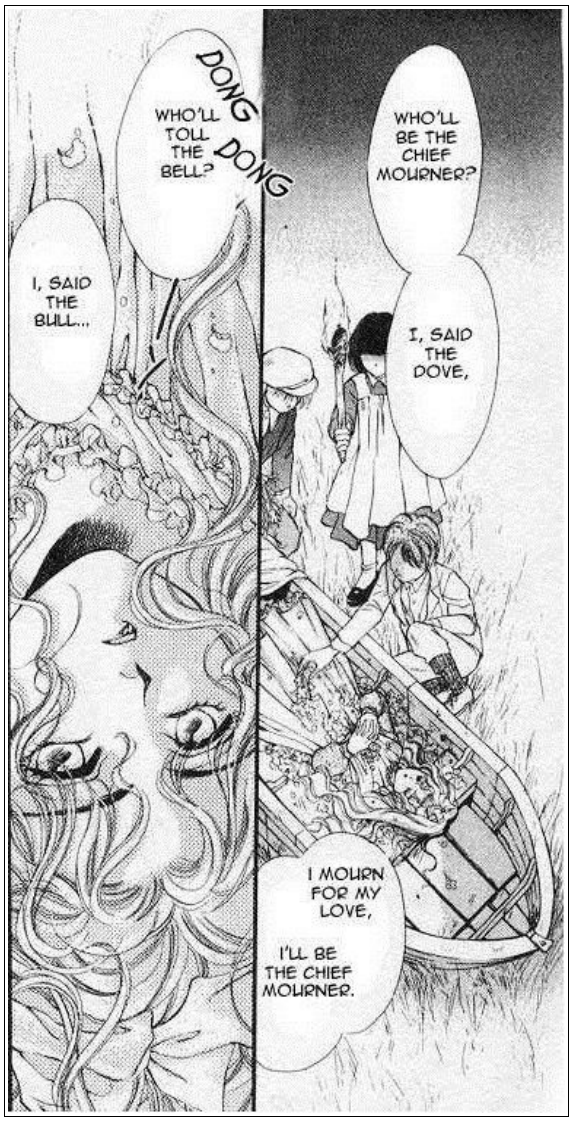
violence allégorique du conte de fée, qui prône une vision manichéenne (tous les hommes sont des loups pour les enfants) est ici transcendée grâce à une subjectivité culturelle pour laquelle il n'existe pas de polarité manichéenne.



Cain, t. 02. p. 84. L'on peut voir, dans la case de gauche, le couple dissimulé derrière un voile, détail stratégique nécessaire qui permet de saisir la nature de leur relation. L'âge de la fillette n'est pas mentionné, bien que l'on constate qu'il y a une différence considérable. Peu importe la division instaurée par les contes de fée traditionnel et occidentaux ; le manga y préfère la tragédie palpable de l'amour impossible.



Arthur Hughes, *The Lady of Shalott,* 1873.



Ci-contre : *Cain,* t. 02. p. 84. Les funérailles d'Elsie, reprenant la mort de la Dame de Shalott.

La fillette, Elsie, est consentante et l'image est bizarrement dérangeante, bizarrement acceptable à cause de la personnalité anormalement mature, visible sur son apparence, de ce personnage. L'homme qui l'a assassiné l'aimait sincèrement, et s'est laissé emporter par sa crainte (à nouveau la lutte entre l'homme public et l'homme intime) d'être découvert. Le conte de fée sordide se transforme en *crime story* et mêle les références. Le titre du chapitre, « Who killed Cock Robin ? » provient d'une *nursery rhyme,* genre dont Yuki est friande, publiée en 1774 qui est chantée par les enfants, amis de la défunte Elsie, lors de funérailles qui, comme nous le constatons sur l'image, reprend le motif de la Dame de Shalott, le personnage de la légende

arthurienne mise en vers par Lord Alfred Tennyson (*The Lady of Shalott,* 1833). Ainsi, Elsie est punie d'avoir grandi trop vite, d'avoir voulu connaître trop tôt le monde, comme l'infortunée Dame de l'îlot de Shalott qui transgresse la règle qui lui interdit de voir le monde autrement qu'à travers un miroir[1593]. L'amour transgresseur est également vu à travers un voile. Seule la mort d'Elsie est rendue en détails. C'est l'image qui est à la fois touchante et tragique. Il est évident que chacun des épisodes qui composent la série suivent la même logique ; un meurtre mystérieux qui se base sur une œuvre célèbre, appartenant principalement au répertoire anglais.

L'Angleterre qui est représentée dans le manga est un carrefour de fantasmes qui permet à la *mangaka* d'envisager concrètement une vision « globalisante » et trans-textuelle, voire trans-médiatique. Le cadre spatio-temporel nous renvoie au fantasme de la capitale gothique et hybride, ses coins et recoins de ténèbres et ses personnages hors du commun. Cette hybridité est également incarnée par des rencontres entre l'Occident et l'Orient. Le septième tome de la série, dont le sous-titre est « Butterfly's remains », nous transporte hors de Londres, dans un château en pleine campagne, un paysage gothique et isolé. Cain, son majordome Riff et la jeune Mary rendent visite à un lointain parent, Lord Cromwell, veuf depuis la mort de son épouse, une Japonaise du nom de lady Toko. Leur fille Lukia (Rukia) semble bien être possédée par l'esprit de sa mère, que l'on surnommait « Madame Butterfly ». Il est étrange de constater que cette référence paraît comme propre à cet épisode inventé de toute pièces. Nulle précision n'est suggérée sur la célèbre pièce d'opéra de Giacomo Puccini de 1860, *Madama Butterfly.* Lady Toko n'est pas Cio-Cio-san (Chiyo-Chiyo-san), car l'histoire n'est pas une réécriture du drame de la geisha qui, délaissée par son compagnon, un missionnaire américain, se suicide par amour et désespoir. Le choix d'attribuer ce surnom à ce personnage permet simplement de jouer avec les clichés orientalistes et la fascination pour la culture extrême-orientale que la pièce de Puccini, de même que *Madame Chrysanthème* (Pierre Loti, 1888) ou les travaux de l'irlandais naturalisé japonais Lafcadio Hearn, ont nourri. L'introduction du personnage de Lukia Cromwell dans le manga et la référence à *Madama Butterfly* présentent un intérêt dans le sens où la beauté exotique de la défunte Tōko et celle métissée de Lukia est perçue par les personnages du côté occidental comme une rareté, presque un cliché pour ce qui était (et demeure encore à ce jour) une curiosité de ce que l'on appelle « l'old-fashioning Japan ». Cain lui-même dirait : « But, it is unusual an oriental girl in London, not to mention one as beautiful as this. »[1594].

1593 Ne serait-ce pas une fascinante allégorie de la virtualité, du moins dans une représentation contemporaine ?
1594 Yuki Kaori, *Cain* t. 07, *op. cit.,* p. 95.



Cain, t. 02, p. 27. Lady Toko, le visage du Japon à l'ancienne ; rigueur, élégance et effacement, s'oppose directement au personnage de Lukia.



Cain, t. 02, p. 37. Lukia en pleine séance d'exorcisme. Un kimono ouvert sur une jupe à froufrous, suivant le style *wa-lolita,* un dérivé du style *gothic-lolita.*


Butterfly
Bones
Scene 3

Page précédente : *Cain,* t. 02, p. 69. Un kimono baroque motif léopard en totale rupture avec l'époque victorienne, qui tire en grande partie du style *visual.*

Pour Yuki Kaori, cet épisode, le seul introduisant des personnages japonais, est un moyen de signifier cette hybridité culturelle (la jeune fille catatonique qui est métisse) d'une part, et d'évoquer deux conceptions ; le Japon traditionnel (« old fashioning Japan ») représenté par lady Toko et le Japon contemporain visible notamment dans la tenue de Lukia. Le choc des cultures est peut-être un prétexte pour mettre en lumière ces deux perceptions. Si l'on observe les images des deux pages suivantes, le costume de Lukia pourrait passer pour un détail esthétique. Le style vestimentaire de Lukia s'oppose à celui de la tradition. De plus, ses tenues sont de style contemporain et correspondent à un dérivé du style japonais appelé *gothic lolita,* inspiré en partie du style victorien et du Goth, de la culture manga et du *visual kei* de l'autre. Dans la première image, sur laquelle l'adolescente et en pleine séance d'exorcisme, son kimono recouvre une jupe à froufrous et cet ensemble s'apparente au dérivé du *gothic lolita* appelé *wa lolita.*

Il est difficile de ne pas reconnaître, dans la création et le rendu complexe de ces détails vestimentaires, l'image du Japon d'aujourd'hui ; celui de la mode *gothic lolita* où le kimono cérémoniel est, comme dans l'image de la page précédente, modifié, détourné et parfois raccourci comme dans les robes *wa lolita.* La mère et la fille reflète les images de deux époques distinctes dans une ambiance de fin de siècle dont le décor reflète le gothique asiatique, qui est, rappelons le, un concept rincipalement anglo-saxon, dont Wayne Stein et John E. Browning nous donnent une définition succinte : « There is a greater sense within the East Asian Gothic of a complex multiplicity of East Asianicity of merging and interrelated cultural, political, and social resonances that helps create the construct called the "individual". »[1595] Wayne Stein et John. E. Browning décrivent de cette façon l'essence de la culture nippone traditionnelle fondée sur la cohabitation de mondes qui s'opposent et surtout qui s'interconnectent dans la représentation de ces oppositions : « a symbolic spirituality of a lost era when demons, humans, and deities intermingle on a similar existential plane »[1596].

Il faut également rappeler que cette interprétation souligne le caractère profondément fantaisiste, ou plus exactement, une intégration sérieuse de la fantaisie comme symbole culturel fondamental. Cet esprit fantaisiste, dont les mangas sont les principales illustrations, admet les éléments de la culture de l'Autre et opère un mélange essentiellement esthétique duquel découle

1595 Wayne Stein, John. E. Browning, « The Western Eastern : Decoding hybridity and CyberZen Goth(ic) in *Vampire Hunter D* (1985) », *Draculas, Vampires and Other Undead Forms : Essays on Gender, Race and Culture, op. cit.*, p. 280.

1596 *Ibid*, p. 285.

une vision globalisante, transcendant la notion de frontières et de puritanisme.

Plusieurs références au roman noir ou au cinéma gothique ne sont visibles que dans certains éléments du décor, des traits physiques ou les accessoires des personnages. Dans le chapitre « Black Sheep » du sixième tome de la série, la dernière remarque de Cain, illustrant l'exécution d'une domestique par une armure actionnée à l'aide d'un bouton en forme de mouton noir, fait curieusement écho au roman de Horace Walpole, *The Castle of Otranto*. Dans ce court texte considéré comme le premier roman gothique, la malédiction s'abat sur Conrad, le fils de Lord Manfred, sous la forme d'un gigantesque heaume. Ainsi, la thématique de la malédiction familiale résonne dans les propres paroles du héros : « The divine wrath of generations of my ancestors ». Un cliché du roman gothique, même si, observant attentivement l'ironie sur l'expression de Cain, l'on est en droit d'envisager que la force mystérieuse derrière le « black sheep », n'est autre que le protagoniste caché dans l'armure.

Dans la série *Cain,* nous retrouvons l'ensemble de ces éléments traditionnels, et le sang maudit, la lignée est bien au cœur de l'intrigue. Les personnages féminins sont presque tous des victimes qui ne survivent pas ; Maryweather est la seule à y échapper et à assurer la lignée des Hargreaves. L'antagoniste gothique s'illustre en la personne d'Alexis, le père de Cain, mais aussi en celle de son frère, Jezebel, bien que ce dernier appartienne au stéréotype du savant fou issu du « science-gothic » lancé avec des romans comme *Frankenstein*. D'autres références appartenant à d'autres courants ou à d'autres médias surgissent dans les différents chapitres, comme le Croque-Mort de « Mortician's Daughter » (t. 08), un fabriquant de cercueils employé par la secte d'Alexis, Delilah, portant des griffes artisanales similaires à celles du visiteur des rêves Freddy Krueger dans *A Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, 1984).

Le manga rassemble l'ensemble du *gothic* et insère des clins d'œil visuels issus du cinéma, en l'occurrence du *slasher movie.* Si la trans-textualité sert de prétexte, elle permet de lire le manga comme une œuvre trans-médiatique et trans-culturelle qui marque une remise en question du genre lui-même, marquant son évolution constante, s'enrichissant d'un imaginaire sans restriction. Frederik L. Schodt appelle cette caractéristique une « perception mixte » : « Foreign settings create an exotic quality […] The results are usually a mix of perceived Western values with those of Japan, transplanted. »[1597]

La perception mixte ne vise pas à lire une œuvre occidentale avec un regard japonais. C'est beaucoup plus complexe que cela. Le propre du trans-culturalisme est de ne reposer justement sur aucune délimitation ethnique.

1597 Frederik L. Schodt, *Manga Manga : The World of Japanese Comics, op. cit.*, p. 92.


SHE WAS UNDER THE IMPRESSION THAT IT MEANT THE ACTUAL BLACK SHEEP PAINTED AMONG THE WHITE ONES.
AND IF SHE WENT AND PRESSED THE WRONG SWITCH ...?
THE ARMOR PROTECTS IT!
PERHAPS IT ACTUALLY WAS THE DIVINE WRATH OF GENERATIONS OF MY ANCES-TORS, PROTECT-ING IT FROM A FOOLISH THIEF, AFTER ALL.

Page précédente : *Cain,* t. 06, p. 134. Un des fameux clichés gothiques du manga, qui suggère un surnaturel expliqué.



***Cain,* t. 08, p. 92.** La fameuse main griffue du visiteur des cauchemars adolescents, Freddy Krueger a une jumelle prothétique ; celle d'un croque-mort assassin. Aucun rapport thématique, simplement le pouvoir évocateur de cet instrument.

Les références culturelles entrent littéralement en collision grâce à cette « allégeance » à la pure fantaisie et à la liberté qu'elle incite. Cette définition nous renvoie à ce que Robin E. Brenner nomme le « culture clash » dans le troisième chapitre, « Culture clash : East meets West » de *Understanding Manga and Anime* :

> The more remote the setting (nineteenth-century Europe, a distant planet), the greater the sense of fantasy. The fantasy is the point – the reader understands the idealization presented, and no one quibbles over

historical or scientific details large or small.[1598]

Ainsi qu'il le stipule, la « fantaisie *est* le but » dans un manga et se manifeste dans une « idéalisation » culturelle qui peut marquer une fidélité historique (uniquement) dans les détails. L'époque victorienne est particulièrement appréciée pour son atmosphère fantastique, propice au frisson gothique, il n'en faut guère plus pour ré-imaginer un cadre spatio-temporel adéquat. Il nous faut à nouveau insister sur ce mot ; « ré-imagination ». Il se définit bien par une reconstruction imaginaire qui suppose par là-même une hybridité, un caractère chimérique à la fois dans les repères et dans le style. Cette particularité intrinsèque au manga en tant que technique et en tant que regard pose problème dans le sens où elle remet en question l'intertextualité. En effet, Brenner nous rappelle :

> While Western audiences appear to distinguish between fantasy and reality – we know that books, films, and TV are not real and explore our own demons via these media – we examine and reexamine the effects of media on its audience. We fear that violent videogames or television programming may lead to acts of violence in real life. This kind of fear never occur to the Japanese...[1599]

En comparant la réception occidentale du médium et la souplesse de la censure au Japon, Brenner pose indubitablement les limites de la critique d'un ouvrage à partir des relations intertextuelles et intermédiatiques. Le manga est un produit intermédiatique, cela est évident. Seulement il y a une réelle différence de ces relations d'une culture à une autre. Lorsque Mary Shelley, dans la seconde préface de son *Frankenstein* dit que toute œuvre naissait à partir du chaos et non pas ex nihilo, elle donne une définition culturellement dépendante de cette conception selon laquelle l'œuvre d'imagination se « doit » en quelque sortes de montrer l'influence de ses prédécesseurs, même inconsciemment.

Dans le manga, l'intertexte n'a très souvent de réelle importance que dans l'appréciation de l'idée, du nom d'un personnage ou d'une histoire qui génère une œuvre originale et non pas dans le style à proprement parler. Espace de liberté, le manga s'approprie et transforme la culture ainsi l'imaginaire au-delà de toute délimitation de genre et de tradition culturelle. L'extraordinaire série de Yuki Kaori est une illustration convaincante de cet espace d'exubérance et de déchaînement que constitue le manga. Il est aussi un espace ludique dans lequel l'auteur joue avec les conventions et les personnages et tisse un lien avec le lecteur. L'histoire de la série est intéressante en ce qu'elle se construit de manière progressive sur des rebondissements et des

1598 Robin E. Brenner, *op. cit.,* p. 77.
1599 *Ibid*, p. 79.

intrigues à tiroir dans lesquels des personnages masqués s'affrontent dans un combat passionnant mettant en jeu leurs identités, leur intégration et leurs sentiments. La multiplicité des personnages et le langage de leurs expressions et actions synthétisent le sujet complexe, solitaire et déchiré qui transparaît dans l'ensemble des ouvrages de l'auteure. La figure du maudit est, comme le confirmerait Gavin Baddeley, d'autant plus gothique qu'elle résiste à sa propre malédiction. La figure du démiurge frankenstein, de même que l'implication de celle d'Alice dans le sordide nous montre que ces figures, qui sont issues de contextes tout à fait différents, intègrent la représentation du *clash* trans-médiatique.

Cain manifeste cette abondance, non, cette débauche d'images et de références visuelles qui traduisent une négation évidente des limites. Il suffit de voir la couverture d'un magazine de manga ou d'une anthologie pour saisir que, dans ce médium, on ne fait pas dans la surenchère ; pluie d'idéogrammes et de titres en lettres latines de toutes formes et couleurs, puis un personnage au premier plan lui-même entouré d'une petite quantité de personnages plus petits, photos et sommaires ultra-décorés dont les pages sont remplies... Cette réalité est valable pour l'utilisation de références fictives ou visuelles extérieures à l'univers nippon. Le titre de cette sous-partie ne se termine pas par un point d'interrogation car il ne s'agira pas pour nous de savoir si, dans le manga que nous étudions, les références visuelles et textuelles à d'autres œuvres ou personnages ne sont que de simples clins d'œil. C'est parce qu'ils le sont justement que nous comprenons le manga, en tant que médium, comme un art de la forme indépendamment du fond.

Si, par exemple, Cain rencontre une certaine Alice Liddell dans le manga, ce personnage n'est que passager et constitue un élément principal dans un épisode singulier au cours duquel des crimes seront perpétrés par une Reine de Cœur qui décapite les jeunes connaissances d'Alice. Cette Alice est et n'est pas celle de Lewis Carroll. La transtextualité du manga, en particulier de celui-ci, ne correspond pas à la conception que nous avons nous, dans notre culture occidentale, du phénomène. Yuki Kaori multiplie les commentaires para-textuels adressés à ses lecteurs dans lesquels elle mentionne ses intérêts pour les œuvres dont elle se sert de point de départ. Ces annotations, dont nous mettons un exemple sur la page suivante, ne sont en rien des commentaires de son travail. En vérité, il s'agit de partager avec le lecteur ses références sans analyser ces références ou la relation établie avec son œuvre.

Ainsi qu'elle le précise dans un de ses *wild talks,* un message en coin de page adressé amicalement aux lecteurs, Yuki Kaori dit avoir choisi le patronyme Hargreaves en référence au nom de mariage de la véritable Alice Liddell, uniquement parce qu'elle est attaché à tout ce qui se rapporte aux ouvrages de Lewis Carroll.

Il est essentiel que nous commentions ce choix en toute connaissance de cause, car l'univers carrollien est lié à un phénomène trans-culturel bien réel que l'on surnomme habituellement au Japon le « culte d'Alice » ou *Alice cult* et qui joue un rôle important dans la mode *gosu rori* (goth-loli ou *gothic lolita*). Le choix du nom renvoie à Alice, le personnage de Carroll, et à l'univers des livres, tandis que la personnalité historique ne comte guère. Ce qui importe, c'est davantage ce à quoi le nom est lié. Alice Hargreaves est la femme qui a été Alice Liddell, une des enfants pour laquelle Lewis Carroll a écrit le texte dont la magie impérissable jouit d'une réputation universelle. Yuki Kaori ne justifiera jamais en détail ses choix pour la simple raison qu'il n'y a pas obligatoirement au-delà de la liberté intermédiatique. Dans son histoire, et dans le manga en général, la fiction et la fantaisie règnent en maître, frôlant parfois le charivari invraisemblable. Hargreaves fait surtout très noble et très anglais, et peut-être est-ce là la raison à retenir.

Si l'on souhaite cependant y apporter un éclairage, nous pourrions très bien y voir une volonté d'inscrire cette histoire dans le trans-culturalisme. Le manga ne s'embarrasse que très rarement d'un souci d'exactitude et de respect des codes. Certes le genre *shōjo* a ses règles, cependant celles-ci n'influent en rien sur les thèmes et bascule facilement d'un univers à un autre. Néanmoins, il serait judicieux de mentionner un phénomène récurrent dans un ensemble de productions nippones, et qui illustrent le « Alice cult ».

En effet, le chef-d'œuvre de Lewis Carroll inspire non-seulement les *mangaka* mais aussi les créateurs de mode et de jeux-vidéos. Dans *Are You Alice ?* (Ai Ninomiya et Ikumi Katagari), Alice est le nom donné à un jeune garçon privé de son identité réelle et entraîné dans le Wonderland à la recherche de ce nom perdu ; une réécriture d'une thématique fondamentale dans le texte original, celle de la perte de soi et de ses repères. Citons également le manga *Alice 19th* dans lequel une lycéenne introvertie se voit attribuer des pouvoirs magiques contenues dans des mots (il s'agit plutôt de runes), ou encore le *shōnen Alice in Borderland* évoquant la fuite du réel de Ryōhei Alice et de ses amis déçus de la société dans un univers parallèle qui se referme sur

eux, tel un piège, et leur impose un inquiétant jeu de survie utilisant des cartes à jouer. Ces exemples figurent parmi de nombreux autres et désignent ce Gérard Genette définit, dans son ouvrage *Palimpsestes : La littérature au second degré,* comme la transtextualité. Son argument penche en faveur de la compréhension d'une œuvre à partir de sa relation avec d'autres œuvres, cependant cet argument suggère également que le projet d'écriture ou de réalisation de l'œuvre ne se contente pas d'être une simple adaptation de l'ouvrage préexistant ; la trans-culturalité se définit principalement par le surpassement et parfois le détournement. Alice se réincarne en adolescent(e) perturbé(e) ou rêveur(se) aspirée dans une dimension surnaturelle et ludique. Paradigme de l'exploration de soi, la petite héroïne, et surtout ses représentations dans les différents médias, des illustrations de John Tenniel au jeux-vidéos de Spicy Horse, est progressivement devenue un modèle de fantaisie artistique, de coquetterie et de performance.

Dans le volume *Japanese Goth* (Tiffany Godoy, 2009)*, Alice* apparaît comme un modèle dans le *shōjo,* dans le manga underground et surtout dans la mode vestimentaire *gothic lolita*. Fanfreluches, corsets et camées, des tenues complexes et hybrides, entre le rococo et le gothique, un phénomène ayant explosé dans les années 1990, notamment avec la culture musicale *visual kei* dont Mana Sama, musicien des groupes représentatifs Malice Mizer (dissout) et Moi Dix Mois, est devenu l'égérie en adoptant cette mode féminine et en créant sa propre marque ; Elegant Gothic Lolita. L'esprit d'un tel phénomène se définit par a « sweetness that carries dark undertones »[1600] . Dans le recueil d'essais *Alice Beyond Wonderland,* Sean Somers s'intéresse de près aux traductions du texte de Lewis Carroll et de ses répercussions sur la pop-culture et sur la performance artistique au Japon. Il y explique d'abord l'importance d'*Alice* en tant qu'oeuvre formatrice dans la sensibilité d'une jeunesse qui s'attache à la dimension onirique, ludique et *nonsensique* d'*Alice* par rapport à une société régulée. Somers, en étudiant les traductions de Sumiko Yagawa, développe le concept de *fushigi,* terme traduisant l'étrangeté, le mystérieux et définit ainsi le rapport de fascination qu'éprouvent les adeptes de l'*Alice cult* et qui contribuent en partie à ces formes de *re-imaginings* médiatiques :

> The *Gosu-Rori* [ou « goth-loli »] subculture of Japan […] seek an invocation of Wonderland amid the quotidian aspects of Tokyo. For them, *becoming Arisu* [Alice] in the everyday means to overtum restrictions that have suppressed or abused the individual personality.[1601]

Le Pays des Merveilles et sa petite souveraine Alice nourrissent une sensibilité

1600 Tiffany Godoy*, op. cit.*, p. 45.

1601 Sean Somers, « Arisu in Harajuku : Yagawa Sumiko's as translation, theory and performance », Karoline Leach, Christopher Hollingsworth (dir.), *Alice Beyond Wonderland*, Iowa : University of Iowa Press, 2009. p. 200.

proprement marginale qui s'oppose radicalement au quotidien et surtout aux standards sociaux dans lesquels l'individu se reconnaît surtout dans son intégration à un groupe. C'est là, il nous semble, un argument supplémentaire en faveur de la considération du côté *outsider* de l'univers carrollien. La figure de la *rorita* (lolita) transparaît dans la performance de jeunes vedettes (que l'on appelle *tarento* ou *talento*) que certains fans suivent parfois une longue période de leur vie (souvent des *otaku*) et qui représente une jeune-fille modèle, jolie, innocente et surtout inatteignable. Le culte de la jeune fille de rêve, paraissant sur scène avec ses chaussures *maryjanes* (comme Alice représentée par Tenniel), avec son ombrelle et son sourire désarmant, nous rappellerait presque le *child cult* victorien, la pédolâtrie ou vénération de l'enfant comme icône de pureté, une idéalisation de l'enfance qui a marqué l'époque de Charles Dodgson a.k.a. Lewis Carroll. Le culte de la *rorita* au Japon, s'il se porte sur des adolescentes très strictement encadrées et qui, jusqu'à un âge suffisamment avancé pour se considérer à la retraite (soit un peu plus d'une vingtaine d'années), obéissent à une médiatisation contrôlée et codifiée, fait penser à ce culte de la petite fille dans le sens ou la *rorita* est appréciée (parfois perversement il faut bien le reconnaître) comme une icône juvénile controversée[1602] qui perd son intérêt dans la maturité. De plus, le personnage d'Alice joue un rôle précis dans le style *gothic lolita* et *visual kei*.

Dans les mangas, et dans la série *Cain,* le personnage de la *rorita* est incarné par Maryweather, qui correspond de par son style vestimentaire et sa personnalité à la *sweet lolita,* désignant le côté « sucré », « cupcake » et très *arisu* du *gothic lolita,* souvent transcrit dans un design de poupée victorienne. A l'inverse, le personnage de la *bad girl*, Mikaila, ce clone juvénile de Suzette, la défunte cousine de Cain, est facilement identifiable comme une *kuro rorita* ou *dark lolita,* style inspiré par la mode néo-victorienne appelée *mourning* (« deuil ») ; vêtements et rubans noirs, violets ou rouges, très sombres et parfois spectral[1603]. Alice habite donc cette manifestation essentiellement trans-culturelle, comme c'est le cas pour d'autres figures littéraires transformées en produits commerciaux par l'exploitation visuelle en partie, ce qui n'a rien de péjoratif, du moins au Japon, pays qui a une reconnaissance harmonieuse du consumérisme comme un moteur culturel et esthétique légitime.

1602 Les *otakus* ont aussi subi les revers d'une réputation d'asocial, envenimée par une affaire criminelle, celle de Miyazaki Tsutomu, surnommé « M le maudit » par Etienne Barral. Il a tué quatre fillettes entre les années 1988 et 1989. Outre ces exceptionnelles manifestations de la simple pathologie, le culte de la *rorita* possède une dimension quasi divine et la figure d'Alice y a eu un impact sur la sensibilité et sur la créativité, ce qui n'empêche malheureusement pas ce genre de revers.

1603 Rappel des principaux styles *gothic lolita* : *wa lolita* (gothique et japonais ou chinois) ; *sweet lolita* (gâteaux, rose bleu et jaune) ; *kuro lolita* (vêtements endeuillés, tissus monochromes) ; *guro lolita* (robe blanche tachée de sang, spectrale, camisoles de force et vêtements gore).



Couverture de la petite bible *Gothic & Lolita* (Yosinaga Masayuki, Phaidon Press, 2007), sur laquelle l'on peut voir deux jeunes *sweet lolita*, vêtues comme des poupées vivantes de tenues atypiques comme l'on peut en trouver des milliers de variantes dans des quartiers aussi réputés que Harajuku ou Akihabara à Tokyo. Le personnage d'*Alice* a en grande partie inspiré cette mode.



Cain, t. 06, p. 72. Maryweather, incarne la *sweet lolita,* un look qui modernise le style victorien.



Cain, t. 09. p. 36. Mikaila, la petite peste artificielle, arbore un look de *kuro rorita.*

Les jeux-vidéos conçus par Spicy Horse (et par son fondateur, le créateur American McGee) proposent d'incarner une Alice perturbée et gothique qui manie le couteau aussi bien que l'ombrelle à dentelle dans un Wonderland de cauchemar où presque tout se règle dans des combats digne d'un *slasher* déjanté. *American McGee's Alice* (2001) et sa suite *Alice Madness Returns* (2011) ont eu un impact considérable sur l'évolution du mythe en y ajoutant une incarnation plus transgressive que les précédentes (sans compter les parodies et les films pornographiques) et nous y consacrerons notre dernier chapitre.

Ces quelques exemples nous amènent déjà à mieux saisir ce que représente ce « syndrome Alice » et d'en observer les manifestations dans la série *Cain.* Le patronyme de Cain n'en est pas l'unique exemple. Cain rencontrera une certaine Alice qui n'est qu'une apparition dans un chapitre intitulé « A Mad Tea Party » (tome 6). Jeune fille de bonne famille, cette Alice est confrontée, impuissante, à une affaire de décapitations. Le lecteur pénètre ainsi dans une intrigue qui mêle de manière ludique et typiquement « mangaesque » le thriller et la *crime fiction.* Suite au cauchemar prémonitoire, où Alice rêve qu'elle est séquestrée par les deux protagonistes du thé éternel, le Chapelier fou et le Lièvre de Mars, un psychopathe s'en prend à son groupe d'amies, un groupe nommé les « Golden Afternoon », d'après le poème liminaire intitulé « All in the golden afternoon », avec lequel Lewis Carroll introduit *Alice's Adventures in Wonderland.* Yuki Kaori en fait l'introduction de son chapitre.

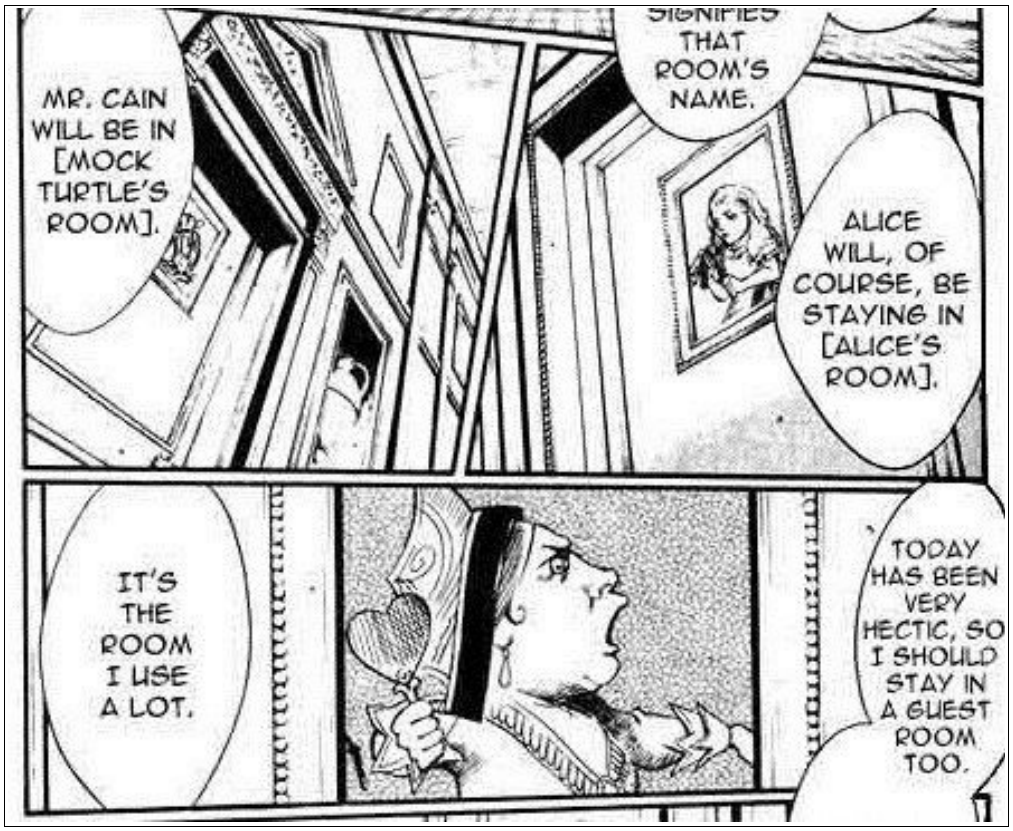
Dans son lit, l'adolescente aperçoit un homme vêtu de noir, portant les attributs des deux personnages de « A mad tea party » ; un masque de lapin et un chapeau. Cain est appelé à mener l'enquête et séjourne chez la famille de la plus âgée du groupe, celle qui joue le rôle de la Reine de Cœur. La demeure qu'il visite, comme nous pouvons le constater sur les images des pages suivantes, est un véritable musée consacré à l'univers de Lewis Carroll. Chaque chambre d'hôte correspond à un personnage du livre. L'intrigue dévoile l'identité de ce tueur ; le père de la meneuse du groupe, celle qui incarne la poigne de la Reine, cherche à venger l'honneur de sa fille qui a accidentellement tranché la gorge d'une de ses camarades. Le « Mad Hare » schizophrène frappe. Les traits de vitesse caractéristiques du manga rendent de manière réaliste la vivacité avec laquelle le meurtrier fait choir sa lame.



***Cain,* t. 06, p. 9.** Le cauchemar d'Alice a tout d'une scène de *slasher movie.* Yuki transforme les éléments de l'univers carrollien en histoire d'horreur.



Illustration de John Tenniel pour *Alice's Adventures in Wonderland* (1866). Le thé éternel avec les hôtes déments, le Chapelier et le Lièvre.



***Cain,* t. 06, p. 25.** Cain visite la maison de son hôte et se voit attribué la chambre de la « Torture fantaisie ».



***Cain,* t. 06, p. 34.** Du conte au *slasher* ; Alice se fait attaquer par l'homme au masque de lièvre.



Cain, t. 06, p. 42. L'aristocrate déchue derrière le « Mad March Hare » vient d'assassiner accidentellement sa propre fille, pour laquelle il avait tué.



Cain, t. 02, p. 45. Un autre mélange significatif ; de la chute de Humpty-Dumpty à celle de l'ange déchu de Gustave Doré, tel qu'il l'a illustré pour *Paradise Lost* de Milton en 1874.

La célèbre sentence de la Reine de Cœur « Off with your head ! » vient s'ajouter à cette réécriture mise en scène et perçue du point de vue de la jeune femme, placée au premier plan. Le geste est perceptif dans la mesure où ce que l'on voit est ce que voit l'héroïne ; la tentative de meurtre n'est pas dépeinte de manière évidente mais au travers de sa peur à elle. Sur la dernière figure, l'homme réalise qu'il vient de tuer par erreur sa propre fille. L'acte, dont l'onomatopée

traduit la vivacité, est d'abord vu à distance, dans l'application d'un effet que l'on appelle du bruit ou grain afin de mieux confondre le lecteur. La case de transition dans laquelle le meurtrier s'aperçoit que le soleil se lève et déverse sa lumière montre à quel point la perception du personnage était faussée. Le cadavre apparaît ensuite avec l'expression de la surprise figée et l'encre servant à représenté le sang se mêle à la noirceur des cheveux. Cet épisode est un exemple convaincant de l'exploitation trans-culturelle d'*Alice* et de l'impact phénoménal de cette œuvre sur la culture et l'esthétique nippone. Cette ré-imagination ludique, sous forme de *slasher* surpasse l'adaptation libre. Nous voyons que le pouvoir évocateur d'*Alice* permet d'identifier et de contextualiser les nombreuses manifestations, essentiellement visuelles, des personnages de *gothic lolita* dans le manga, de même que des épisodes reprenant certains passages, comme le thé chez les fous, dans l'intrigue de *Cain.*

L'auteure se réapproprie tout un ensemble d'éléments, puisant à la fois dans une connaissance cinématographique et littéraire. La présence de ces éléments acquiert, à travers le manga, une valeur trans-textuelle et, puisque le manga moderne utilise des techniques issues du cadrage cinématographique, trans-médiatique. Les scènes de terreur ou le spectacle du sang obéit à une mise en scène qui doit beaucoup au cinéma. Personnages et situations sont construits à partir de pièces existantes, comme la Créature de *Frankenstein.*

L'ombre de Frankenstein et de sa création maudite habite la face cachée de la Londres réinventée par Yuki. La secte Delilah se révèle être un savant mélange entre occultisme et science. En effet, si les membres portent et occupent les fonctions des arcanes de tarot, leur projet diabolique introduit, dans ce siècle de la scientifisation du corps, une horreur scientifique telle que la conçoit Audrey Fisch[1604], c'est à dire qui repose sur ce conflit entre une discipline exigeant un regard rationnel et une aspiration aux forces cachées ou supérieures. Le fait est que le mythe frankensteinien est largement ré-imaginé dans le manga. On le comprend d'abord à la démythification qui définit la secte ; la folie scientifique devient le discours concrétisant le passage de mort à vie. Le comte Alexis, le gourou de la secte, cherche à ranimer sa bien-aimée, à l'image d'Izanagi désespéré. Pour ce faire, il utilise une machine surréaliste qui nourrit de sang humain ses esclaves. Comme nous le voyons sur l'image, cette machine traduit visuellement son caractère chimérique ; à l'image du projet innommable de Victor Frankenstein, ce que l'on voit ne peut être véritablement identifié dans le concret. La femme qui est maintenue est nourrie sous perfusion. Sur la seconde image, Cain découvre des clones de sa tante (sa mère biologique) ratés, créés à partir de corps d'étrangères. De même, il découvrira que son majordome, son seul ami, est une « deadly doll » ; une créature artificielle manipulée par Alexis. Le dernier exemple

1604 Audrey A. Fisch, *op. cit.*, p. 233.

montre la petite Mikaila, la « fille aux mygales » qui commande les insectes est un clone de Suzette, la femme pour laquelle Cain avait eu des sentiments. Son propre système biologique altéré, créé à partir d'un doigt de la défunte, évolue à la même vitesse que celui d'un insecte. Alexis envisage, ainsi qu'il le dit, d'accentuer la malédiction avec un enfant de l'Apocalypse, fruit d'une union entre Cain et Mikaila.



Cain, t. 04, p. 200. La machine vampirique, alimentant les créatures de la secte est aussi énigmatique que les instruments de Victor Frankenstein. Ici, Jezebel, le scientifique, observe son travail.

Page suivante : *Cain,* t. 13, p. 36. Le démiurge Alexis expose son projet ; il veut ramener à la vie Augusta à partir de ses « corps brouillons ».


BUT WITHOUT CONSTANT MAINTENANCE, THIS BODY WILL NOT SURVIVE FOR LONG AND EVENTUALLY A NEW BODY WILL BECOME NECESSARY.
AND THIS IS THE VESSEL IN WHICH HER SPIRIT WILL RESIDE.
A SUBSTITUTE IN PLACE OF THE CHILD THAT WOULD'VE BEEN BORN FROM THE UNION BETWEEN YOU AND MIKAILA.
IT LOOKS VERY SIMILAR TO AUNT AUGUSTA'S ...!
THAT FACE...
PRESENTLY, THIS IS THE ONLY SURVIVING CLONE THAT I WAS ABLE TO CREATE BASED ON MY OLDER SISTER AUGUSTA'S CELLS.
ALTHOUGH ITS SOUL WAS THAT OF A FREAK...

Tel un savant fou, Alexis, tel un Dieu déterminé à détruire l'humanité, envisage de guérir le mal par le mal, la procréation viciée par la création artificielle. Ainsi qu'il le dit : « I want to observe how a child of the devil, who had a cursed birth and was never loved will grow. »[1605] Nous savons que c'est un projet de vengeance, et que c'est en réalité Augusta qui l'orchestre, sa haine étant sans limites. C'est la même aversion infinie que ressent Victor Frankenstein face au monstre qu'il a créé. Or, dans l'histoire de Cain, le créateur est du côté des monstres et provoque le genre humain, et donc la procréation. Nous retrouvons ainsi la dualité frankensteinienne. Les expériences sont invraisemblables, visuellement impressionnantes, et ce que cherche à produire le manga. Rien n'est expliqué en détail, seulement montré, comme dans le roman de Mary Shelley. L'aspect improbable de ces expériences est lui-même trans-médiatique puisqu'il fait référence au cinéma, comme sur cette image montrant un chien ranimé, rappelant incontestablement le court métrage de Tim Burton, *Frankenweenie.*



Cain, t. 09, p. 91. Un clin d'œil au film de Tim Burton, *Frankenweenie,* ici un chien errant ramené à la vie par Alexis comme essai.

1605 Yuki Kaori, *Cain* t. 09, *op. cit.,* p. 47.

Le monstre frankeinsteinien, le monstre en général, est ici soumis à une sorte de beauté égalitaire, commune à l'ensemble des personnages. Nous le voyons également dans une référence explicite au films de *freakshow,* dont le chef d'œuvre de Tod Browning, *Freaks*, a lancé la tradition. L'on trouve une évidente référence à ce film dans l'histoire d'un des membres de Delilah atteint d'hypopituitarisme Cassian, dont l'histoire rappelle indubitablement celle de Hans, le nain amoureux de la cruelle trapéziste Cleopatra dans *Freaks,* comme nous le montre l'image de la page suivante. Cassian avouera avoir tué la trapéziste qui s'est jouée de lui, de même que le directeur du cirque, avant de vivre tel un rat dans les ténèbres des égoûts et avoir été recruté par Delilah.



Le dr. Jezebel à sa table de travail a tout du savant et démiurge frankensteinien ; tragédie, romantisme et obsession. Sa plus grande création, Cassian, lui demeurera fidèle, réparant ainsi le mal de *Frankenstein.*

Ainsi le monstre physique s'est doublé d'un monstre « moral », de même qu'à la fin du film, Cleopatra sera elle-même transformée en oie humaine par ces qu'elle répugne. Le discours de Cassian rappelle celui de la créature de Frankenstein, à ceci-près qu'il ne demande pas une compagne ayant elle aussi cette monstruosité naturelle, mais un nouveau corps : « the mature body I desired »[1606]. Son souhait s'adresse au dr. Jezebel, qui joue ici le rôle d'un scientifique frankensteinien, puisqu'il lui incombe la tâche de réaliser les expériences. La propre apparence et le fatalisme de Jezebel, ce frère de sang et rival de Cain, possède des traits commun avec Victor Frankenstein, travaillant sans enthousiasme, prisonnier de sa création dans sa « solitary apartment »[1607]. La seule de ses expériences qu'il considère comme réussie est celle opérée sur Cassian, qui le considère comme un modèle. Ce dernier obtiendra ce corps d'adulte tant désiré ; Jezebel choisira de punir le véritable monstre, Cassandra Gladstone, ce mangeur d'hommes pervers et cruel, qu'il privera de cerveau pour transférer celui de Cassian.

1606 *Ibid, id.*
1607 Mary Shelley, *op. cit.*, p. 46.

I JOINED DELILAH WITH THE HOPE THAT WITH THEIR SCIENTIFIC KNOWLEDGE, THEY WOULD ONE DAY BE ABLE TO GRANT ME THE MATURE BODY THAT I DESIRED ...!
I COULDN'T TAKE ANYMORE SO I KILLED THEM BOTH AND FLED THE CIRCUS... THEN I HID FROM THE COPS AND FELL DEEPER INTO THE CRIMINAL UNDERWORLD. THAT'S WHEN I WAS RECRUITED BY "DELILAH."
BUT NOW THAT DR. ZENOPIA HAS TOLD ME THAT MY DREAM IS OUT OF REACH... I HAVE NOTHING LEFT...!
IF I HAD "THAT" I WOULD NEVER HAVE TO BE TREATED LIKE THAT EVER AGAIN.
I'LL NEVER FORGIVE THOSE PEOPLE WHO MOCKED ME!!
...BUT ...
AT FIRST I THOUGHT YOU WERE LOOKING DOWN ON ME LIKE EVERYONE ELSE.
...I DON'T WANT YOU TO BECOME THE WAY I AM.
...BUT AS THE WEEKS AND MONTHS WENT BY...
WHEN I SEE YOU... IT REMINDS ME OF HOW I USED TO BE...
AND IT MAKES ME SICK!!
I STOPPED GROWING WHEN I WAS SMALL SO MY PARENTS SOLD ME TO THE CIRCUS, WHERE I WAS FORCED TO PERFORM.
BUT EVEN THERE I NEVER RECEIVED ANY HUMANE TREATMENT. INSTEAD I ALWAYS FELL PREY TO THE RINGMASTER'S WHIP.
THERE WAS A GIRL WHO SAID SHE LOVED ME BUT...
SHE TURNED OUT TO BE THE RINGMASTER'S WOMAN AND... THEY WERE PLACING ON BETS ON WHETHER OR NOT I'D FALL FOR HER.

Page précédente : *Cain,* t. 10, pp. 80-81. L'histoire de Cassian s'inspire de celle de Hans, le nain trompé par sa Cleopatra dans le film *Freaks* de Tod Browning. L'apparence de la trapéziste (case 4 de la page droite) manifeste une différence de style par rapport aux personnages du mangas ; face aux traits plus asiatiques des personnages principaux, les personnages extérieurs arborent des traits caucasiens plus prononcés.

Le manga incite à adopter une vision créative qui ne serait pas délimitée par des restrictions de genre ou de médium, et qui repose sur une hybridité qui incite à une manière absolument libre de créer et d'aborder une œuvre, comme l'explique Jason Brainbridge :

> Perhaps most importantly, what is at the heart of these transnational manga flows is the increasingly important role Asia will play in the new cultural world order […] The hybridity of manga – where distinctive Japanese aesthetics and Western cultural forms and values coexist and are appreciated by both Japanese and Western audiences – may be recuperated as a part of global approach to the indigenization of foreign culture.[1608]

Le rôle que joue le manga, et la culture nippone en général, est déjà très important. Lire et apprécier les mangas constitue un bon moyen d'envisager les notions fondamentales de l'intermédialité et de la trans-médialité. Plus l'on s'enrichit de ces manières de voir, car c'est là une définition qui nous semble parfaitement rendre justice à une œuvre, plus l'on réalise qu'il n'est plus question de distinction entre les médias, car ces derniers ne sont peut être que les supports physiques dont on ne peut que réaliser la complémentarité à notre époque où l'ère digitale en a facilité les interconnexions. *Cain* rejoint de manière cohérente les autres « chimères » médiatiques que nous avons étudiés. Dans cet univers non manichéen, le mal et le bien sont personnifiés comme des forces contraires qui ne cessent de s'attirer, au point de fusionner. C'est un *clash* de représentations mettant le héros au centre de conflits qui lui permettent de faire le choix de l'indépendance, d'une redéfinition ainsi que de la création d'un mythe personnel. La décadence qui est dépeinte dans la série *Cain* est moins celle d'une Angleterre au seuil du XXe siècle, que le déclin du millénaire que notre génération a connu. Cain représente le sujet qui n'a plus de repères et qui a, en ses mains, le pouvoir d'écrire sa propre vision du monde. Le manga, qui repose sur le tissage d'un lien empathique entre le lecteur et les différents personnages, évoque la solitude d'un sujet pour lequel les notions de ténèbres et de lumière, de bien et de mal, d'amour et de haine deviennent des entités se livrant un combat épique, poignant et magnifiquement vain.

1608 Jason Bainbridge, Craig Norris, « Hybrid Manga : Implications for the Global Knowledge Economy », Toni Johnsson-Woods [éd.], *Manga : An Anthology of Global and Cultural Perspectives, op. cit.*, p. 250.

La problématique de *Cain,* et du manga en général, rejoint celle des autres œuvres dans lequel la question est toujours la même, pour le personnage de l'*outsider* gothique. Le personnage des ténèbres, tel qu'il nous apparaît dans ces différents médias, s'oppose singulièrement aux critères de définition selon le genre, la race, la culture ou le mode de vie social. Bien qu'ils soient des êtres fictifs évoluant dans une réalité grossie, exagérée ou sublimée, ces personnages remettent en jeu, avec une certaine gravité, la définition d'identité et problématisent individualité, et par extension l'attitude individualiste, non plus comme une simple résultante, une réponse négative, mais bien comme un choix de vie et de penser qui passe par la préservation contre l'aliénation sociale. Beaucoup de lecteurs de manga, nous y compris, dirions que ce qui fait l'intérêt, et même le charme du manga est sa vision globalisante, se jouant très souvent dans l'excès et le surréalisme des notions d'appartenance culturelle, religieuse et politique. C'est le propre du manga, et en ce sens il se place sur le même niveau que le jeu vidéo, de procéder à l'effacement de ces détails qui définissent le sujet et sa vision du monde selon des critères sociaux délimités.

A travers le personnage des ténèbres, qui assume sa marginalité, le lecteur de fiction et de manga, le spectateur de film ou le joueur de jeu vidéo, se voit confronté à cette question. L'on ne regarde qu'éloigné les phénomènes entraînés par la consommation de ces médias. La performance scénique, le *cosplay,* le jeu de rôle (que celui-ci soit ou non assuré par les conventions légales comme la Fédération Française du jeu de rôle), le *mème* internet, la collection solitaire, l'*otakisme,* l'amour artificiel, prothétique ou les manifestes pour la post-humanité sont encore regardés comme des théories sans conséquences ou, en ce qui concerne les vies fictives, privilégiant, en matière de temps et d'implication, l'évasion par procuration ou les modes alternatives, comme de simples passades adolescentes ou des attardements dans l'enfance pour les adultes qui refusent de s'en remettre au conformisme. Nous souhaiterions

***

CONCLUSION

L'objectif de cette thèse était de procéder à une étude de l'*outsider* gothique à travers quatre médias différents. Nous avons démontré en quoi le choix de composer avec les ténèbres signifie, pour le personnage, une forme de libération paradoxale, d'épanouissement dans le rejet des normes et la formation d'une identité plus personnelle, hors du champ d'altération du système collectif, qui prend enfin son essor dans le privilège de la créativité et dans l'individualisme.

En étudiant les parcours du vampire dans *The Vampire Lestat* et *Lost Souls,* à la lumière de *Dracula*, nous avons pu comprendre comment cette figure en marge représente la mise en question des valeurs et des normes, dans la jungle nocturne et ses possibilités à la fois irrésistibles et angoissantes. Le personnage frankensteinien de Tim Burton, dans *Edward Scissorhands*, accepte lui aussi sa monstruosité et en a fait la base de son identité et de sa création. Avec *Alice,* nous avons vu comment le personnage réussit à se reconstruire dans le refuge paradoxal de ses propres ténèbres, en livrant un combat contre lui-même et contre le réel. Enfin, le héros de la série de *shōjo* gothique *Cain* nous apparaît comme un adroit manipulateur capable d'utiliser les ténèbres comme une couverture afin de déjouer les êtres corrompus et inverser sa destinée, jusqu'à remettre en question le sens-même des ténèbres.

Tous ces enfants des ténèbres ont en commun l'acceptation de leurs propre part d'obscurité comme condition de l'épanouissement et même de la survie. Nous pensons ainsi à une « guérison » paradoxale par la marginalité, cependant ce n'est peut-être plus le terme approprié. En effet, les personnages qui acceptent leur marginalité ne se considèrent déjà plus du tout comme tel. Ils combattent une réalité qui met à l'écart. Chacun d'eux explore les potentialités de la part qu'ils sont censés occulter au sein du système collectif. Au retour, il semble bien qu'il ne soit plus question d'amélioration mais de devenir autre ; ni meilleur, ni pire, il s'agit d'une redéfinition. C'est, en ce sens, une nouvelle définition de la liberté individuelle.

Le choix d'un corpus précis composé seulement de quelques œuvres, en rapport avec le vaste domaine que représente la thématique des ténèbres, a représenté une double difficulté quant aux quatre différents médias. S'en tenir simplement au champ d'étude thématique n'est en aucun cas suffisant. L'intérêt de l'analyse comparée, et la liberté qu'elle offre de pouvoir outrepasser les

limites de l'étude littéraire, se situe également dans la curiosité que ce choix génère pour ces médias et ce qu'ils impliquent en tant qu'expériences culturelles. Il nous a donc paru indispensable d'accorder une place à une connaissance de ces médias, de leur langage et de leur fonctionnement. Il aurait été vain et impossible, compte tenu de l'objectif précis d'une thèse, de se montrer exhaustif. Néanmoins, en soulevant d'autres problématiques qu'impliquaient justement les conceptions ouvertes apportées par l'expérience de ces différents médias, nous avons pu établir un lien singulier entre les ténèbres et notre rapport au réel et à l'imaginaire.

Le médium est ce qui sert d'intermédiaire entre ces deux rapports, c'est pourquoi les ténèbres prennent un sens beaucoup plus complexe et plus important à notre époque. Quelque soit le moyen d'expression, la manifestation culturelle, l'on comprend, de plus en plus la distance, le choix de l'anonymat, la mise en avant la création plutôt que l'identité, e, comme des retours aux ténèbres. Celles-ci ne désignent plus simplement l'esthétique glauque issue du Goth et des sous-genres que l'on reconnaît comme ses affiliés. La présence du personnage ténébreux dans l'ensemble des médias nous indique que c'est aussi à travers les médias que l'identité se forme. Ce personnage, qui se réalise dans la marginalité, est bien à l'image d'une tentation de marginalisation bien réelle, qui passe par la consommation d'une culture essentiellement basée sur l'imaginaire.

A l'heure actuelle, la culture des ténèbres ne semble plus qu'une référence broyée et recyclée par la culture de masse, dans un chaos de confusion médiatique qui a pour effet de la dénaturer à trop vouloir la rendre « accessible ». Si la culture *mainstream* semble avoir vampirisé ce que le Goth avait de subversif, d'autres réponses à cette appropriation apparaissent moins résolument négatives. Par exemple, Antoine Durafour attire notre attention sur le fait que : « le processus de récupération par la masse médiatique […] signifie que le changement dans une société peut provenir d'une sous-culture. »[1609] Cet argument nous amène à rappeler une analogie tout à fait justifiée faite par Catherine Spooner : « self-consumption analogus to vampirism »[1610]. Les personnages que nous avons étudiés sont leurs propres vampires et ils vampirisent les moyens d'expression comme les manifestations artistiques au service d'une culture de l'individualité, envisageant ainsi la culture ténébreuse comme une culture assurément consumériste et individualiste, dans le sens défini par Spooner :

> Goth also appropriates the archetype of the loner, the wanderer or damned soul doomed to wander the earth forever alienated from mankind. […] The subculture here appears to draw again on literary precedent, in

1609 Antoine Durafour, *op. cit*., p. 162.
1610 Catherine Spooner, *Fashioning Gothic Bodies, op. cit.*, p. 103.

particular a notion of subjectivity implicity derived from Romantic individualism, in which a unique subjectivity can be forged through original self-expression. The original desire for difference that attracts the individual to the subculture in the first place leads to a desire for further fracturing within the same itself, in which each individual Goth is regarded as an exclusive self-creation.[1611]

Notre étude nous a amenés à confirmer cette définition : le personnage ténébreux est un *outsider* dans le sens où il est une « self-creation » qui se manifeste par une rupture avec les fondamentaux sociaux considérés comme des obstacles telles que les notions de genre ou de race. A partir de cette définition, nous pouvons comprendre la subjectivité, l'individualité et la transformation comme des manifestations esthétiques. Ainsi que le stipule Valérie de Courville-Nicol, à propos du gothique, l'*outcast* gothique est soumis « à son propre gouvernement »[1612]. Les personnages que nous avons étudiés confirment cette définition. En intériorisant les ténèbres comme leur part authentique, ils parviennent à trouver leur raison d'être dans la singularité et, ce faisant, suggèrent l'idée d'un système renversé dans lequel la norme deviendrait justement ce qu'elle rejette.

L'on ne peut, en faisant l'expérience de ces œuvres et de ces médias, ne pas y percevoir une redéfinition de l'être qui touche, de loin ou de près, à la notion de post-humanité. Les personnages ténébreux sont déjà des post-humains, puisqu'ils développent une identité malléable, qui apparaît comme menaçante parce qu'elle est plus puissante que l'humain. Cette monstruosité acceptée, renforcée, les rend bizarrement lumineux et la fin de leurs histoire semble toujours être une apothéose. Ils passent de l'autre-côté de la rivière du changement.

La rivière du changement, post-humanité et ténèbres : une ouverture

La lumière persiste à s'infiltrer. Elle est devenue méconnaissable, elle passe par le réseau, par les miroirs multi-médiatiques, qui paraissent infiniment plus vertigineux que la réalité. La question de la singularité désirée est plus qu'essentielle à notre époque car elle rassemble des enjeux particuliers. L'absorption culturelle et artistique dans les ténèbres nous amène à envisager le constat de David Punter : « the future has already been absorbed into a "river of time" without barriers »[1613]. L'absence de barrières, la trans-culturalité signifie que le temps peut être également perçu en dehors d'un contexte social. Le passionné peut absorber le médium sans le comprendre ou l'apprécier par rapport à l'époque, car le médium a cette capacité d'acquérir du sens selon les époques et les individus.

1611 *Ibid*, p. 173.
1612 Valérie de Courville-Nicol, *op. cit.,* p. 267.
1613 David Punter, *Influence of Postmodernism on Contemporary Writing : An Interdisciplinary Study, op. cit.*, p. 166.

Plus nous avons avancé dans notre argumentation, plus le sens du mot « ténèbres » s'est ancré dans la virtualité. Il ne s'agit pas simplement d'un phénomène propre à l'ère internet. Il est davantage question de ce qui s'oppose à la réalité sociale. Nous avons conclu, avec notre étude sur *Alice,* que l'entrée dans la post-humanité passe par un désir de devenir autre, de devenir post-humain. La dimension virtuelle du jeu-vidéo n'est qu'une étape. Or cette virtualité menace de remplacer le rêve du sujet humain par la manifestation virtuelle du post-humain. Ce n'est pas, dans notre opinion, une conclusion négative, car ce qui change n'est négatif que pour qui ne souhaite pas le changement.

Et pourtant, c'est dans un lieu infernal que nous emportent les jeux *Alice*, de même que les autres ouvrages que nous avons étudiés. Comme le dit si bien le Chapelier : « a good excuse for going to hell in a teapot »[1614] C'est bien ce que fait Alice : elle monte dans une théière téléphérique pour s'en aller au combat, vers le danger qui est ardemment désiré. L'on aurait presque oublié les dimensions paradisiaques qui justifie la rêverie conventionnelle. N'est-on pas sensés fuir en rêve, ou virtuellement, pour des mondes meilleurs, sans guerres, sans violence et sans trahisons ? Qu'est-ce qui nous excite tant dans cette descente dantesque ? Le jeu *Alice* est davantage cauchemar que rêve, il remet donc en jeu la définition du rêve. Le jeu-vidéo se base, en grande partie, sur le combat. Doit-on en conclure que l'on souhaite se livrer à nos propres guerres solitaires, par procuration, juste pour nier une réalité qui ressemble à un jeu injuste, sans règle solides, sans repères et sans finalité ?

Donna Haraway apporte un élément de réponse, concernant cet attachement paradoxal à ce qui semble virtuellement négatif : « Unlike the hopes of Frankenstein's monster, the cyborg does not expect its father to save it through a restoration of the garden. »[1615] Le cyborg est comme le monstre du livre : une créature hybride qui ne renonce que partiellement à la part d'humanité de laquelle elle est issue. La créature de *Frankenstein* tient peut-être un discours radical, qui a des allures d'Apocalypse, en voulant faire payer à l'humain et en le supplantant. Mais *Frankenstein* n'est qu'une fiction, une horreur scientifique. Le fantasme n'est là que pour nous questionner sur nous mêmes et sur la réalité que nous pensons connaître ou maîtriser. L'horreur, ce pouvoir de l'abjection, est désormais appréciée pour autre chose que les frissons plaisants qu'elle peut procurer. L'horreur fictionnelle est en vérité une absolue nécessité, probablement parce qu'elle nous confronte au danger sans porter atteinte à notre intégrité et nous rappelle que, si notre nature a sa part de monstruosité, celle-ci devrait servir à la créativité et non devenir une « impulsion fatale ». C'est pourquoi les ténèbres nous apparaissent être ce terrain

1614 Le Chapelier, *Alice Madness Returns, op. cit.*
1615 Donna Haraway, *op. cit.*

clandestin dans lequel la créativité personnelle et salvatrice s'épanouit.

A ce discours, Jonathan Boulter oppose la « mélancolie post-humaine » qui se traduit dans cette recherche essentiellement fictive dans laquelle le sujet qui se veut post-humain demeure hanté par son humanité : « posthumanism is essentially a melancholic position […] the human haunts the posthuman, just as loss haunts and defines the catastrophic subject. »[1616] A ce sujet catastrophique, nous avons posé le sujet de la désorientation qui, dans sa déviance, cesse de chercher à s'adapter au système. C'est lui qui se joue du système.

L'appel des ténèbres est de plus en plus fort, dans notre temps qui tend à nous confondre. Les ténèbres se consomment plus que jamais. A travers l'acte de collectionner les univers et les personnages de dimensions fictives, il y a une volonté de reconquête personnelle et d'une réalité subjective nourrie par ces figures prédatrices qui nous fascinent dans leur liberté vorace, aux confins de la folie. La satisfaction ne se situe donc pas, obligatoirement, dans une vision commune de l'accomplissement (réussite sociale – travail – famille – postérité etc...). Il s'agit, comme le vampire, de choisir le monde sans limites de la nuit pour se remettre en question ; de déceler la richesse monstrueuse de la création comme un remède à la stérilité de la norme, comme les héros de Tim Burton ; de savoir se montrer plus rusé et plus déterminé que ceux qui nous trompent et polluent nos univers intérieurs, comme Alice ou encore de déjouer la destinée que l'on nous impose, comme le fait Cain, pour écrire notre histoire.

Les ténèbres permettent à ces personnages de devenir autres, ni pires, ni meilleurs, car ce genre de dualité ne compte plus. Les ténèbres sont aussi le terrain ludique dans lequel s'exprime la création de soi et de l'œuvre. C'est donc en cette capacité de transformation, il nous semble, que la post-humanité se manifeste. Par conséquent, cet état résulte d'une acceptation profonde de l'inconnu, et l'inconnu est comme les ténèbres : une immensité d'infinis possibles dans laquelle il nous appartient d'avancer, palper, faire la lumière, et finalement se trouver. Si, en étudiant le parcours de ces personnages, nous avons résolu cette problématique, alors ce travail a atteint son objectif.

***

1616 Jonathan Boulter, *op. cit.*, pp. 81-82.

BIBLIOGRAPHIE PRINCIPALE

Corpus principal : XIXe siècle

CARROLL Lewis, *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), *Through the Looking Glass and what Alice Found There* (1871), *The Annotated Alice : The Definitive Edition,* New-York : W. W. Norton & Company, 2000.

SHELLEY Mary, *Frankenstein or the Modern Prometheus* (1818)*,* Londres : Titan Books, 2015.

STOKER Bram, *Dracula* (1897)*,* Londres : Titan Books, 2015.

Corpus principal : XXe – XXIe siècles

BRITE Poppy Z, *Lost* Souls (1992), Toronto : The Random House Publishing, 2010.

RICE Anne, *The Vampire Lestat* (1985)*, The Vampire Chronicles Collection,* Toronto : The Random House Publishing Group Inc., 2002.

YUKI Kaori, *Cain* (*Hakushaku Kain Shiirizu*) (13 tomes, 1992-2004)*,* San Francisco : Viz Media, 2006-2008.

FILMOGRAPHIE PRINCIPALE

Edward Scissorhands, Tim Burton, Etats-Unis, 1990.

LUDOGRAPHIE PRINCIPALE

American McGee's Alice, Rogue Entertainment, 2000.

Alice Madness Returns, Spicy Horse, 2011.

****

VERSIONS FRANCAISES (CORPUS PRINCIPAL)

BRITE Poppy Z., *Âmes perdues*, Paris : Folio, 2006.

CARROLL Lewis, Œuvres complètes (2 tomes), Paris : Robert Laffont, 2003.

Rice Anne, *Lestat le vampire*, Paris : Albin Michel, 2015.

SHELLEY Mary, *Frankenstein ou le Prométhée moderne,* Paris : Le Livre de Poche, 2009.

STOKER Bram, *Dracula, Les Evadés des ténèbres* (anthologie), Paris : Bouquins, 2010.

BIBLIOGRAPHIE LITTERAIRE (non-exhaustive)

Gothique classique

BECKFORD William, *Vathek* (1786)*,* Oxford : OUP Oxford, 2013.

BRONTE Emily, *Les Hauts de Hurle-Vent* (*Wuthering Heights,* 1847) Paris : Le Livre de Poche, 1974.

LEWIS Matthew Gregory, *Le Moine* (*The Monk,* 1796)*,* Paris : Gallimard, 1975.

MATHURIN Charles, *Melmoth l'homme errant* (*Melmoth the Wanderer,* 1820), Paris : Phébus, 2011.

RADCLIFFE Ann, *Les Mystères du Château d'Udolphe* (*The Mysteries of Udolpho,* 1794), *Les Evadés des ténèbres* (anthologie), Paris : Bouquins, 2010.

WALPOLE Horace, *Le Château d'Otrante* (*The Castle of Otranto,* 1764), Paris : José Corti, 1989.

BARBEY D'AUREVILLY Jules, *Les Diaboliques* (1874), Paris : Flammarion, 2013.

EWERS Hans Heinz, *Mandragore* (*Alraune,* 1916), Paris : France Loisirs, 1988.

HOFFMANN E. T. A., « L'Homme au sable » (*Der Sandman,* 1816), *Contes nocturnes,* Paris : Folio, 2012.

HUGO Victor, *L'Homme qui rit* (1869), Paris : Pocket, 2015.

LEROUX Gaston, *Le Fantôme de l'opéra* (1910), Paris : Hachette, 2012.

LEROUX Gaston, « La Poupée sanglante » (1924), *Aventures incroyables* (œuvres complètes), Paris : Robert Laffont, 1992.

LOVECRAFT Howard Phillip, *Oeuvres complètes* (2 tomes), Paris : Bouquins, 2010.

MACHEN Arthur, *Le Grand dieu Pan* (*The Great God Pan,* 1890), Paris : Le Livre de Poche, 1977.

MARSH Richard, *Le Scarabée* (*The Beetle,* 1897), Paris : Joëlle Losfeld, 2006.

MELVILLE Herman, *Moby Dick* (1851), Paris : Flammarion, 2012.

MEYRINK Gustav, *Le Golem* (*Der Golem,* 1914), *Les Evadés des ténèbres* (anthologie), Paris : Bouquins, 2010.

POE Edgar Allan, *Contes, essais, poèmes,* Paris : Robert Laffont, 2011.

STEVENSON Robert Louis, *L'Etrange cas du Dr. Jekyll et Mr. Hyde* (*The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde,* 1886), Paris : Pocket, 2010.

VILLIERS DE L'ISLE-ADAM Auguste de, *Contes cruels* (1883) suivi de *Nouveaux contes*

cruels (1888), Paris ; Le Livre de Poche, 1983.

VILLIERS DE L'ISLE-ADAM Auguste de, *L'Eve future* (1886), Paris : Flammarion, 2008.

WILDE Oscar, *The Picture of Dorian Gray* (1890), Cambridge : Belknap Press, 2011.

Autres œuvres citées et / ou mentionnées (poésie, théâtre, autres)

ALIGHIERI Dante, *L'Enfer* (*Inferno, Divina Commedia,* 1555), Paris : Flammarion, 2004.

BAUDELAIRE Charles, *Les Fleurs du Mal* (1857), Paris : J'ai Lu, 2015.

BURGER Gottfried A., *Lenore* (1773), s/l : Leopold Classic Library, 2014.

BYRON George Gordon, *Cain, a mistery* (1821), Charleston : Nabu Press, 2011.

GOETHE Johann Wolfgang von, *Faust* (1808), Paris : Flammarion, 1999.

GOETHE Johann Wolfgang von, *La Fiancée de Corinthe* (*Die Braut von Korinth,* 1797), source internet reproduite d'après trad. Henri Blaze, Charpentier, 1863 : http://psychanalyse-paris.com/La-fiancee-de-Corinthe.html

KEATS John, *Lamia* (1820), Washington : Hardpress, 2015.

SADE D. A. F. de, *Les Infortunes de la vertu* (1791), Paris : Folio, 2014.

Le vampire [XIXe – XXe -XXIe siècles]

BRITE Poppy Z (dir.), *Eros Vampire* I et II (1997), Paris : Albin Michel, 1997-1999.

COLLINS Nancy A., *Appelle-moi Tempter* (*Tempter,* 1990), Paris : J'ai Lu, 1999.

COLLINS Nancy A., *Sunglasses After Dark* (1989), s/l : Open Road Media Science & Fantasy, 2015.

GAUTIER Téophile, *La Morte amoureuse* (1836), *La Morte amoureuse – Avatar et autres récits fantastiques,* Paris : Folio, 2002.

LEFANU Sheridan, *Carmilla* (1872)*, Les Evadés des ténèbres* (anthologie), Paris : Bouquins, 2010.

FEVAL Paul, *La Vampire* (1865)*,* s/l., CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016.

POLIDORI John William, *Le Vampyre* (*The Vampyre,* 1819), s/l., CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015.

RYMER James Malcolm / PREST Thomas P., *Varney the Vampire or the feast of blood* (1845)*,* New-York : Dover Publications, 2015.

ELIADE Mircea, *Mademoiselle Christina* (*Domnişoara Cristina,* 1992), Paris : L'Herne, 2006.

HAMILTON Laurel K., *Anita Blake,* (série, 1993-...), Montreuil : Milady, 2009-2016.

- *Plaisirs Coupables* (*Guilty Pleasures*)*,* 2009.
- *Le Cadavre rieur* (*The Laughing Corpse*), 2009.
- *Le Cirque des Damnés,* (*Circus of the Damned*), 2009.
- *Lunatic Café,* 2009.
- *Le Squelette sanglant* (*Bloody Bones*), 2009.

KING Stephen, *Salem* (1975)*,* Paris : Le Livre de Poche, 2009.

LUMLEY Brian, *Vamphyrii* (*Necroscope II,* 1988), Ucle : Claude Lefranq, 1998.

MATHESON Richard, *I am a Legend* (1954), Paris : Folio, 2001.

MEYER Stephenie, *Twilight* (série), 2005-2008 :

- *Fascination,* Vanves : Hachette, 2005.
- *Tentation,* Paris : Le Livre de Poche, 2011.
- *Hésitation*, Vanves : Hachette, 2007.

- *Révélation,* Paris : Le Livre de Poche, 2012.

NEWMAN Kim, *Anno Dracula* (1992)*,* Paris : Bragelonne, 2012.

NEWMAN Kim, *Le Baron rouge-sang* (*Bloody Red Baron,* 1995), Paris : Bragelonne, 2012.

RICE Anne, *The Vampires Chronicles* (série) :

- *Entretien avec un vampire* (*Interview with the Vampire,* 1978), Paris : Pocket, 2004.
- *La Reine des Damnés* (*The Queen of the Damned,* 1988), Paris : Pocket, 2012.
- *Le Voleur de corps* (*The Tale of the Body Thief,* 1992), Paris : Pocket, 2012.
- *Memnoch le Démon* (*Memnoch the Devil,* 1995), Paris : Pocket, 2013.
- *Armand le vampire* (*The Vampire Armand,* 1998), Paris : Pocket, 2014.
- *Merrick* (2000), Paris : Pocket, 2004.
- *Le Sang et l'or,* (*Blood and Gold,* 2001), Paris : Pocket, 2014.
- *Le Domaine Blackwood* (*Blackwood Farm,* 2002), Paris : Plon, 2004.
- *Cantique sanglant* (*Blood Canticle,* 2003), Paris : Plon, 2005.
- *Prince Lestat* (2014)*,* Nuelly-sur-Seine : Michel Lafon, 2016.

RICE Anne, *New Vampire tales* (série) :

- *Pandora* (1999)*,* Paris : Pocket, 2015.
- *Vittorio le vampire* (*Vittorio the Vampire,* 1999), Paris : Pocket, 2015.

SIMMONS DAN, *Les Fils des ténèbres* (*Children of the night,* 1992), Paris : Le Livre de Poche, 1999.

SABERHAGEN Fred, *Les Confessions de Dracula* (*The Dracula Tapes,* 1995)*,* Paris : Pocket, 1995.

SEIGNOLLE Claudia, *Le Chupador suivi de L'Auberge du Larzac* (1969)*,* Paris : Axium, 1969.

SIRE Cédric, *De fièvre et de sang* (2010)*,* Paris : Pocket, 2012.

SIRE Cédric, *Le Premier sang* (2012)*,* Paris : Pocket, 2013.

STOKER Bram, *Le Repaire du ver blanc* (*The Lair of the White Worm,* 1911), Dinan : Terre de Brume, 2015.

STOKER Dacre, *Dracula l'immortel* (*Dracula the Undead,* 2009), Paris : Le Livre de Poche, 2010.

STRIEBER Witley, *Les Prédateurs* (*The Hunger,* 1981)*,* Paris : J'ai Lu, 1983.

TOLSTOI Alekseï K., *La Famille du Vourdalak,*(*Semya' vurdala'ka,* 1839), Paris : L'Âge d'homme, 1993.

YARBRO Chelsea Quinn, *Hotel Transylvania* (1978)*,* s/l : Open Road Media Science-fiction & Fantasy, 2014.

Autres ouvrages (Goth, post-goth, *horror*, francophones)

BARKER Clive, *Hellraiser* (*The Hellbound Heart,* 1986)*,* Paris : Folio, 2013.

BARKER Clive, *Sacrements (Sacraments,* 1993)*,* Paris : Bragelonne, 2016.

BRITE Poppy Z, *Sang d'encre* (*Drawning Blood,* 1993), Paris : Albin Michel, 1995.

BRITE Poppy Z, *Contes de la fée verte* (*Wormwood,* 1996), Paris : Folio, 2011.

BRITE Poppy Z, *Cadavre Exquis* (*Exquisite Corpse,* 1996), La Laune : Au Diable Vauvert, 2015.

DAVIDSON Andrew, *Les Âmes brûlées* (*The Gargoyle,* 2008), Paris : Plon, 2009.

DESLANDES Amelith, *Chair et tendre,* Longchamps : La Madolière, 2012.

DESLANDES Amelith, *Les Résidents,* Longchamps : La Madolière, 2012.

GAIMAN Neil, *Neverwhere* (1996)*,* La Laune : Au Diable Vauvert, 2010.

GUDULE, *Le Club des petites filles mortes*, Paris : Bragelonne, 2008.

GUDULE, *Les Filles mortes se ramassent au scalpel,* Paris : Bragelonne, 2009.

KING Stephen, *Carrie* (1974)*,* Paris : Le Livre de Poche, 2010.

MIEVILLE China, *Le Roi des rats* (*King Rat*), Paris : Fleuve Editions, 2006.

RICE Anne, *La Saga des Sorcières* (série) :

- *Le Lien maléfique* (*The Witching Hour,* 1990)*,* Paris : Pocket, 2001.
- *L'Heure des sorcières* (*Lasher,* 1993), Paris : Pocket, 1999.
- *Taltos* (1994)*,* Paris : Pocket, 1999.

RICE Anne, *Les Infortunes de la Belle au Bois dormant* (trilogie), Nuelly-sur-Seine : Michel Lafon, 2012-2013. :

- *Initiation* (*The Claiming of Sleeping Beauty,* 1983), 2012.
- *Punition (Beauty's Punishment,* 1984)*,* 2013.
- *Libération* (*Beauty's Release,* 1985)*,* 2013.

SIRE Cédric, *Dreamworld* (2007)*,* Paris : Le Pré aux Clercs, 2009.

SIRE Cédric, *Déchirures* (2005)*,* Paris : Le Pré aux Clercs, 2010.

SIRE Cédric, *L'Enfant des cimetières* (2009)*,* Paris : Pocket, 2011.

WITTKOP Gabrielle, *Le Nécrophile* (1972)*,* Paris : Verticales, 2001.

Recueils de contes

BURTON Tim, *La Triste histoire du petit-enfant huître et autres histoires / The Melancoly Death of Oyster-Boy and Other Stories,* Paris : 10/18, 1996.

DUBOIS Pierre, *Les Contes de Crimes,* Paris : Folio, 2009.

GRIMM Jacob et Wilhelm, *Contes,* Paris : Folio, 1976.

PERRAULT Charles, *Contes,* Paris : Le Livre de Poche, 2006.

Manga, manwha, manfra (liste sélective)

ASO Haro, *Alice in Borderland,* (2010, 18 tomes), Paris : Delcourt, 2011-2016.

ITO Junji, *La Maison de poupées* (1998)*,* Paris ; Tonkam, 2010.

ITO Junji, *Tomie* (1997-2001, intégrale 3 tomes), Paris : Tonkam, 2012.

ITO Junji, *Le Mort amoureux* (1997)*,* Paris : Tonkam, 2013.

ITO Junji, *Frankenstein* (1999), Paris : Tonkam, 2014.

KATSURA Asuka, *Le Portrait de Petite Cosette* (*Kozetto no Shōzō*) (2004), Paris : Kazé Editions, 2008.

KNIFE Senno, *Sister* (1997), Toulon : Soleil Manga, 2003.

OBA Tsugumi, OBATA Takeshi, *Death Note* (*Desu Nōto*), (2003-2006, 13 tomes), Paris : Kana, 2007-2008.

OIWA Kenji, *Goth* (2002)*,* Vanves : Pika, 2004.

MARUO Suehiro, *Yume no Q-Saku* (1982)*,* Poitiers : Le Lézard Noir, 2005.

MARUO Suehiro, *La Jeune fille aux camélias* (1999), Paris : IMHO, 2005.

MARUO Suehiro, *Lunatic Lovers* (1997)*,* Poitiers : Le Lézard Noir, 2005.

MARUO Suehiro, *Vampyre* I et II (2000), Poitiers : Le Lézard Noir, 2006.

MARUO Suehiro, *La Chenille* (2009)*,* Poitiers : Le Lézard Noir, 2010.

MITSU, *Coeur de Sirène et autres histoires de mort,* Bordeaux : Vegetal Shuppan, 2010.

MIZUNO Junko, *Cinderalla,* Paris : IMHO, 2004.

MIZUNO Junko, *Hansel & Gretel,* Paris : IMHO, 2005.

MIZUNO Junko, *La Petite sirène,* Paris : IMHO, 2005.

MIZUNO Junko, *Pure Trance,* Paris : IMHO, 2006.

SHUREI Kōya, *Alichino* (1998-2001, 3 tomes), Los Angeles : Tokyopop, 2005.

TANABE Gō, *The Outsider* (2007)*,* Grenoble : Glénat, 2009.

THORES Shibamoto, *Trinity Blood,* (*Toriniti Buraddo*), (2004-..., 18 tomes), Paris : Kana, 2008-2014.

TOBOSO Yana, *Black Butler,* (*Kuroshitsuji*), (2006-..., 23 tomes), Paris : Kana 2009-2016.

SCHREIBER Ellen, *Vampire Kisses* I et II, Toulon : Soleil Productionss, 2009.

SOO-YOUNG Lee, *Model,* [6 tomes], Cambrai : Saphira, 2004-2005.

SOO-YOUNG Lee, *Horror Collector,* [5 tomes], Cambrai : Samji, 2010.

UMEZU Kazuo, *Baptism*, [4 tomes], Grenoble : Glénat, 2006-2007.

VALD, *Catacombes* [4 tomes], Vanves : Pika Senpai, 2010-2016.

YUKI Kaori, *Angel Sanctuary* (*Tenshi Kinryōku*), [10 tomes regroupés], Paris : Tonkam, 2009-2910.

YUKI Kaori, *Boys Next Door* (*Shōnen Zanzō*), Paris : Delcourt, 2009.

YUKI Kaori, *Contes cruels* (*Zankokuna Dōwatachi*), Paris : Delcourt, 2009.

YUKI Kaori, *Kaïné,* Paris : Delcourt, 2008.

YUKI Kaori, *Ludwig Revolution* (*Ludwig Kakumei*), [4 tomes], Paris : Delcourt, 2007-2008.

YUKI Kaori, *The Royal Doll Orchestra,* (*Ningyō(guignol) kyūtei gakudan*), [5 tomes], Paris : Delcourt : 2010-2011.

BIBLIOGRAPHIE CRITIQUE

Sur le vampire

AKEN Johannes van, *Histoire vraie du vampirisme,* Genève : Fannot, 1980.

ANDREESCO Ioanna, *Où sont passés les vampires,* Paris : Payot, 2004.

AUERBACH Nina, *Our Vampires : Ourselves,* Chicago : University of Chicago Press, 1995.

BADLEY Linda, *Writing Horror and the Body : The Fiction of Stephen King, Clive Barker, and Anne Rice*, Santa Barbara : Praeger, 1996.

BAK John S. (dir.), *Post/modern Dracula : From Victorian Themes to Postmodern Praxis,* Newcastle : Cambridge Scholars Publishing, 2007.

BAZIN Claire, CHAUVIN Serge (dir.), *Dracula : L'œuvre de Bram Stoker et le film de Francis Ford Coppola,* Nantes : Editions du Temps, 2005.

- SAUDO Nathalie, « She Wants Blood » : Discours sanguin et dégénérescence dans *Dracula* », pp. 43-

60.

BOTLING Fred, TOWNSHEND Dale (dir.), *Gothic : Nineteenth-century Gothic : At Home with the Vampire,* Londres : Taylor & Francis, 2004.

- CRAFT Christopher, « Kiss me with those red lips : Gender and inversion in Bram Stoker's *Dracula* », pp. 259-286.

BOULOUMIE Arlette, TOURNIER Michel (dir.), *Les Vivants et les morts : Littératures de l'entre-deux mondes,* Paris : Imago, 2008.

CAZACU Matei, *Dracula,* Paris : Tallandier, 2011.

DAVISON Carol-Margaret, HOUSLEY Paul Simpson Housley (dir.), *Bram Stoker's Dracula : Sucking Through the Century, 1897-1997,* Toronto : Dundurn, 1997.

- WALTER Gerald, WRIGHT Lorraine, « Locating Dracula : Contextualizing the Geography of Transylvania », pp. 49-76.

FLORESCU Radu, MCNALLY Raymond T., *In Search of Dracula : The History of Dracula and Vampires,* New-York : Mariner Books, 1994.

FLORESCU Radu, MCNALLY Raymond T., *Dracula, Prince of Many Faces : His Life and His Times,* Londres : Hachette UK, 2009.

GORDON Joan, HOLLINGER Veronica (dir.), *Blood Read : The Vampire as Metaphor in Contemporary Culture,* Philadelphie : University of Pennsylvania Press, 1997.

- AUERBACH Nina, « My vampire, my friend : The intimacy Dracula destroyed », pp. 11-16.
- ZANGER Jules, « Metaphor Into metonymy : The Vampire Next Door », pp. 19-26.

HELDRETH Leonard G., PHARR Mary (dir.), *The Blood is the Life : Vampires in Literature,* Bowling Green State : Popular Press, 1999.

- WOOD J. Martin, « New Life For An Old Tradition : Anne Rice And Vampire Literature », pp. 59-78.

HOLTE James C. (dir.), *The Fantastic Vampire: Studies in the Children of the Night Selected Essays from the Eighteenth International Conference on the Fantastic in the Arts*, Westport :

Praeger, 2002.

- VANDER PLOEG Scott, « Stoker's Dracula : A Neo-Gothic Experiment », pp. 37-44.
- FONSECA Toni, « Bela Lugosi's Dead But Vampire Music Stalks The Airwaves », pp. 59-68.

HOPPENSTAND Gary (dir.), *The Gothic World of Anne Rice,* Bowling Green : Popular Press, 1996.

- RAMSLAND Katherine, « The Lived World of Anne Rice's Novels », pp. 13-34.
- MCGINLEY Kathryn, « Development of the Byronic Vampire : Byron, Stoker, Rice », pp. 71-90.
- LIBERMAN Terri R., « Eroticism as Moral Fulcrum in Rice's Vampire Chronicles », pp. 109-122.
- SHAFER Aileen Chris, « Let Us Pray : Religious Codes and Rituals in The Vampire Lestat » pp. 149-162.

KELLER James R., *Anne Rice and the Sexual Politics : The Early Novels,* Jefferson : McFarland, 2000.

KITTELSON Mary Lynn (dir.), *The Soul of Popular Culture : Looking at Contemporary Heroes, Myths and Monsters,* Chicago : Open Court, 1998.

- DOUGHERTY Nancy, « Vampires, Eroticism and the Lure of the Unconscious », pp. 168-180.

LEATHERDALE Clive, *Dracula : The Novel and the Legend,* Brooklyn : Desert Island Books, 2001.

LECOUTEUX Claude, *Histoire des vampires : Autopsie d'un mythe,* Paris : Imago, 1999.

LIGHT Duncan, « Dracula tourism in Romania : Cultural identity and the state », *Annals of Tourism Research* vol. 7, Cambridge : Elsevier 2007, pp. 746-765.

MARIGNY Jean, *Le Vampire dans la littérature du XXe siècle,* Paris : Champion, 2003.

MARIGNY Jean, *Sang pour sang : Le réveil des vampires,* Paris : Gallimard, 2015.

MILLER Elizabeth, *Bram Stoker's Dracula : A Documentary Volume.* Farmington Hills : Thomson Gale, 2005.

MONTANDON Alain (dir.), *Mythes de la décadence, Clermont-Ferrand* : Presses Universitaires Blaise Pascal, 2001.

- FRANCO Bernard, « Métamorphoses d'un mythe moderne : *Dracula* ou la décadence du vampire », pp. 345-357.

PALMER Louis H., *Vampires in the New World,* Santa-Barbara : Praeger Publishers Inc., 2012.

RAMSLAND Katherine, *Anne Rice Reader,* New-York : Random House Publishing Group, 2010.

STEIN Wayne, BROWNING John Edgar, PICART C. J. S. (dir.), *Draculas, Vampires, and Other Undead Forms : Essays on Gender, Race and Culture,* Lanham : Scarecrow Press, 2009.

WILLIAMSON Millie, *The Lure of the Vampire : Gender, Fiction and Fandom from Bram Stoker to Buffy,* New-York : Wallflower Press, 2005.

Sur *Frankenstein* et la thématique du monstre

AHMAD Aalya, MORELAND Sean (dir.), *Fear and Learning : Essays on the Pedagogy of Horror,* Jefferson : McFarland, 2013.

- KOOYMAN Ben, « The pedagogical value of Mary Shelley's Frankenstein in teaching adaptation study », pp. 245-264.

AMARTIN-SERIN Annie, *La Création défiée : L'Homme fabriqué dans la littérature,* Paris : PUF, 1996.

BALDICK Chris, *In Frankenstein's Shadow : Myth, Monstruosity and Nineteenth-century Writing* (2de éd.), New-York : Clarendon Press, 2001.

BANN Stephen (dir.), *Frankenstein, Creation and Monstrosity,* Londres : Reaktion Books, 1994.

- SMITH Crosbie, « Frankenstein And Natural Magic », pp. 39-59.
- JORDANOVA Ludmilla,« Melancholy, Reflection : Constructing an Identity for Unveilers of Nature », pp. 60-76.
- SCHEFER Jean-Louis, « The Bread And The Blood », pp. 177-192.

Centre des paralittératures et du cinéma, *Actes de colloques sur Frankenstein littérature / cinéma* (1er janvier), Liège : Éditions du CEFAL, 1997.

- DUPUIT Christine, « Frankenstein, un rêve politique », pp. 27-44.
- MENEGALDO Gilles, « Eclairages cinématographiques de *Frankenstein* », pp. 83-102.

CLERY E. J., *Women's Gothic : From Clara Reeve to Mary Shelley,* Londres : Northcote House, 2004.

DESMARETS Hubert, *Création littéraire et créatures artificielles : L'Eve future, Frankenstein, Le Marchand de Sable, ou le jeu du miroir,* Paris : Edition du Temps, 1999.

DUPERRAY Max, *Lecture de "Frankenstein" de Mary Shelley,* Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 1997.

FISCH Audrey A., *Frankenstein, Icon of Modern Culture,* Westfield : Helm Information Ldt, 2009.

FLORESCU Radu, CAZACU Matei, *Frankenstein,* Paris : Tallandier, 2011.

G.E.R.F. (Groupe d'études et de recherche sur le fantastique), *L'Hybride* (mars 2000), Grenoble : Université Stendhal-Grenoble.

- DIDIER Sophier, « Vertige de l'hybride et attraction du gouffre », pp. 31-44.
- GUILLOT Laurie, « La dynamique de l'hybridité des genres : De quelques chimères littéraires dans la littérature fantastique » pp. 61-71.
- SCHLABEL William, « Frankenstein et le mythe de la fragmentation », pp. 213-228.

MAROT Patrick (dir.), *La Littérature et le sublime,* Toulouse : Presses Universitaires du Mirail, 2007.

- GRALL Catherine, « Sur les traces d'une sublime blancheur : *La Ballade du vieux marin* de Coleridge, *Frankenstein* de Mary Shelley, *Les Aventures d'Arthur Gordon Pym* d'E. A. Poe et *Moby Dick* de H. Melville », pp. 287-304.

MORVAN Alain, *Mary Shelley et Frankenstein : Itinéraires romanesques,* Paris : PUF, 2005.

NAPIER Elizabeth R., *Falling into Matter : Problems of Embodiment in English Fiction from Defoe to Shelley,* Toronto : University of Toronto Press, 2013.

NOIRAY Jacques, *Le Romancier et la machine : Jules Vernes, Villiers de L'Isle-Adam,* Paris : José Corti, 1989.

POOLE Walter Scott, *Monsters in America : Our Historial Obsession with the Hideous and the Haunting,* Saint-Waco : Baylors University Press, 2014.

PREUSS Karin, *The Question of Madness in the Works of E. T. A. Hoffmann and Mary Shelley : With Particular Reference to Frankenstein and Der Sandmann,* Berne : Peter Lang, 2003.

SPURR David, DUCIMETIERE Nicolas (dir.), *Frankenstein créé des ténèbres,* Paris : Gallimard, 2016.

WILLIAMS Hugues, SMITH Andrew (dir.), *Queering the Gothic,* Manchester : Manchester University Press, 2009.

- RIGBY Mair, « Do you share my madness ? : Frankenstein's queer gothic », pp. 36-54.

Sur l'univers d'*Alice* (bibliographie critique sélective)

BENYAOUN Robert, *Les Dingues du nonsense : De Lewis Carroll à Woody Allen,* Paris : Seuil, 1986.

BROOKER Will, *Alice's Adventures : Lewis Carroll In Popular Culture,* Londres / N.Y. : The Continuum International Publishing, 2004.

GARLAND-THOMPSON Rosemarie (dir.), *Freakery : Cultural Spectacles of the Extraordinary Body,* New-York : NYU Press, 1996.

- MERISH Lori,« Cuteness and commodity aesthetics : Tom Thumb and Shirley Temple », pp. 185-206.

GATTEGNO Jean, *L'Univers de Lewis Carroll,* Paris : José Corti, 1990.

INGLIN-ROUTISSEAU Marie-Hélène, *Lewis Carroll dans l'imaginaire français : La nouvelle Alice,* Paris : L'Harmattan, 2006.

LEACH Karoline, *In The Shadow of the Dreamchild,* Londres : Peter Owen Publishers, 1999.

LEACH Karoline (dir.), HOLLINGSWORTH Christopher [dir.], *Alice Beyond Wonderland*, Iowa : University of Iowa Press, 2009.

- MAVOR Carol, « Believing in six things before breakfast or reading *Alice* nostologically », pp. 63-84.
- WONG Mou-lan, « Generations of re-generations : Re-creating Wonderland through text, illustrations and the reader's hands », pp. 135-154.
- SOMERS Sean, « Arisu in Harajuku : Yagawa Sumiko's Wonderland as translation : Theory and performance », pp. 199-216.

MOREL Michel (dir.), *Lewis Carroll : Jeux et enjeux critiques,* Nancy : Presses Universitaires de Nancy, 2003.

- LECERLE Jean-Jacques, « Lewis Carroll's feminine style », pp. 9-18.
- LECLERQ Guy, « Une figure aimée d'Alice : le chiasme », pp. 19-26.
- BEER Gillian, « The dialogues of Alice, talks and tactics », pp. 107-117.
- LEBAILLY Hugues, « Charles Lutwidge Dodgson et la pédolâtrie victorienne : Ebauche de contextualisation d'une fascination prétendument idiosyncrasique », pp. 153-166.

SCHARFSTEIN Ben-Ami, *The Nonsense of Kant and Lewis Carroll : Unexpected Essays on Philosophy, Art, Life and Death,* Chicago : University of Chicago Press, 2014.

Tim Burton et le cinéma

BAECQUE Antoine de, *Tim Burton,* Paris : Cahiers du Cinéma, 2005.

BASIL-MOROZOW Helena, *Tim Burton : The Monster and the Crowd : A Post-jungian Perspective,* New-York : Routledge, 2010.

BELLIN Joshua David, *Framing Monsters : Fantasy Film and Social Alienation,* Carbondale : SIU Press, 2005.

BOISSONNEAU M., BONHOMME B., BOUTANG A. (dir.), *Tim Burton : Horreurs Enfantines,* Paris : L'Harmattan, 2016.

- CARAYOL Cécile, « Danny Elfman : L'effet boîte à musique dans les films de Tim Burton », pp. 57-64.
- BATICLE Vincent, « Tu seras père mon fils : Figures paternelles et filiations cinématographiques dans le cinéma de Tim Burton », pp. 134-152.
- MENEGALDO Gilles, « Aspects de la poétique fantastique de Tim Burton », pp. 153-167.

CAIOZZA Anna, DEMARTINI E. A. (dir.), *Monstres et imaginaire social : Approches historiques,* Paris : Creaphis, 2008.

- COURTINE Jean-Jacques, « La désincarnation des monstres. Des entre-sorts au cinéma », pp. 269-280.
- DE BAEQUE Antoine, « Tod Browning, *Freaks,* Lon Chaney, les monstres de la parade à l'artifice », 281-294.

DUPERRAY Max, MENEGALDO Gilles, SIPIERE Dominique (dir.), *Eclats du noir : Généricité et hybridation dans la littérature et le cinéma du monde anglophone,* Aix-en-Provence : Université de Provence, 2007.

- PLOTTIER-POISSON Gaëtane, « Le personnage gothique, le parcours et la loi », pp. 11-26.
- TRON Daniel, « Chasing white rabbits : Echos et réécritures d'Alice dans le cinéma contemporain », pp. 315-334.

GUIDO Laurent (dir.), *Les Peurs de Hollywood : Phobies sociales dans le cinéma fantastique américain,* Lausanne : Antipodes, 2006.

- GUIDO Laurent, « Entre « cauchemar » et « paranoïa » : Une introduction aux représentations de la peur dans le cinéma fantastique hollywoodien », pp. 7-39.
- VERSELLE Vincent, « Un vampire peut en cacher un autre », pp. 185-202.
- TOMASOVIC Dick, « *Mutatis mutandis* : Le spectacle du corps paranoïde. Renouveau des agents mutagènes à Hollywood », pp. 249-265.

LAFOND Robert (dir.), *Cauchemars américains : Fantastique et horreur dans le cinéma moderne,* Liège : Editions du Céfal, 2003.

- WOOD Robin, « Le retour du refoulé », pp. 15-34.

MACMAHON Jennifer L. (dir.), *The Philosophy of Tim Burton,* Lexington : University Press of

Kentucky, 2014.

- SULLIVAN Daniel, « The consolations and dangers of fantasy : Burton, Poe, and *Vincent* », pp. 47-66.
- JENKINGS Jennifer L., « A symphony of horror : The sublime synesthesia of Sweeney Todd », pp. 171-192.
- KNIGHT Deborah, MCKNIGHT George, « Tim Burton, Johnny Depp and the Fantastic », pp. 193-214.
- MACMAHON Jennifer L., « It's uncanny : Death in Tim Burton's corpus », pp. 215-242.

PALACIOS Valérie, *Le Cinéma gothique : Un genre mutant,* Sarl : Camion Noir, 2009.

SALISBURY Mark, BURTON Tim, DEPP Johnny, *Tim Burton : Entretiens avec Mark Salisbury,* Paris : Points, 2012.

WEINSTOCK Jeffrey (dir.), *The Works of Tim Burton : Margins to Mainstream,* New-York : Palgrave Macmillan, 2013.

- SPOONER Catherine, « Costuming the outsider in Tim Burton's cinema or why is a corset like a codfish ? », pp. 47-63.
- CARVER Stephen, « He wants to be just like Vincent Price : Influence and intertext in the gothic films of Tim Burton », pp. 117-132.
- SIEGEL Carol, « Tim Burton's popularization of perversity : Edward Scissorhands, Batman Returns, Sleepy Hollow, And Corpse Bride », pp. 197-216.
- LENNARD Dominic, « This is my art, and it's dangerous : Tim Burton's artists-heroes », pp. 217-230.

WEISHAAR Schuy, *Masters of the Grotesque : The Cinema of Tim Burton, Terry Gilliam, the Coen Brothers and David Lynch,* Jefferson : McFarland & Co, 2012.

Sur la culture et la littérature gothique

ANDERSON Eric G. HAGOOD Taylor, TURNER Daniel C. (dir.), *Undead Souths : The Gothic and Beyond in Southern Literature and Culture,* Baton Rouge : Louisiana State University Press, 2015.

- HIRSCH Sarah, « Topographical Ghosts : The Archival Architecture of Old New Orleans », pp. 76-87.

BADDELEY Gavin, *Gothic : La Culture des ténèbres,* Paris : Denoël, 2004.

BERTHIN Christine, *Gothic Hauntings : Melancoly Crypts and Textual Ghosts,* New-York : Palgrave Macmillan, 2010.

BOZZETTO Roger, *Territoires des fantastiques : Du roman gothique aux récits d'horreur modernes,* Aix-en-Provence : Publications de l'Université de Provence, 1998.

CAVALLARO Dani, *Gothic Vision : Three Centuries of Horror, Terror & Fear,* Londres : A&C Black, 2002.

COURVILLE-NICOL Valérie de, *Le Soupçon gothique : L'Intériorisation de la peur en Occident,* Sainte-Foy : Presses universitaires du Laval, 2004.

DRYDEN Linda, *The Modern Gothic and Literary Doubles : Stevenson, Wilde and Wells,* New-York : Palgrave Macmillan, 2003.

DUPERRAY Max*, Le Roman noir anglais dit gothique,* Paris : Ellipses, 2000.

DURAFOUR Antoine, *Le Milieu gothique,* Paris : Le Manuscrit, 2005.

DUROT-BOUCE Elizabeth, *Introduction à la fiction gothique : Identité et altérité, l'écriture des frontières,* Saint-Denis : Publibook, 2013.

EDMONDSON Mark, *Nightmare on Main Street : Angels, Sadomasochism and the Culture of Gothic,* Cambridge : Harvard University Press, 1999.

EUDELINE Patrick, BOURRE Jean-Pierre, DUFAUD Mark (dir.), *Goth : Le romantisme noir de Baudelaire à Marilyn Manson,* Paris : Scali, 2006.

GOODLAD Lauren, BIBBY Michael (dir.), *Goth : Undead Subculture,* Durham : Duke University Press, 2007.

- HOLMES Trevor M., « Peri gothous : On the art of gothicizing gender », pp. 79-88.
- MARKLEY Robert, « Geek / Goth : Remediation and nostalgia in Tim Burton's *Edward*

Scissorhands », pp. 277-292.

HURLEY Kelly, *The Gothic Body : Sexuality, Materialism and Degeneration at the Fin-de-siècle,* Cambridge : Cambridge University Press, 2004.

KHOLKE Marie-Luise, GUTLEBEN Christian (dir.), *Neo Victorian Gothic : Horror, Violence and Degeneration in the Re-imagined Nineteenth-century,* Amsterdam : Rodopi, 2012.

KILPATRICK Nancy, *La Bible gothique,* Paris : Camion Noir, 2008.

MIGHALL Robert, *A Geography of Victorian Gothic Fiction : Mapping History's* Nightmares, Oxford : Oxford University Press, 2003.

PUNTER David, *The Literature of Terror v.2 : The Modern Gothic,* Londres : Longman, 1996.

PUNTER David (dir.), *A New Companion to the Gothic,* New-York : John Wiley & Sons, 2012.

- KAYE Heidi, « Gothic Film », pp. 239-251.
- LLOYD-SMITH Allan, « Nineteenth-Century American Gothic », pp. 165-175.

SIEGEL Carol, *Goth's Dark Empire,* Bloomington : Indiana University Press, 2005.

SMITH Andrew, *Gothic Radicalism : Literature, Philosophy and Psychoanalysis in the Nineteenth Century,* New-York : Palgrave Macmillan, 2000.

SPOONER Catherine, *Fashioning Gothic Bodies,* Manchester : Manchester University Press, 2004.

STABLEFORD Brian, *Gothic Grotesques : Essays on Fantastic Literature,* Maryland : Borgo Press, 2009.

WITCHARD Anne, PHILLIPS Lawrence (dir.), *London Gothic : Place, Space and the Gothic Imagination*, Londres, New-York : The Continuum International Publishing Group, 2010.

- WITCHARD Anne, « A fatal freshness : Mid-Victorian suburbophobia », pp. 23-40.
- MORDAWSKY CALEB Amanda, « A city of nightmare : Suburban anxiety in Arthur Machen's

Londong gothic », pp. 41-49.

- BAVIDGE Jenny, « Rats, flouds and flowers : London's gothicized nature », pp. 103-118.

Sur les mangas et la culture nippone

BUSH Laurence C., *Asian Horror Encyclopedia,* Bloomington : Writers Club Press, 2001.

BERNT Jacqueline, KÜMMERLING-MEIBAUER Bettina (dir.), *Manga's Cultural Crossroads,* Londres : Routledge, 2013.

- STEWART Ronald, « Manga as schism : Kitazawa Rakuten's resistance to "Old-fhasioned" Japan », pp. 27-29.
- BERNT Jacqueline, « The intercultural challenge of the "Mangaesque" : Reorienting manga studies after 3/11 », pp. 63-84.
- CHIE Yamanaka, « *Manwha* in Korea : (Re) nationalizing comics culture », pp. 85-99.

BLOUIN Michael J., *Japan and the Cosmopolitan Gothic : Specters of Modernity*, New-York : Palgrave, Macmillan, 2013.

BOUISSOU Jean-Marie, *Manga : Histoire et univers de la BD japonaise,* Arles : Philippe Picquier, 2010.

CHOI Jinhee, WADA-MARCIANO Mitsuyo (dir.), *JHorror to the Extreme : Changing Boundaries in Asian Cinema,* Hong-Kong : Hong-Kong University Press, 2009.

- WADA-MARCIANO Mitsuyo, « J-horror : New media's impact on contemporary Japanese horror cinema », pp. 15-38.

GODOY Tiffany, VARTANIAN Ivan, *Japanese Goth,* Milford : Universe Publishing, 2009.

HAND Richard J., MCROY Jay (dir.), *Monstrous Adaptations : Generic and Thematic Mutations in Horror Film,* Manchester : Manchester University Press, 2007.

- BLAKE Linnie, « Everyone will suffer : National identity and the spirit of the subaltern in Nakata Hideo's *Ringu* and Gore Verbinski's *The Ring* », pp. 209-218.

JOHNSON-WOODS Toni (dir.), *Manga : An Anthology of Global and Cultural Perspectives,*

Londres : A&C Black, 2010.

- BOUISSOU Jean-Marie, « Manga : An historical overview », pp. 17-33.
- BRYCE Mio, DAVIS Jason, « An overview of Manga genres », pp. 34-61.
- MCLELLAND Mark, « The "beautiful boy" in Japanese girl's manga, pp. 62-76.
- DARLINGTON Tania, COOPER Sara, « The power of truth : Gender and sexuality in Manga », pp. 157-172.

MACWILLIAMS Mark W. (dir.), *Japanese Visual Culture : Explorations in the World of Manga and Anime,* Londres : Routledge, 2008.

- ITO Kinko, « Manga in Japanese history », pp. 26-47.
- POITRAS Gilles, « Contemporary anime in Japanese pop culture », pp. 48-67.
- TAKAHASHI Mizuki, « Opening the closed world of *shōjo* manga », pp. 114-136.
- SHAMOON Deborah, « Situating the *shōjo* in *shōjo manga* : Teenage, girls, romance comics, and contemporary Japanese culture », pp. 137-154.
- GARDNER Richard A., « Aum Shinrikyō and a panic about manga and anime », pp. 200-218.
- PANDEY Rajyashree, « Medieval genealogies of manga and anime horror », pp. 219-236.

MARAK Kataryna, *Japanese and American Horror : A Comparative Study of Film, Fiction, Graphic Novels and Video Games,* Jefferson : McFarland, 2015.

PERPER Timothy, CORNOG Martha (dir.), *Mangatopia : Essays on Manga and Anime in the Modern World,* Santa-Barbara : ABC Clio, 2011.

- LUNNING Frenchy, « Cosplay, drag, and the performance of abjection », pp. 71-88.

SCHODT Frederik L., *Manga Manga : The World of Japanese Comics,* New-York, Kodansha America Inc., 1986.

SCHODT Frederik L., *Dreamland : Writings on Modern Japan,* Berkeley : Stone Bridge Press, 2002.

YOSHINAGA Masayuki, ISHIKAWA Katsuhiko (éd.), *Gothic & Lolita,* Londres : Phaidon Press, 2007.

Sur le jeu vidéo

BARKER Clive, PERRON Bernard (dir.), *Horror Video Games : Essays in the Fusion of Fear and Play.* Jefferson : McFarland & Co., 2009.

- TAYLOR Laurie, « Gothic bloodlines in survival horror gaming », pp. 26-45.
- KIRKLAND Ewan, « Storytelling in survival horror games », pp. 46-61.
- PICARD Martin, « Haunting backgrounds : Transnationality and intermediality in Japanese survival horror video games », *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play* », pp. 95-120.
- PERRON Bernard, « The survival horror : The extended body genre », pp. 121-143.
- NIENDENTHAL Simon, « Patterns of obscurity : Gothic setting and light in *Resident Evil 4* and *Silent Hill 2* », pp. 168-180.

GENVO Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux-vidéos,* Paris : L'Harmattan, 2003.

KILPATRICK Graeme, *Aesthetic Theory and the Video Game.* Manchester : Manchester University Press, 2011.

LEJADE Olivier, TRICLOT Mathieu (dir.), *La Fabrique des jeux vidéos : Au cœur du gameplay,* Paris : La Martinière, 2013.

- LEJADE Olivier, « L'attitude ludique », pp. 17-26.
- TRICLOT Mathieu, « Gameplay ou l'énigme du jeu », pp. 27-36.
- VIENNOT Eric, « L'art de l'immersion ou quand le réel devient terrain de jeu », pp. 37-47.
- BACHELLERIE Clément, « L'image dans le jeu vidéo », pp. 107-117.
- CARDOSO-LEITE Pedro, BAVELIER Daphé, « Quand le jeu vidéo d'action rend le cerveau plastique », pp. 138-142.

MCGEE American, MARSHALL Dave (éd.), *The Art of Alice Madness Returns,* Milwaukie : Dark Horse Books, 2011.

NIENDENTHAL S., EL-NASR S., KNEZ I., ALMEIDA P., ZUPKO J., « Dynamic lighting for tension in games », Games Studies vol. 7 issue 01, 2007, source internet : www.gamestudies.org/0701/articles/elnasr_nedenthal_knez_almeida_zupko

SAINSBURY Matt, *Game Art : Art from 40 Video Games and Interviews from their Creators,* San Francisco : No Starch Press, 2015.

SZILAS Nicholas, RETY Jean-Huges (dir.), *Créations de récits pour les fictions interactives : Simulation et réalisation,* Paris : Lavoisier, 2006.

- CLEMENT Jean, « La cyberlittérature entre jeu littéraire et jeu-vidéo », pp. 17-31.
- BURA Stéphane, « Ontologie de la fiction interactive dans les jeux vidéos », pp. 75-97.

TAYLOR Laurie,« When Seams Fall Apart : Video Game Space and the Player », Game Studies issue 2003, source internet : www.gamestudies.org/0302/taylor/

TRICLOT Mathieu, *La Philosophie des jeux-vidéos*, Paris : Zones, 2011.

VAN LOOY Jan, « Player Identification in American McGee's Alice : A Comparative Perspective », source internet : http://underthemask.wikidot.com/janvanlooy

WOLF Mark J. P., PERRON Bernard (dir.), *The Video Game Theory Reader,* Abindgon : Routledge, 2003.

- GRODAL Torben, « Stories for Eye, Ear and Muscles : Video Games, Media and Embodied Experience », pp. 130-154.

Essais sur la littérature, la thématique de la post-humanité, l'intermédialité et d'autres domaines

AARSETH Espen, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature,* Baltimore : JHU Press, 1997.

BARON Denis, *La Chair Mutante : Fabrique d'un posthumain,* Paris : Dis voir, 2008.

BARRAL Etienne, *Otaku : Les Enfants du virtuel,* Paris : Denoël, 2000.

BOULTER Jonathan, *Parables of the Posthuman,* Detroit : Wayne State University Press, 2015.

BURKE Edmund, *A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful*, Oxford : OUP Oxford, 1995.

CAILLOIS Roger, *Les Jeux et les hommes : Le masque et le vertige,* Paris : Folio, 1992.

DELEUZE Gilles, *Critique et clinique,* Paris : Editions de Minuit, 1999.

DILLON Brian (éd.), *Ruins,* Londres : Whitechapel Gallery, 2011.

- VILDER Anthony, « Architecture Dismembered », pp. 55-68.

FINTZ Claude (dir.), *Les Imaginaires du corps en mutation : Du corps enchanté au corps en chantier,* Paris : L'Harmattan, 2008.

- MARIGNY Jean, « Les métamorphoses du corps dans la littérature fantastique », pp. 145-157
- WUNEMBURGER Gigi, « L'utopie bio-cybernétique : Puissance et servitude », pp. 483-492
- FINTZ Claudie, « Le corps au centre d'une guerre des imaginaires », pp. 495-506.

GLINOER Anthony, *La Littérature frénétique,* Paris : PUF, 2009.

HARAWAY Donna, « A cyborg manifesto : Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth-century », source internet : http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Haraway-CyborgManifesto-1.pdf

JACKSON Rosemary, *Fantasy : The Literature of Subversion,* Abingdon : Routledge, 2008.

JOURDE Pierre, TORTONESE Paolo, *Visages du double : Un thème littéraire,* Paris : Nathan, 1996.

KRISTEVA Julia, *Pouvoirs de l'horreur : Essai sur l'abjection,* Paris : Editions du Seuil, 1980.

MAZET Julien, *Essai sur le fantastique,* Paris : Kirographaires, 2012.

MAZET Julien, *Essai sur le fantastique,* Paris : Kirographaires, 2012.

MONTANDON Alain, *Les Yeux de la nuit : Essai sur le romantisme allemand,* Clermond-Ferrand : Presses Universitaires Blaise Pascal, 2010.

PRAZ Mario, *La Chair, la mort et le diable dans la littérature du XIXe siècle : Le romantisme noir,* Paris : Gallimard, 1999.

PUNTER David, *Influence of Postmodernism on Contemporary Writing : An Interdisciplinary Study,* New-York : Edwin Mellen Press, 2005.

RASKIN Jonah, *A Terrible Beauty : The Wilderness in Americain Literature,* Berkeley : Regent Press, 2014.

SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction*, Paris : Seuil, 1999.

SEDGWICK Eve K., *Tendencies,* Durham : Duke Univeristy Press, 1993.

SEDGWICK Eve K., *Touching, Feeling : Affect, Pedagogy, Performativity,* Durham : Duke University Press, 2003.

TODOROV Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique,* Paris : Points, 2015.

RAJEWSKI Irina, « Intermediality, intertextuality and remediation : A literaly perspective on intermediality », source internet : http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_rajewski_text.pdf

FILMOGRAPHIE

Filmographie sélective de Tim Burton

Vincent, 1982.
Hansel and Gretel, 1982.
Frankenweenie, 1984.
Pee Wee's Big Adventure, 1985.
Beetlejuice, 1988.
Batman, 1989.
Batman Returns, 1992.
The Nightmare Before Christmas, 1993.
Ed Wood, 1994.
Mars Attacks !, 1996.
Sleepy Hollow, 1999.
Planet of the Apes, 2001.
Big Fish, 2003.
Charlie and the Chocolate Factory, 2005.
Corpse Bride, 2005.
Sweeney Todd : The Demon Barber of Fleet Street, 2007.
Alice in Wonderland, 2010.
Dark Shadows, 2012.
Big Eyes, 2014.

Le vampire sur grand et petit écran

Bram Stoker's Dracula, Francis Ford Coppola, 1992.
Blade, Stephen Norrington, 1998.
Blood, the Last Vampire, Kitabuko Hiroyuki, 2000.
Bloodrayne, Uwe Boll, 2005.
Buffy the Vampire Slayer, Joss Wedon, 1997–2003.
Countess Dracula, Peter Sasdy, 1971.
Dracula, Tod Browning, 1931.
Dracula, Dead and Loving it, Mel Brooks, 1995.
Dracula, Prince of Darkness, 1966.
Dracula Untold, Gary Shore, 2014.

From Dusk Till Down, Robert Rodriguez, 1996.

Horror of Dracula, Terence Fisher, 1958.

Interview with the Vampire, Neil Jordan, 1994.

London After Midnight, Tod Browning, 1927.

Morse, (*Låt den rätte komma*),Thomas Alfredson, 2008.

Nadja, Michael Almereyda, 1994.

Near Dark, Kathryn Bigelow, 1987.

Nosferatu, eine Symphonie des Grauens, 1922.

Queen of The Damned, Michael Rymer, 2002.

Rise, Sebastian Gutierrez, 2007.

Stay Alive, William Brent Bell, 2006.

The Addiction, Abel Ferrara, 1995.

The Brides of Dracula, Terence Fischer, 1960.

True Blood, Alan Ball, 2008–2014.

The Fearless Vampire Killers, Roman Polanski, 1966.

The Hunger, Tony Scott, 1983.

The Lost Boys, Joel Schumacher, 1987.

The Vampire Diaries, Kevin Williamson, 2009.

Thirst, ceci est mon sang, (*Bakwji*), Park Chan-wook, 2009.

Twilight I : Fascination, Catherine Hardwicke, 2008.

Twilight II : Tentation, Chris Weitz, 2009.

Twilight III : Hésitation, David Slade, 2010.

Twilight IV : Révélation, Bill Condon, 2011.

Vampire Hunter D (*Banpaia Hantā D*), Kawajiri Yoshiaki, 2000.

Van Helsing, Stephen Sommers, 2004.

Underworld, Len Wiseman, 2003.

Underworld Evolution, Len Wiseman, 2006.

Underworld : Rise of the Lycans,

Frankenstein filmé et films frankensteiniens

Bride of Frankenstein, James Whale, 1935.

Dr. Frankenstein, Paul McGuigan, 2014.

Frankenstein, J. Searle Dawley, 1910.

Frankenstein, James Whale, 1931.

Frankenstein, Bernard Rose, 2015.

Frankenstein vs Baragon (Honda Ishiro, 1965).

Frankenstein Created Woman, Terence Fisher, 1967.

Frankenstein Meets the Wolf Man, Roy William Neill, 1943.

Hideaway, Brett Leonnard, 1995.

I Frankenstein, Stuart Beattie, 2013.

La Piel Qué Habito, Pedro Almodóvar, 2011.

Mary Shelley's Frankenstein, Kenneth Branagh, 1994.

May, Lucky McKee, 2004.

Penny Dreadful, (série), John Logan, 2014-...

Son of Frankenstein, Rowland V. Lee, 1939.

The Ghost of Frankenstein, Erl Kenton, 1942

The Curse of Frankenstein, Terence Fisher, 1957.

The Revenge of Frankenstein, Terence Fisher, 1958.

The Horror of Frankenstein, Jimmy Sangster, 1970.

Dracula vs Frankenstein, Al Adamson,

Alice vue sous tous les angles

Alice in Wonderland, Cecil Hepworth, 1903.

Alice in Wonderland, Norman Z. McLeod, 1933.

Alice in Wonderland, Walt Disney Productions, 1951.

Alice's Adventures in Wonderland, William Sterling, 1972.

Alice, Jan Svankmajer, 1988.

Alice, Nick Willing, 2009.

Alice in Wonderland, Tim Burton, 2010.

Alice in Murderland, Dennis Devine, 2010.

Donnie Darko, Richard Kelly, 2001.

Jabberwocky, Terry Gillian, 1977.

Dreamchild, Gavin Millar, 1985.

Miyuki-chan in Wonderland, Seiko Sayama, 1993.

Matrix, les frères Wachowsky, 1999.

Resident Evil, Paul W. Anderson, 2002.

Malice in Wonderland, Simon Fellows, 2009.

Orphée, Jean Cocteau, 1950.

Patéma et le monde inversé (*Sasakama no Patema*), Yoshiura Yasuhiro, 2013.

Red Kingdom Rising, Navin Dev, 2014.

Sucker Punch, Zack Snyder, 2011.

Enfance et ténèbres

A Nightmare on Elm Street, Wes Craven, 1984.

Boogeyman, Stephen T. Kay, 2005.

Boogeyman 2, Jeff Betancourt, 2007.

Case 39, Christian Alvart, 2009.

Child's Play, Tom Holland, 1988.

Citadel, Ciaran Foy, 2012.

Grace, Paul Solet, 2009.

Halloween, John Carpenter, 1978.

Halloween, Rob Zombie, 2007.

Ils, David Moreau, Xavier Palud, 2006.

Insidious, James Wan, 2010.

It, Tommy Lee Wallace, 1990.

Orphan, Jaume Collet-Serra, 2009.

Psycho, Alfred Hitchcok, 1960.

The Bad Seed, Mervyn Leroy, 1956.

The Children, Tom Shankland, 2008.

The Exorcist, William Friedkin, 1973.

The Innocents, Jack Clayton, 1961.

The Omen, Richard Donner, 1979.

The Omen, John Moore, 2006.

Village of the Doomed, Wolf Rilla, 1960.

Village of the Doomed, John Carpenter, 1995.

We need to talk about Kevin, Lynne Ramsay, 2011.

What Ever Happened to Baby Jane ?, Robert Aldrich, 1962.

J-horror, K-horror,* ovnis et *live action

3 Extremes, Miike Takashi, 2004.

954 Pinocchio, Fukui Shozin, 1992.

A Tale of Two Sisters, (*Jangwha Hongryeon*), Kim Jee-woon, 2003.

Audition (*Ōdishon*), Miike Takashi, 1999.

Black Butler (*Kuroshitsuji*), Otani Kentaro, 2014.

Carved : The Slit-Mouthed Woman (*Kuchisake-onna*), Shiraishi Kōji, 2007.

Death Note (*Desu Nōto*), Shūzuke Kaneko, 2006.

Death Note : The Last Name, Shūzuke Kaneko, 2006.

Dolls, Kitano Takeshi, 2002.

Goth (*Gosu*), Takahashi Gen, 2008.

Gothic & Lolita Psycho (*Gosurori Shokeinin*), Ohara Gō, 2010.

Hansel and Gretel, (*Hen-jel-gwa Geu-re-tel*), Lim Pil-seong, 2007.

Imprint, Miike Takashi, 2006.

Ju-on, Shimizu Takashi, 2000.

Ju-on 2, Shimizu Takashi, 2000.

Pulse (*Kairo*), Kurosawa Kiyoshi, 2001.

Ring (*Ringu*), Nakata Hideo, 1998.

Ring 2, Nakata Hideo, 1999.

Ring 0 : Birthday (*Ringu 0 : Bāsudei*), Tsuruta Norio, 2000.

Strange Circus, (*Kimyō no sākasu*), Sono Sion, 2005.

Suicide Club (*Jisatsu sākuru*), Sono Sion, 2002.

Tag (*Riaru Onigokko*), Sono Sion, 2015.

The Doll Master (*Inhyeongsa*), Jeong Yong-ki, 2004.

Thirst, ceci est mon sang (*Bakjwi*), Park Chan-wook, 2009.

Tomie (série de *live actions*) :

- *Tomie,* Oikawa Ataru, 1999.
- *Tomie Replay*, Mitsuishi Fujirō, 2000.
- *Tomie Rebirth,* Shimizu Takashi, 2001.
- *Tomie : Forbidden Fruit,* Nakahara Shun, 2002.
- *Tomie : Beginning,* Oikawa Ataru, 2005.
- *Tomie : Revenge,* Oikawa Ataru, 2005.
- *Tomie vs Tomie,* Kubo Tomohiko, 2007.
- *Tomie Unlimited,* Iguchi Noboru, 2011.

Vampire Girs vs Frankenstein Girl (*Kyūsetsu Shōjo tai Shōjo Furanken*), Nishimura Yoshihiro, 2009.

Errances vidéoludiques au cinéma

Avalon, Oshii Mamoru, 2001.
L'Autre monde, Gilles Marchand, 2010.
St. John's Wort (*Otogirisō*), Shimoyama Ten, 2001.
Stay Alive, William Brent Bell, 2006.

***

LUDOGRAPHIE

Autres jeux *Alice*

Alice in Wonderland, Digitale Eclipse, 2000.
Alice in Wonderland, Etranges Libellules, Disney, 2010.
Enigmes et objets cachés : Alice au pays des merveilles, Micro Application, 2011.

Références vidéoludiques *[horror-survivals, aventure, FPS]*

American McGee's Grimm [série de jeux], Spicy Horse, 2008.

Akaneiro Demon Hunters, Spicy Horse, 2013.

Clive Barker's Jericho, Mercurysteam Entertainment, 2007.

Clock Tower 3, Capcom, 2002.

Dark Project : Deadly Shadows / Thief 3, Ion Storm, 2004.

Devil May Cry 3 : Dante's Awakening, Capcom, 2005.

Doom 3, iD Software, 2003.

Dracula [série de jeux] :

- *Resurrection,* Index +, France TM, Canal+ Multimedia, 2000.
- *The Last Sanctuary,* Canal+ Multimedia, Wanadoo, 2000.
- *The Path of the Dragon,* Kheops Studio, 2008.
- *The Shadow of the Dragon,* Koalabs Studio, 2013.
- The Blood Legacy, Koalabs Studio, 2013.

Evil Twin : Cyprien's Chronicles, In Utero, 2001.

Fatal Frame [série de jeux] :

- *Fatal Frame I,* Tecmo, 2001.
- *Fatal Frame II : Crimson Butterfly,* Tecmo, 2004.
- *Fatal Frame III : The Tormented,* Tecmo, 2005.
- *Fatal Frame IV : Mask of the Lunar Eclipse,* Tecmo, Grasshopper Manufacture, 2008.

F.E.A.R. [série de jeux] :

- *F.E.A.R.,* Sierra Entertainment, 2005.
- *F.E.A.R. 2 : Project Origin,* Monolith Productions, 2009.
- *F.3.A.R.,* Wargaming, 2011.

Haunting Ground / Demento, Capcom, 2005.

Kuon, From Software, 2004.

Lucius, Shiver Games, 2012.

Nosferatu, Wrath of the Malachi, I Games, 2003.

Resident Evil 4, Capcom, 2005.

Rule of Rose, Punchline, 2006.

Silent Hill [série de jeux] :

- *Silent Hill 1,* Konami, 1999.
- *Silent Hill 2,* Konami,Team Silent, 2001.
- *Silent Hill 3,* Konami,Team Silent, 2003.
- *Silent Hill 4 : The Room,* Konami, Team Silent, 2004.
- *Silent Hill 0 (Origins),* Konami, Climax, Monolith Productions, 2007.
- *Silent Hill Homecoming,* Konami, Team Silent, Double Helix Games, Valve, 2008.

The Evil Within, Bethesda, 2014.

The Path, Tale of Tales, 2009.

Vampire the Masquerade : Bloodlines, Troika Games, 2004.

Woolfe The Red Hood Diaries, GriN, 2015.

***