

Le jeu vidéo *Dante's Inferno*,
un avatar intermédial
du mythe d'Orphée

Charles Magos

Louvain-la-Neuve, le 2 avril 2022

[Extrait des [Folia Electronica Classica](#), t. 44, juillet-décembre 2022]

Le jeu vidéo *Dante's Inferno*, un avatar intermédial du mythe d'Orphée

Charles Magos (UCLouvain)

Master en histoire de l'art et archéologie, orientation générale
Finalité didactique

<charles.magos@student.uclouvain.be>

Introduction

Dante's Inferno est un jeu-vidéo de type « beat'em up » édité par Electronic Arts et développé par Visceral Games et Behaviour Interactive sorti en 2010. Il s'agit d'une adaptation libre de *La Divine Comédie* de Dante Alighieri, plus particulièrement de la première partie dédiée à l'Enfer. Bien que l'adaptation du poème soit explicite, la narration du jeu présente plusieurs points communs avec le mythe d'Orphée¹. Pourtant, les interviews des différents membres de l'équipe derrière le jeu n'évoquent pas l'inspiration de ce mythe. La légende du musicien thrace serait-elle alors une allusion involontaire ? Quoi qu'il en soit, on va voir dans ce travail ce qui rapproche et éloigne les deux récits.

Le mythe d'Orphée raconte l'histoire du musicien du même nom qui va descendre aux enfers et rencontrer leurs souverains pour aller rechercher sa bien-aimée (Eurydice) tragiquement tuée par un serpent. Dans *Dante's Inferno*, nous suivons l'histoire d'un croisé (Dante) qui va descendre en Enfer et se confronter à Lucifer pour aller rechercher l'esprit de Béatrice (la bien-aimée de Dante), cette dernière étant morte dans des conditions étranges. Une ressemblance unit déjà les deux synopsis.

Le travail se divise comme suit. Après avoir exposé les raisons qui ont guidé le choix de mon sujet, je m'interrogerai d'abord sur le « genre littéraire » auquel se rattache le récit de *Dante's Inferno*. J'évoquerai ensuite successivement l'aventure qui introduit le personnage principal, les épisodes de la catabase et de l'anabase, et, enfin, les derniers événements de la fin du récit,

¹ Martin Ringot a bien analysé le contexte du jeu *Dante's Inferno* comme « objet intermédial » où la proximité explicite avec le texte de Dante n'en subit pas moins une déformation liée aux conventions propres au genre du jeu : RINGOT M., « Le jeu vidéo *Dante's Inferno* est-il une parodie ? », dans *Cahiers d'études romanes*, 40, 2020, p. 255-272 (<https://journals.openedition.org/etudesromanes/10591>, page consultée le 17/03/2022). On peut penser que la narration orphique du jeu contribue à cette déformation.

toujours en lien avec le mythe d'Orphée. Avant la conclusion, je m'intéresserai à la présence même d'Orphée dans le jeu.

I. Les raisons de mon choix

Étant un grand amateur du 7^{ème} art et de ludiciels, j'ai souhaité travailler, dans le cadre du cours interdisciplinaire dédié au mythe d'Orphée, sur un jeu vidéo qui intégrerait peu ou prou les thèmes de ce mythe. Mes recherches m'ont d'abord fait découvrir *Don't look back*, un jeu de plate-forme de 2009 dans lequel on doit descendre en Enfer pour partir à la recherche de son amie et puis en ressortir. Ce jeu présente cependant des limites à la fois ludiques, scénaristiques et graphiques qui ne permettent pas un travail de comparaison intéressant : lors de la remontée, qui parcourt le même chemin que la descente, le joueur doit calculer ses déplacements et ses sauts pour ne pas devoir se retourner, perdre définitivement sa bien-aimée et recommencer le tableau ; le jeu ne contient que très peu de texte, aucun dialogue et un univers graphique très sommaire. Les personnages d'Orphée et Eurydice sont également présents dans le jeu *Hades*, sorti en 2020, mais ce jeu ne se concentre pas sur le mythe d'Orphée.

En revanche, *Dante's Inferno* présente des éléments narratifs et un graphisme hauts en couleurs qui, tout en étant très éclectiques dans les imaginaires mythiques abordés, présentent des points de comparaison intéressants avec les thèmes orphiques. Le scénario est bien construit, l'Enfer est représenté dans son horreur cauchemardesque visuelle et sonore, où chaque ennemi est pensé dans des actions et un environnement qui correspondent au mieux au vice qu'il incarne, comme les grands damnés des enfers antiques ou des cercles infernaux du poème de Dante. Ainsi, par exemple, dans le cercle de la glotonnerie, les murs sont faits de chair et les ennemis vomissent en guise d'attaque ; dans le cercle de l'avarice, les damnés se noient dans l'or fondu et les cupidés sont obligés de partager un même corps avec ceux qui dépensent sans compter...². Le héros du jeu m'a également séduit, non seulement parce qu'il est un redoutable combattant, mais aussi parce qu'il incarne une sorte de souffrance sacrificielle, comme celle d'Orphée qui ose affronter les forces des enfers pour rechercher Eurydice ; mais au-delà, il y a également une dimension christique du personnage dont la couronne métallique hérissée de pointes fait penser à la couronne d'épines du Christ aux outrages, même si elle est aussi une référence plus obvie à la couronne de lauriers qui orne traditionnellement le front du poète italien. Du reste, Dante porte une croix cousue sur son torse où sont peints dans des nuances de rouge des crimes qui attendent leur rédemption. L'univers qu'il traverse est une métaphore du mal que son voyage doit vaincre par la force de son amour pour sa bien-aimée.

II. Mythe, conte ou légende ?

Un mythe est un récit s'étant déroulé dans des temps immémoriaux. On ne dit pas que ce qui y est narré est vrai, mais le mythe trouve sa véracité dans les croyances qu'il implique. Les

² NEOGAMER – THE VIDEO GAME ARCHIVE, « Making of – Dante's Inferno (2010 video game) », déposé sur *Youtube* le 2 décembre 2020 (<https://www.youtube.com/watch?v=swvclw8YJdk>, page consultée le 21/12/2021).

sociétés de l'Antiquité vivaient au gré de ces croyances envers des divinités ou héros qui étaient les principaux acteurs de ces mythes³. Orphée est un de ces héros mythiques. Le mythe partage avec une autre forme de récit son intemporalité, il s'agit du conte. La formule « Il était une fois » ne donne aucun indicateur temporel mis à part que cela s'est produit dans le passé. Mais le mythe se distingue du conte par son souci de vérité. Il est fondateur d'une réalité symbolique, alors que le conte est une illustration fictive d'une morale.

Dante's Inferno n'appartient à aucun des deux types, ce récit est ce qu'on appelle une légende. En revanche, comme le mythe, la légende s'autorise des variantes en termes de contenu et d'interprétations, alors qu'un conte qui se permet des variantes n'est en réalité qu'un pastiche. Dans le livre IV des *Géorgiques* de Virgile, Eurydice est poursuivie par les avances d'Aristée avant de se faire mordre par un serpent dans sa course⁴ ; dans les *Métamorphoses* d'Ovide, il n'est pas question d'Aristée : Eurydice se promène avec son escorte de Naïades avant de se faire mordre⁵. *Dante's Inferno* est une version modifiée et ludique de *La Divine Comédie*. Le mythe partage aussi avec la légende sa valeur « édifiante », « spirituelle » ou « mystique », fondatrice de valeurs. On a dit dans le paragraphe précédent que les sociétés antiques vivaient au grés des croyances envers des divinités et héros qui étaient les acteurs des mythes. Au Moyen Âge, l'époque où Dante Alighieri a écrit *La Divine Comédie*, la société attachait une grande importance à l'Église et aux enseignements de la religion chrétienne, notamment à propos de la rétribution de nos actes dans l'au-delà : les bons sont accueillis au Paradis et les mauvais en Enfer, deux lieux explorés par le poète dans son ouvrage. Là où la légende se détache du mythe, c'est qu'elle prétend s'inscrire dans l'histoire et relever de faits ou de contextes au moins ponctuellement véridiques et vérifiables. Dans le cas de *La Divine Comédie* originale, le cadre historique est défini notamment par la présence du héros qui n'est autre que le poète lui-même ; dans *Dante's Inferno*, le jeu commence par une cinématique où on voit écrit en blanc sur fond noir : « En l'an 1191, les chevaliers de la Troisième Croisade s'emparèrent de la cité d'Acre, au royaume de Jérusalem ». Nous avons donc une date et un contexte réel, et de ce fait véridique va découler une aventure surnaturelle. Nous sommes au cœur d'une légende.

III. Le premier voyage

Le mythe d'Orphée présente quatre syntagmes narratifs : le voyage d'Argo, la catabase, l'anabase et le sparagmos. Le voyage d'Argo recoupe un autre mythe, celui de Jason et des Argonautes, partis en Colchide pour en ramener la Toison d'or⁶. Orphée est un de ces

³ VIELLE C., « Le mytho-cycle héroïque dans l'aire indo-européenne. Correspondances et transformations helléno-aryennes », dans *Revue de l'histoire des religions*. n°217-4, Malakoff, Armand Colin, 2000, p. 761-765.

⁴ VIRGILE, *Géorgiques*. Livre IV, trad. par M. Rat, *Virgile. Les Bucoliques et les Géorgiques*, Paris, Classiques Garnier, 1932 (<http://bcs.fltr.ucl.ac.be/Virg/georg/georgiv.html>).

⁵ OVIDE, *Métamorphoses*. Livre X, 1-10, trad. par A.-M. Boxus & J. Poucet, Bruxelles, 2008 (<http://bcs.fltr.ucl.ac.be/META/10.htm>).

⁶ MOREAU A., *Le mythe de Jason et Médée. Le Va-nu-pied et la Sorcière*, Paris, Les Belles Lettres (coll. *Vérité des mythes*), 1994, p. 118.

Argonautes, c'est lui qui par son chant et sa musique donnait la cadence aux rameurs pour assurer la bonne progression du bateau ; c'est lui aussi dont le chant et la musique ont protégé ses compagnons contre les mélodies mortelles des Sirènes. Voilà donc le premier voyage d'Orphée et son implication dans cette aventure.

Qu'en est-il pour Dante ? Son premier voyage est en Terre Sainte dans le cadre de la Troisième croisade (1189-1192), à laquelle il participe dans l'espoir d'être lavé de ses péchés, comme le lui promet un prêtre dans un flashback. Par ailleurs, nous avons tout au long du jeu des cinématiques en dessin-animé montrant des flashbacks de cette croisade où Dante a commis bon nombre d'atrocités. Le didacticiel du jeu correspond à la fin de la croisade pour Dante à Acre ; on y apprend notamment que Richard Cœur de Lion tient 3000 prisonniers en otages pour les échanger contre une relique chrétienne détenue par Saladin. Saladin refuse toute négociation. Pour faire pression sur l'ennemi, Dante décide de faire exécuter tous les prisonniers. En poursuivant ceux qui tentent de s'enfuir, Dante se fait poignarder par un individu masqué et la Grande Faucheuse lui apparaît. Cette dernière lui annonce que la damnation éternelle l'attend. Dante ne comprend pas, car on lui a dit que son entreprise était une noble cause. Il refuse donc de suivre la Grande Faucheuse et la défie, il en triomphe et s'empare de sa faux.

Dans les deux voyages, en Colchide pour les Argonautes et en Terre Sainte pour les Croisés, il y a la même volonté de récupérer un objet sacré. La Toison d'or permettra à Jason d'obtenir le royaume d'Iolcos, la relique chrétienne permettra aux Croisés de récupérer le royaume de Jérusalem. La différence entre les deux protagonistes est qu'Orphée œuvre pour une noble cause : permettre à Jason de monter sur le trône d'Iolcos volé par son oncle Pélidas (Jason étant l'héritier légitime). Alors que Dante croit œuvrer pour une noble cause : libérer la Terre Sainte, mais en commettant un crime scandaleux, qui n'est, en réalité, qu'une ultime ignominie dans un parcours criminel déjà bien chargé (meurtre d'innocents, beuveries excessives ou encore chantages sexuels). Accessoirement, on observera que, pour fuir la Colchide et la colère de son roi, Jason commettra lui aussi un crime ignoble en tuant et en dépeçant le jeune Absyrte, aidé en cela par Médée, la sœur de la victime.

IV. La descente en Enfer

Le deuxième acte du mythe d'Orphée commence avec la mort tragique d'Eurydice sa bien-aimée, le jour de leur fiançailles. La jeune femme est envoyée aux enfers auprès d'Hadès et de Perséphone. Orphée étant inconsolable, il décide de se rendre dans le royaume des morts pour la récupérer. Grâce à sa musique, il parvient à calmer Cerbère (le chien à trois têtes qui garde les enfers) et les autres créatures infernales qui le laissent passer. Il parvient aussi à amadouer Charon, le passeur des âmes, qui le conduit gratuitement sur sa barque au palais d'Hadès⁷.

⁷ « Au-delà du mythe : Orphée et Eurydice », podcast déposé sur *RTBF AUVIO* le 13 septembre 2021, (https://www.rtb.be/auvio/detail_au-dela-du-mythe-orphee-et-eurydice?id=2808330, page consultée le 21/12/2021).

Dans *Dante's Inferno*, à son retour dans sa demeure à Florence, Dante découvre le cadavre de son père, mais surtout, plus loin dans le jardin, celui de Béatrice son épouse. On découvrira plus tard, durant un des flashbacks, que, pendant la croisade, une esclave avait proposé à Dante des faveurs sexuelles en échange de sa libération et de la libération de son frère, alors que Dante avait fait la promesse à Béatrice de ne pas succomber au plaisir de la chair. Le frère de l'esclave, qui était en réalité son mari, avait ensuite fait le voyage jusqu'en Italie pour se venger en assassinant l'épouse de Dante et son père qui était présent au mauvais endroit. Devant le cadavre de Béatrice, Dante voit l'esprit de cette dernière sortir par sa bouche pour ensuite être emporté par Lucifer. Dante poursuit alors l'esprit de Béatrice jusque dans une église où, suite à un affaissement de terrain, il découvre un chemin souterrain qui le conduit jusqu'à la porte de l'Enfer, où l'attend Virgile⁸ qui se propose comme guide. Après avoir franchi la porte, Dante entame sa descente à travers les neuf cercles de l'Enfer⁹. Dante n'a pas de lyre pour soumettre les créatures infernales, mais il les combattra avec la faux qu'il a prise à la Grande Faucheuse et un crucifix abandonné par Béatrice alors qu'elle se faisait enlever par Lucifer.

Orphée et Dante sont confrontés à des éléments identiques lors de leur descente respective en plus d'être motivés par le souci de ramener l'être aimé à la vie. Ou plutôt par des éléments semblables, car il y a quelques subtilités. Dans *Dante's Inferno*, le premier obstacle est Charon et non Cerbère. Et Charon n'y est pas un personnage, mais un bateau muni d'une tête humanoïde en guise de proue et qui embarque les damnés sur le fleuve Achéron¹⁰. Dante profite de la traversée pour rejoindre Minos le juge infernal. Dans la version du mythe d'Orphée que lit Anne-Catherine Gillet pour le podcast « Au-delà du mythe », il est question des juges des enfers, mais Orphée ne croise pas leur route, ils sont simplement évoqués par Perséphone ou Proserpine (qui, dans la version virgilienne du mythe, édicte la loi du non-retournement) ; par ailleurs, ils n'apparaissent pas dans la version ovidienne¹¹. Lorsqu'il pénètre dans le cercle de la gloutonnerie, Dante rencontre Cerbère, une créature hideuse qui ne rappelle le chien mythique que par ses trois têtes et de vagues aboiements. Tout comme Orphée, Dante va devoir ensuite traverser le Styx (Phlégyas¹² l'aide dans cette tâche) et il fera en sorte que la roue d'Ixion s'arrête de tourner, celle-là même que la musique d'Orphée avait immobilisée.

V. La remontée

Orphée arrive devant les souverains infernaux. Hadès est furieux de voir un mortel se dresser devant lui. Pourquoi aucun obstacle ne lui a-t-il bloqué l'accès ? C'est alors qu'Orphée

⁸ Virgile était considéré par Dante Alighieri comme le plus grand poète antique.

⁹ Voici l'ordre des neuf cercles : Limbes, Luxure, Gloutonnerie, Avarice, Colère, Hérésie, Violence, Fraude, Traîtrise.

¹⁰ Fleuve grec qui se jette dans la mer Ionienne. Dans le jeu, c'est l'un des trois fleuves qui traversent l'Enfer avec le Styx et le Phlégéthon.

¹¹ « Au-delà du mythe : Orphée et Eurydice » ... (21/12/2021).

¹² Dans la mythologie grecque, c'est un roi qui fut envoyé aux enfers pour avoir mis le feu à un temple d'Apollon. Dans la *Divine Comédie*, il est le gardien du cercle de la colère et fait traverser le Styx à Dante et Virgile.

se met de nouveau à chanter et à jouer de sa lyre. Hadès comprend, il est tellement agréable d'entendre cette belle musique. Perséphone et lui sont aussitôt émus. Ils font alors venir l'esprit d'Eurydice. Orphée est heureux ; sans demander l'avis de sa bien-aimée, il décide de la faire sortir des enfers, ils pourront ainsi continuer à vivre ensemble. Hadès impose cependant une condition ; les amoureux ne pourront être réunis que si Orphée parcourt le chemin de remontée sans se retourner pour voir Eurydice ni même la toucher. Orphée entame son voyage et applique à la lettre ce que lui a ordonné le dieu des enfers, mais à quelques pas de la sortie, tout est silencieux. Orphée est pris d'un doute. Les divinités du monde d'en bas ne lui auraient-elles pas menti ? Eurydice est-elle bien derrière lui ? Orphée désobéit et se retourne. Eurydice est bien là, mais elle est aussitôt aspirée par les enfers. Depuis lors, l'accès au royaume des morts est interdit à Orphée et ses habitants restent inflexibles à sa musique. Orphée a échoué.

Dante est à la jonction du huitième et du neuvième cercles de l'Enfer, Béatrice lui apparaît sous l'allure d'une démonsse. Elle qui avait tant confiance en Dante, aurait donné son âme au diable si son mari ne respectait pas sa promesse. Hélas c'est ce qui se produisit lorsque Dante fut séduit par une esclave. En commettant cette infidélité, il a précipité la mort de son épouse et son rapt par Lucifer lorsqu'il revint à Florence. Béatrice dit à Dante de contempler le neuvième cercle, celui qui est réservé aux traîtres. Un autre flashback apparaît alors, une scène qui se déroule juste après le meurtre des prisonniers à Acre. Le roi Richard est scandalisé et demande qui en est le responsable. Francesco, le frère de Béatrice et compagnon d'armes de Dante, se désigne responsable. Il est emmené pour être pendu et Dante ne dit rien. Ce jour-là, il avait trahi son ami, car c'était lui le responsable. Dante se rend compte que sa place est bien en Enfer et que Béatrice ne mérite pas d'être là. « Je suis sincèrement désolé pour tout ce que j'ai fait. Puisses-tu un jour me pardonner » dit-il en posant le crucifix de Béatrice devant elle. Béatrice est émue en voyant son crucifix, un ange la délivre de toutes les corruptions de la mort et l'emmène.

L'ange dit alors à Dante qu'il n'a pas seulement sauvé Béatrice, mais qu'il a aussi un rôle plus important que ce qu'il peut imaginer dans la bataille qui va suivre. Dante comprend que pour gagner sa rédemption, il doit triompher de Lucifer. Il descend alors jusqu'au lac Cocyte¹³ où Lucifer enchaîné l'attend. Le diable détruit ses chaînes et les deux personnages combattent. Lucifer montre à Dante ce qui s'est réellement passé après qu'il a été poignardé par un homme masqué (on apprend qu'il s'agissait du mari de l'esclave). Contrairement à ce qu'il croyait, Dante n'a pas survécu à cet attentat et il n'a pas triomphé de la Grande Faucheuse. Son chemin jusqu'en Enfer était tracé d'avance et Béatrice était un appât : Lucifer avait besoin d'une âme extrêmement sombre pour pouvoir s'échapper, l'âme de Dante. Dante fait alors appel à tous les esprits qu'il a sauvés grâce au crucifix durant son voyage en Enfer ; il leur demande de l'absoudre à son tour. Lucifer est à nouveau neutralisé, ses poings sont congelés dans le lac Cocyte et les âmes sauvées ouvrent un portail. Dante se place au centre du portail et pénètre dans un désert de sable blanc où il est débarrassé de l'armure qu'il a portée durant son voyage. Béatrice flotte au-dessus de lui, lui saisit la main et l'emmène dans une lumière aveuglante.

¹³ Lac gelé au plus profond de l'Enfer où les traîtres sont congelés dans leurs propres larmes. C'est là que réside Lucifer, le plus grand des traîtres.

L'épisode de la remontée est l'événement qui distingue le plus les deux personnages. Orphée avait tout réussi pour finalement échouer dans son entreprise. Dante avait tout détruit pour finalement réussir. L'expédition des Argonautes fut un succès pour Orphée, il a réussi à descendre jusqu'au fond des enfers, qui plus est, sans faire usage de violence. Mais il échoue à remonter ; il ne parvient pas à sauver celle pour qui il a fait tout cela et cet échec lui vaudra finalement sa propre mort plus tard. Quant à Dante, il a semé le chaos lors de son voyage en Terre Sainte, il a commis les actes les plus odieux pour parvenir à ses fins. En descendant en Enfer, il a triomphé de ses ennemis avec une grande brutalité. Et en voyant les damnés se faire torturer, il se remémorait ses propres crimes commis durant la croisade. Il le dit lui-même lors de sa rencontre avec Béatrice à la jonction du huitième et du neuvième cercles : « J'ai échoué dans ce voyage ». Il a reconnu que sa place était méritée en Enfer et bien qu'il se sût condamné, il a combattu pour que les autres soient sauvés, peu importe ce qu'il adviendrait de lui. C'est ce que l'ange lui fait comprendre, car il n'a pas sauvé que Béatrice, il aussi sauvé son père (un véritable tyran pourtant), sa mère qui s'est suicidée et les damnés qu'il a rencontrés. Mais il lui manquait juste le combat contre Lucifer (le mal absolu) pour gagner en définitive sa rédemption personnelle.

VI. Plusieurs fins ?

Le mythe d'Orphée connaît différentes conclusions : certaines versions se terminent sur une fin heureuse où les deux époux se trouvent finalement réunis dans la vie ou dans la mort¹⁴ ; les versions majoritaires s'accordent sur le fait qu'à la suite de son échec et de la perte définitive d'Eurydice, Orphée est devenu inconsolable. Selon le géographe et voyageur Pausanias, certains disent qu'Orphée est simplement mort de chagrin et que les rossignols qui font leur nid sur son tombeau ont le chant plus fort et plus agréable. D'autres disent qu'Orphée aurait révélé aux hommes des secrets divins qu'ils n'étaient pas censés connaître ; Zeus en fut furieux et aurait foudroyé le musicien¹⁵. Mais la version la plus courante est celle où Orphée est mis à mort et démembré par les Bacchantes. C'est l'épisode bien connu du « sparagmos », dont Salomon Reinach explique qu'il est un déchirement rituel du corps lié à d'antiques pratiques cannibales¹⁶. Pourquoi un tel dénouement ? Selon Ovide, après s'être retiré dans les montagnes de Thrace pendant trois ans où il s'est interdit toute union charnelle avec une femme, Orphée aurait encouragé les peuples thraces à la pratique de l'homosexualité¹⁷. Virgile évoque aussi l'homosexualité d'Orphée, mais parle surtout du vif dépit des Bacchantes de voir Orphée rester fidèle à Eurydice. La tête d'Orphée fut jetée dans l'Hèbre¹⁸ où elle continua à crier le nom d'Eurydice, puis s'échoua sur les rives de l'île de Lesbos, la terre de la poésie¹⁹. Ensuite, les Muses

¹⁴ BRUNEL P. (dir.), *Dictionnaire des mythes littéraires*, Monaco, Éditions du Rocher, 1994, p. 1129-1139.

¹⁵ PAUSANIAS, *Description de la Grèce*, IX, 30.

¹⁶ REINACH S., *Cultes, mythes et religions*, édition établie par H. Duchêne, Paris, Robert Laffont, 1996, p. 527-554.

¹⁷ OVIDE, *Métamorphoses*, X, 64-85.

¹⁸ Fleuve qui traverse la Thrace.

¹⁹ VIRGILE, *Géorgiques*, IV, 519-525.

recueillirent ses membres et leur donnèrent une sépulture au pied du Mont Olympe, à Leibèthres en Thessalie. Elles demandèrent à Zeus de transformer sa lyre en constellation pour que tout le monde se rappelle du musicien. On raconte que sa tête continue de chanter dans son tombeau, assurant ainsi l'immortalité du poète dans l'œuvre de son chant²⁰.

Après la lumière aveuglante du désert de sable blanc, Dante se retrouve dans une caverne sombre. Il se dirige vers la sortie, guidé par la lumière extérieure. Lorsqu'il sort, il est d'abord ébloui, mais il découvre ensuite une nature luxuriante. Face à lui se dresse une montagne, il est arrivé au Purgatoire. Il détache les bandelettes de la croix qu'il avait cousue sur son torse et les jette derrière lui ; elles se désagrègent aussitôt pour laisser place à un serpent qui prend la fuite. Un rire maléfique résonne et apparaît l'inscription : « À suivre ». Hélas, nous n'avons jamais eu droit à cette suite. D'après un journaliste du *Escapist Magazine* (webzine spécialisé dans le jeu vidéo), une suite était bel et bien prévue. Rien d'officiel, mais selon cet article, Dante y aurait exploré le Purgatoire et fait quelques allers-retours en Enfer, et se serait même confronté à des anges. L'article date de 2016, mais un an après la sortie de *Dante's Inferno*, les développeurs étaient déjà interrogés à propos de cette suite. Jonathan Knight, le producteur exécutif du jeu, a expliqué qu'ils n'avaient pas obtenu les droits pour faire un jeu sur le Purgatoire puis sur le Paradis, mais qu'ils allaient y remédier²¹. Nous sommes en 2022 ; entre-temps, il y aurait eu des problèmes en interne et le studio a été fusionné avec un autre studio travaillant pour l'éditeur²². La fin de l'histoire de Dante reste donc incertaine. On ignore si les deux époux seront finalement réunis et s'ils le seront dans la vie ou dans la mort.

VII. Présence d'Orphée dans le jeu

Dans le jeu sont dissimulés des damnés. Les raisons pour lesquelles ils sont en Enfer sont exposées et les joueurs décident s'ils méritent d'être sauvés ou d'être punis. Cette option sert à améliorer les attaques avec le crucifix si on sauve des âmes ou à améliorer les attaques avec la faux si on les condamne. Certains veulent être stratèges et optent pour une seule option tout au long du jeu, mais d'autres joueurs, plus empathiques ou, au contraire, plus révoltés, font leur choix en fonction des actes du damné.

Orphée est l'un de ces damnés. Lorsqu'on s'en approche, il est écrit que c'est un « poète et musicien grec qui a échoué à délivrer sa bien-aimée du monde d'en bas. Il fut dénoncé pour avoir tenté d'entraver l'accomplissement de la volonté de Dieu ». Cette dernière phrase rejoint une des théories de Pausanias selon laquelle Orphée aurait révélé des secrets divins aux hommes et aurait été foudroyé par Zeus en conséquence²³. Le jeu intègre ainsi Orphée non pas

²⁰ DURAND G. & ZUPANCIC M. (dir.), « Les nostalgies d'Orphée. Petite leçon de mythanalyse », dans *Religiologiques*. n°15 : *Orphée et Eurydice. Mythes en mutation*, Montréal, Université du Québec, 1997.

²¹ FONCT, « Why Dante's Inferno 2 was cancelled », déposé sur *Youtube* le 22 janvier 2020, (<https://www.youtube.com/watch?v=j3eOxMgdSJ8>, page consultée le 05/11/2021).

²² *Ibidem*.

²³ PAUSANIAS, *op. cit.*

comme un personnage mythique, mais comme un personnage historique, perdu dans un Enfer chrétien où Zeus s'appelle Dieu.

VIII. Conclusion

Traiter de la mythologie dans le monde virtuel est une manière de réactualiser et d'intéresser les jeunes à l'histoire et aux préceptes des mythes fondateurs. L'analyse du jeu *Dante's Inferno* nous apporte une réinterprétation possible du mythe d'Orphée dans un scénario fantasmatique qui convoque prioritairement l'univers de *La Divine Comédie* de Dante Alighieri. D'autres personnages appartiennent à des temps différents. Dans cette trame de fond, *Dante's Inferno* transforme le mythe en légende. Nous avons au début du récit une date (1191) dans un contexte précis (la Troisième Croisade), alors que le mythe renvoie à des temps immémoriaux, sans que la véracité des faits relatés puisse être vérifiée.

Les deux récits se composent de quatre phases : une aventure préliminaire (la quête de la Toison d'or pour Orphée et le voyage en Terre Sainte pour Dante), la descente dans le royaume des morts ou en Enfer selon un schéma très comparable, la remontée (qui se solde par un échec pour Orphée et une réussite pour Dante) et pour finir, les suites du voyage (la mort et le démembrement d'Orphée inconsolable ; l'absolution de Dante qui peut accéder au Purgatoire et entamer sa rédemption).

Une même quête réunit les deux personnages : retrouver l'amour perdu. Dans le mythe d'Orphée, il s'agit d'Eurydice ; dans le jeu, il s'agit de Béatrice. Cette quête parcourt un long périple où les héros bravent les dangers les plus périlleux jusqu'au fond du royaume des morts ou de l'Enfer des damnés. Les développeurs du jeu ont amené avec beaucoup de subtilité un retournement de situation vers un nouveau paradigme : là où Orphée avait tout réussi pour finalement échouer, Dante s'est rendu coupable de crimes odieux pour finalement réussir sa quête grâce à son courage et sa résilience. Accessoirement, on peut observer que le nom des deux épouses contient le même nombre de syllabes et se termine par une homéotéleute.

Comme on le sait, le mythe d'Orphée a connu de nombreuses variantes et réécritures tout au long de son histoire dès l'antiquité ; mais ces réécritures sont toujours le fait d'un auteur qui fixe ainsi, pour un temps, dans une œuvre ou dans une époque, une forme singulière du mythe. Le jeu vidéo *Dante's Inferno* inclut la possibilité de variantes au cours de son propre scénario dans la mesure où il permet au joueur d'influencer la progression de l'intrigue, d'agir sur les personnages ou sur leur environnement virtuel, de s'en faire des alliés dont il assure le salut ou d'en confirmer la damnation, de s'impliquer directement dans la quête du héros, en sachant, bien entendu, qu'il ne peut pas modifier l'issue du récit. De ce point de vue, la flexibilité du jeu vidéo prend aussi le risque de dénaturer gravement la portée symbolique du mythe en donnant au joueur la possibilité d'en remodeler les syntagmes, alors même qu'il en ignore la version primitive.

Sources anciennes et modernes

Bibliographie

- BRUNEL P. (dir.), *Dictionnaire des mythes littéraires*, Monaco, Éditions du Rocher, 1994.
- DURAND G. & ZUPANCIC M. (dir.), « Les nostalgies d'Orphée. Petite leçon de mythanalyse », dans *Religiologiques*. n°15 : *Orphée et Eurydice. Mythes en mutation*, Montréal, Université du Québec, 1997.
- MOREAU A., *Le mythe de Jason et Médée. Le Va-nu-pied et la Sorcière*, Paris, Les Belles Lettres (coll. *Vérité des mythes*), 1994.
- OVIDE, *Métamorphoses*. Livre X, trad. par A.-M. Boxus & J. Poucet, Bruxelles, 2008 (<http://bcs.fltr.ucl.ac.be/META/10.htm>).
- PAUSANIAS, *Description de la Grèce*. Livre IX. Chapitre 30.
- RINGOT M., « Le jeu vidéo *Dante's Inferno* est-il une parodie ? », dans *Cahiers d'études romanes*, 40, 2020, p. 255-272 (<https://journals.openedition.org/etudesromanes/10591>, page consultée le 17 mars 2022).
- REINACH S., *Cultes, mythes et religions*, édition établie par H. Duchêne, Paris, Robert Laffont, 1996.
- VIELLE C., « Le mytho-cycle héroïque dans l'aire indo-européenne. Correspondances et transformations helléno-aryennes » dans *Revue de l'histoire des religions*. n°217-4, Malakoff, Armand Colin, 2000.
- VIRGILE, *Géorgiques*. Livre IV, trad. par M. Rat, *Virgile. Les Bucoliques et les Géorgiques*, Paris, Classiques Garnier, 1932 (<http://bcs.fltr.ucl.ac.be/Virg/georg/georgiv.html>).

Sitographie

- FONCT, « Why Dante's Inferno 2 was cancelled », déposé sur *Youtube* le 22 janvier 2020, (<https://www.youtube.com/watch?v=j3eOxMgdSJ8>, page consultée le 05/11/2021).
- NEOGAMER – THE VIDEO GAME ARCHIVE, « Making of – Dante's Inferno (2010 video game) », déposé sur *Youtube* le 2 décembre 2020 (<https://www.youtube.com/watch?v=swvclw8YJdk>, page consultée le 21/12/2021).
- « Au-delà du mythe : Orphée et Eurydice », podcast déposé sur *RTBF AUVIO*, le 13 septembre 2021, (https://www.rtbf.be/auvio/detail_au-dela-du-mythe-orphee-et-eurydice?id=2808330, page consultée le 21/12/2021).
- Dante's Inferno* — Film jeu complet, déposé sur *Youtube* le 2 septembre 2018 (<https://www.youtube.com/watch?v=OXc2g52LG8o>, page consultée le 16 mars 2022).