



#MasterJeuxMetz

Sayonara Wild Heart

UE 902 - Narration interactive
Dossier



Aurélien Aemmer
M2 CDL
2021 | 2022

Table des matières

Introduction.....	1
I. Narration structurelle : le cycle et le conte.....	2
II. Narration formelle : le récit et le chant.....	10
III. Narration par les cartes : arcanes et métalepse.....	14
Conclusion.....	21
Bibliographie.....	22

Introduction

Sayonara Wild Heart est un jeu vidéo développé par le studio suédois Simogo et publié en 2019 par l'éditeur américain Annapurna Interactive sur Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch et iOS. D'un point de vue strictement formel, il s'agit d'un jeu mélangeant plusieurs *gameplay* relevant du genre du *scroller*. En effet, le personnage contrôlé par li joueur-euse avance automatiquement au travers des niveaux, par un défilement que nous qualifierons de « vertical ».

C'est en effet ainsi qu'il se manifeste la plupart du temps, mais il implique également une idée de descente ou d'ascension au sein du récit. Au contraire, le défilement horizontal - sur lequel li joueur-euse possède un contrôle - relève effectivement, la plupart du temps, des déplacements latéraux du personnage à l'écran. Mais également et plus généralement des différentes actions choisies par les joueur-euse-s, permettant d'interagir avec l'expérience sans pour autant altérer ce défilement vertical.

Il est difficile d'explicitier plus la nature de ce jeu sans entrer de fait dans l'analyse de sa narration. En effet, celui-ci comporte une dimension conceptuelle importante permettant d'établir une trame complexe unissant fond et forme pour servir un propos que li joueur-euse attentif-ve devinera comme étant au service de l'empathie. Nous reviendrons plus précisément au cours de notre analyse sur l'intrigue du jeu mais, pour en faire un résumé rapide recoupant l'introduction du jeu même, un monde fantastique, jusqu'alors gouverné par les trois arcanes majeures The High Priestess, The Empress et The Hierophal¹. Cependant, un jour, une arcanne maléfique, The Death, accompagné de quatre acolytes, The Devil, The Moon, The Lovers et The Hermit, renversent les trois arcanes et créent la discorde dans ce monde. Dans un dernier geste, les trois arcanes créent une héroïne pouvant rétablir l'équilibre dans leur monde « à partir des fragments d'un cœur brisé ».

Nous nous attacherons donc pour la méthodologie de cette étude à décortiquer, au moins partiellement, le mille-feuille que constitue la construction de ce jeu. Nous pourrons ainsi tâcher d'observer les différentes couches constituant sa narrations, leurs liens et leurs implications.

1 Si les textes d'introduction et de conclusion du jeu ont été traduit par le biais de sous-titres, il n'en est pas de même pour les visuels et donc pour les noms des arcanes. Par soucis de fidélité au sens originel voulu par les concepteur-ice-s et pour éviter de tomber dans l'écueil des multiples traductions possibles pour les arcanes de tarot, nous conserverons donc les noms en anglais.

I. Narration structurelle : le cycle et le conte.

Comme nous l'avons vu en introduction, l'objectif assumé des développeur·euse·s en concevant ce jeu était de développer un concept. Celui-ci est centré autour de la notion de « concept-album ». Il s'agit d'un terme que l'on peut retrouver dans l'industrie musicale et désignant des albums possédant une thématique et/ou identité très forte dédiée à une notion, un concept. L'album *The Dark Side of the Moon* du groupe Pink Floyd en est un exemple particulièrement reconnu.

Dans le cadre de *Sayonara Wild Heart*, la conception du jeu est au service de la musique plutôt que l'inverse. Les éléments donnés par les concepteur·ice·s à propos du jeu se recourent avec différentes observations que nous pouvons faire, et cela dès le menu principal avec la sélection des niveaux qui implique également une sélection de piste musicale comme l'indique la mise en évidence du titre ainsi que l'extrait musical joué en arrière plan.

Si cette dernière observation relève de l'extra-diégétique, elle permet de souligner le rôle central de la musique dans le jeu, que nous n'avons fait qu'évoquer jusqu'alors. Pourtant la construction et la disposition des pistes musicales joue un rôle important dans la narration de l'œuvre et une composante importante de son aspect cyclique.

En effet, l'héroïne au cœur brisé que nous incarnons va affronter les cinq arcanes maléfiques au travers d'autant d'arcs venant structurer le jeu. Le schéma constitué est donc le suivant, à partir des titres indiqués dans le jeu dans les transitions entre les niveaux/pistes (voir exemple ci-dessous) :

- x Introduction
- x Arc 1 – Dancing Devils
- x Arc 2 – Howling Moons
- x Arc 3 – Stered Lovers
- x Arc 4 – Hermit64
- x Arc 5 – Little Death
- x Conclusion



Figure 1: Exemple de transition entre deux niveaux du premier arc avec le nom de l'arc

Nous reviendrons plus tard sur l'introduction et la conclusion. Comme indiqué sur notre liste, les titres de ces arcs font référence aux arcanes affrontées sans les indiquer directement. Chaque arc respecte une construction similaire.

D'abord, une introduction/transition avec l'arc précédent s'effectuant par le biais d'un niveau « *Heartbreak* ». Ceux-ci possèdent tous le même nom, « *Heartbreak* » suivi d'un numéro allant donc de 1 à 5. Les niveaux d'introduction, de conclusion, les *heartbreak* ainsi que les premiers niveaux de chaque arc sont les seuls indiquant un nom de lieu. Ces niveaux sont d'ailleurs en jeu indiqués comme étant des « *subspaces* », ce qui souligne leur position particulière au sein même de la structure diégétique de l'œuvre en les plaçant comme des espaces à part, des sortes de sas (voir illustration ci-dessous).

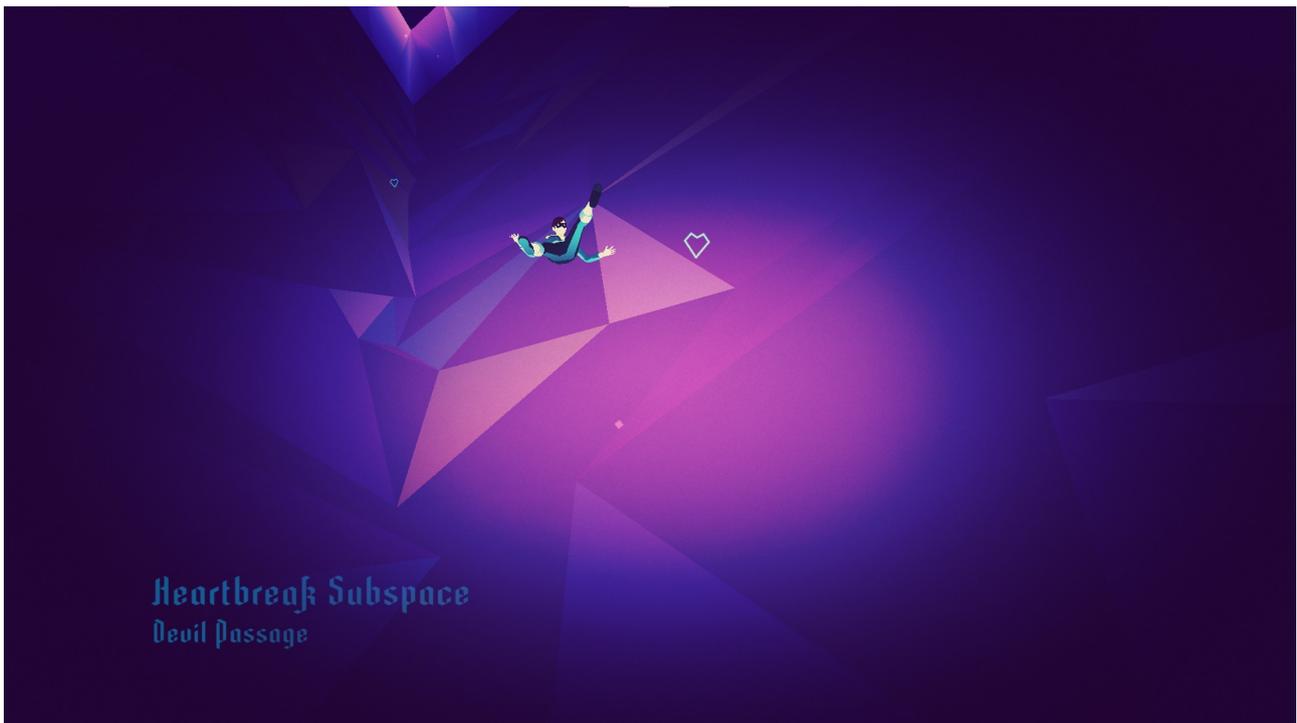


Figure 2: Capture de l'entrée dans le premier "heartbreak subspace" indiquant le lieu en-dessous

Nous reviendrons plus tard sur les significations des lieux des autres niveaux mais ceux des *heartbreak* (Devil Passage, Moon Passage, Tower of Lovers, Hermit Warpway et Ocean of Death) indiquent l'arcane qui y sera affrontée. Ce premier élément indique déjà le rôle introductif de ces niveaux mais c'est également sur le plan musical que cet introduction se fait puisque les *heartbreak*, qui ont pour caractéristique commune d'être assez courts et simples musicalement, comportent des éléments musicaux thématiques de l'arc qu'ils initient (par exemple le *heartbreak* I possède une rythmique marquée faisant écho aux battement de cœur que l'on retrouve entre autres dans les titres des pistes de l'arc, Doki Doki Rush et Fighting Hearts).

Comme l'illustre la figure 3, cette arcane est également annoncée peu après par la présence en jeu d'une carte représentant l'arcane concernée, qui apparaît d'abord face à la caméra avant que notre personnage la chevauche au long du niveau.

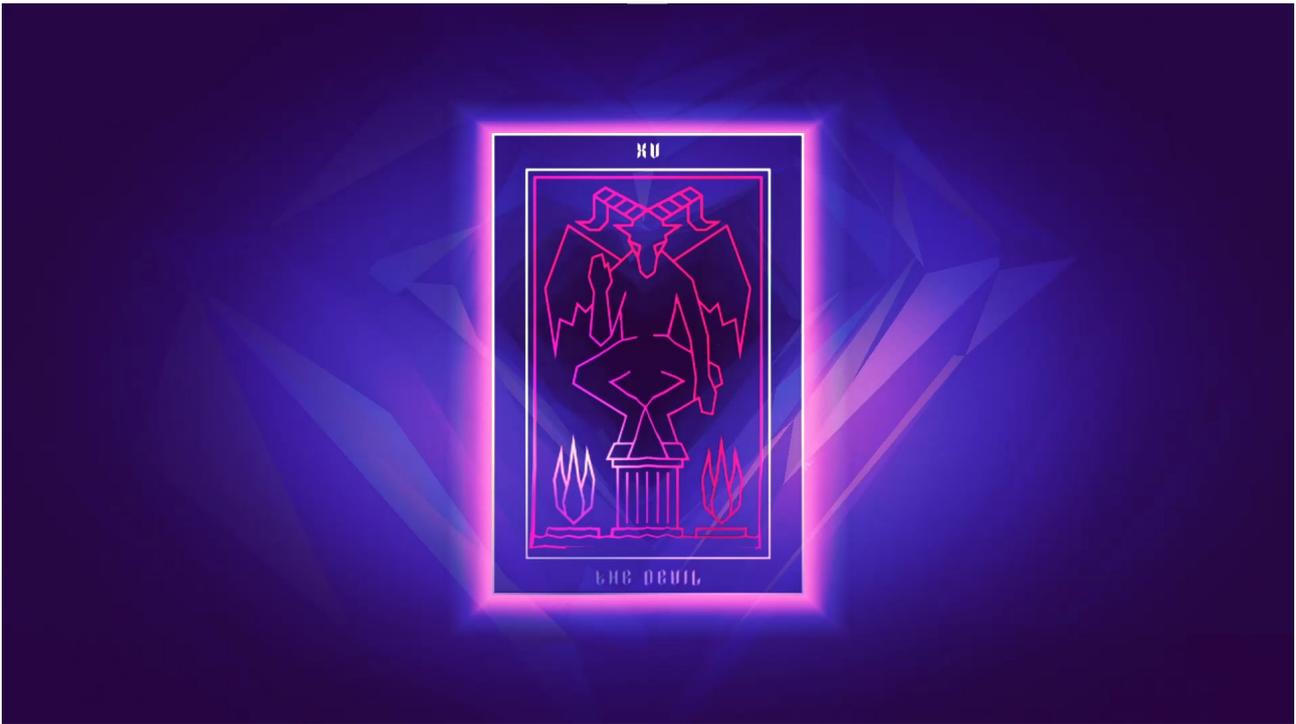


Figure 3: Apparition de l'arcane The Devil dans le niveau *heartbreak I*

Si l'on effectue un détour par la structure du conte telle que l'évoque Vladimir Propp dans son essai *Morphologie du conte* (Propp, 1970), ces niveaux auraient un rôle semblable à celui de la situation initiale d'un conte. En élément en faveur de cette grille d'analyse pourrait être la fonction « *hook* » de ces niveaux, ce terme désignant dans la musique pop, genre dont relève la bande originale du jeu, des sections d'accroches dans une musique ayant pour objectif de capter l'attention de l'auditeur-ice. La simplicité de la construction musicale de ces passages semble indiquer qu'ils remplissent cette fonction au sein du concept album que constitue le jeu.

Un autre élément unissant ces niveau à ce moment de visuel sur les arcanes est l'arpège en do mineur qui s'y joue. En plus de souligner musicalement en plus de visuellement les similarités des niveau *heartbreak*, ils contribuent également à introduire une dimension onirique que l'on peut naturellement lier à la morphologie du conte. Celle-ci peut-être déjà prise en considération dès la piste d'introduction du jeu « Clair de Lune », qui est la seule musique non exclusive au jeu puisqu'il s'agit d'une reprise du Clair de Lune, une composition classique issue de la suite bergamesque pour piano de Debussy régulièrement utilisée dans d'autres œuvres pour souligner justement une dimension nocturne et/ou onirique forte.

I. Narration structurelle : le cycle et le conte.

À la suite de ce niveau d'introduction, nous trouvons deux à trois niveaux assez court remplissant le rôle des péripéties. Ils présentent les principaux éléments de l'arc ainsi que le lieu de l'action, dont le nom indiqué comme nous l'avons relevé plus tôt. Chacun de ces lieux possède une identité visuelle forte contribuant à souligner les thématiques qui sont abordées.

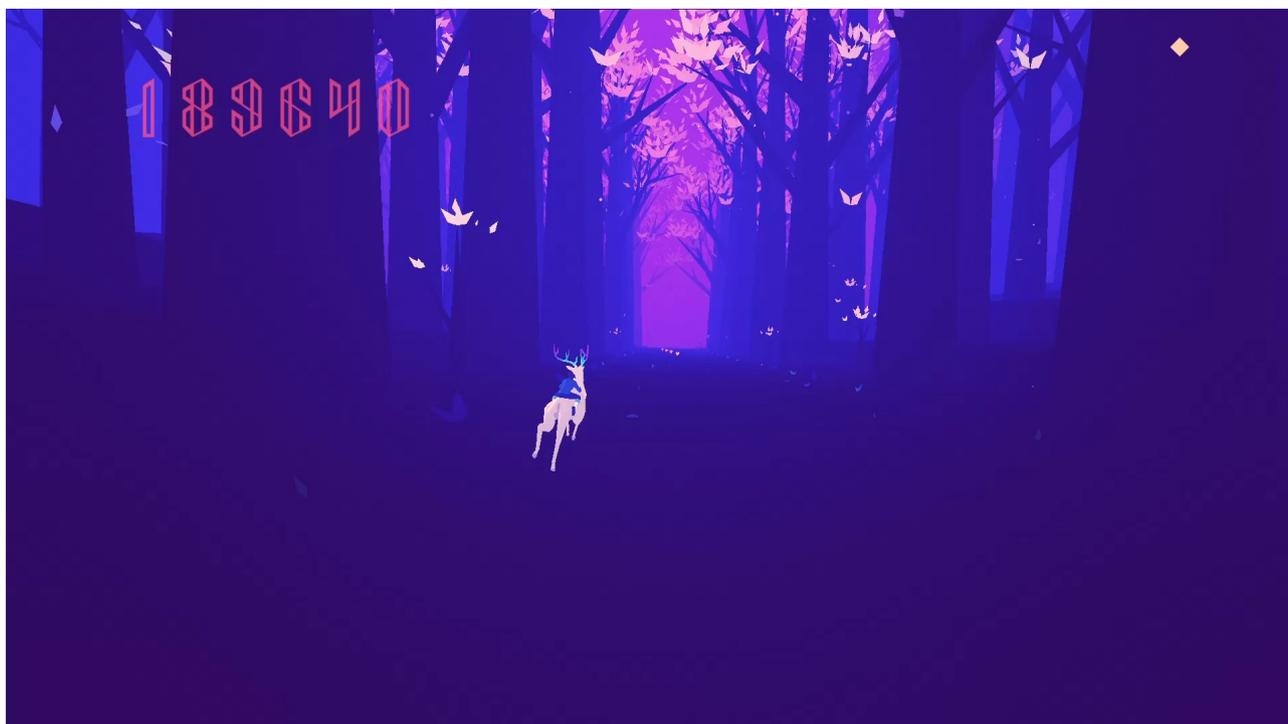


Figure 4: Visuel du second arc

Par exemple, sur la capture d'écran ci-dessus, nous pouvons la Woe Woe Forest du second arc, Howling Moon dont l'identité associant forêt et animaux sauvage (notamment le loup et le cerf) souligne la thématique de la solitude qui est abordée au cours de l'arc. Nous y reviendrons plus précisément dans notre seconde partie dédiée au récit mais également dans notre troisième partie sur les arcanes.

Néanmoins nous pouvons là-aussi soulever l'aspect onirique fort qu'induit l'esthétique visuelle du jeu. Sur cette question, la piste suivante – Forest Dub – est encore plus impactante en implication l'idée de consommation de substance psychotropes venant déformer la vision du monde (voir illustration ci-dessous).



Figure 5: Capture du niveau "Forest Dub"

Les développeurs ont fait le choix d'une esthétique que l'on peut qualifier de « *synthwave* » ou « *retrowave* » particulièrement présente dans la culture pop de ces dernières années et fortement inspirée des visuels des années 80. On pourra également souligner le choix d'une palette de couleur principalement centrée sur des nuances de bleu et de violet dont on peut considérer que l'utilisation relève du « *Bisexual lighting* », nous reviendrons plus tard sur cette idée.

Enfin pour clôturer sur la structure cyclique, chaque cycle s'achève sur un niveau de « boss » au cours duquel nous sommes amenés à affronter l'arcane correspondante. Ces niveaux possèdent un statut particulier puisqu'ils sont à chaque fois la conclusion d'une sorte de petit « *build-up* » basé sur les niveaux précédents. Ces niveaux possèdent des caractéristiques spécifiques, notamment celle d'être les seuls où le chant est parfaitement intelligible et porte donc une fonction sémantique, en plus de celle instrumentale que l'on peut retrouver dans d'autres pistes où la voix n'a cependant pas de sens.

Suite à ces différentes observations, voici le tableau des cycles composant *Sayonara Wild Heart*, les niveaux « boss » sont indiqués en gras :

<u>Arc</u>	<u>Pistes</u>	<u>Lieu(x) indiqués</u>
Introduction	Clair de Lune	Bittersweet Starway
Arc I – Dancing Devils	Heartbreak I Doki Doki Rush Fighting Hearts Begin Again	Devil Passage Hatehell Valley
Arc II - Howling Moons	Heartbreak II Forest Ghost Forest Dub Laser Love Dead of Night	Moon Passage Woe Woe Woods
Arc III – Stered Lovers	Heartbreak III Hearts & Swords Parallel Universes Mine	Tower of Lovers Twilight Cry Sky
Arc IV - Hermit64	Heartbreak IV Night Drift Reverie The World We Knew	Hermit Warpway Desert of Doubts
Arc V – Little Death	Heartbreak V Transonic Gravity Hate Skulls Inside	Ocean of Death Lovedead City
Conclusion	Wild Heart Never Die	Arcana Expressionway

Figure 6: Tableau récapitulatif de la structure en arcs de *Sayonara Wild Heart*

Ce tableau, en plus d’offrir une représentation visuelle schématisant nos observations précédentes, est également un outil particulièrement utile puisqu’il nous permet de relever d’autres informations intéressantes.

Ainsi, et pour conclure cette première partie, nous pouvons émettre l’hypothèse, en nous appuyant sur la structure visible ainsi que sur les noms des lieux indiqués (hors des niveaux *heartbreak*), d’une corrélation avec les étapes du deuil. Nous ne nous attarderons pas vraiment pour cette exercice sur ce concept et les multiples nuances existantes pouvant faire notamment grandement varier le nombre d’étapes mais il semblerait que les noms de ces lieux puissent faire écho aux émotions liées au deuil. Ainsi Hatehell Valley évoque assez logiquement la colère voire la fureur, le terme « woe » des Woe Woe Woods renvoie à un sentiment de détresse

I. Narration structurelle : le cycle et le conte.

profond et de solitude, Twilight Cry Sky serait le pic de la tristesse manifestée par un ciel de larmes, le désert des doutes est un lieu aride, sans rapide où l'on est soumis-e au doute et enfin Lovedead City explicite la raison de cette perte et pourrait être une forme d'acceptation de la perte en désignant clairement sa raison : la mort d'un amour.

II. Narration formelle : le récit et le chant

Comme nous l'avons rappelé en introduction, le jeu possède un scénario relativement simple et abstrait. Celui-ci nous est indiqué par trois courts passages narrés : le premier se trouve au lancement du jeu et peut-être passé volontairement ou par inadvertance, le second est au début du niveau d'introduction Clair de Lune et le troisième au cours du niveau final Wild Heart Never Die. Ces passages se présentent formellement sous la forme de textes défilant lus par une instance narratrice (voir figure 7).



Figure 7: Capture d'écran issue du premier passage narratif

Comme nous pouvons le voir sur cette capture, le premier extrait à côté du coup comme nous l'avons dit il est possible de facilement passer, apporte déjà une certaine forme de nuance au court récit présenté par les deux autres extraits narratif que nous avons résumé en introduction. En effet il propose un point de vue alternatif de la conception de l'héroïne puisqu'au lieu de partir des arcanes la créant à partir des fragments d'un cœur brisé, ici le personnage nous est présenté comme une jeune femme vivant paisiblement, dont le cœur se trouve être brisé.

On remarquera d'ailleurs à quel point la phrase choisie pour notre capture d'écran souligne l'aspect conte que nous avons évoqué au cours de notre première partie en étant plus que manifestement l'élément perturbateur entraînant la suite de péripéties constituant le récit.

Cet autre cadrage sur le récit nous propose donc une alternative à la compréhension de l'histoire qui nous est offerte : l'héroïne au cœur brisé est-elle créée par le monde qui a besoin d'elle ou le monde qui a besoin d'elle est-il créé par son cœur brisé ? D'ores et déjà, ce questionnement implique l'existence d'une portée métaphorique à la narration du jeu dont nous tâcherons dans cette partie de montrer les manifestations « explicites » dans le récit et les mécaniques de jeu avant d'en développer plus encore les implications dans notre partie finale dédiée aux arcanes du tarot.

Mais revenons-en à notre récit. Il convient, cher·e lecteur·ice, de vous faire une confession : impliquer comme nous l'avons fait que les cartons dont nous parlions précédemment sont les seuls textes du jeu étaient une forme de mensonge puisque, dissimulés derrière l'aspect formel de l'album musical, nous pouvons trouver les paroles des pistes « boss » auxquelles nous avons déjà fait allusion précédemment sans nous y attarder.

En effet, comme nous l'avons déjà relevé, dans l'essentiel des pistes l'utilisation de la voix est instrumentale et non sémantique. Si l'on conjugue cela avec la confusion entre le format du jeu vidéo et celui du *concept-album*, il apparaît comme logique que l'on omette d'étudier les paroles pourtant porteuses de sens des niveaux de boss. Cette dissimulation relève d'une forme de « hareng rouge » visant à cacher sous les yeux de li joueur·euse un élément d'importance.

Mais si les paroles exclusivement présentes dans les musiques de « boss » ont un sens, qu'implique alors l'utilisation de la voix dans les autres niveaux ? Celle-ci est en effet nuancée entre des niveaux sans aucune paroles et d'autres avec des paroles presque intelligibles, notamment dans l'arc IV. Dans leur conférence dédiée à « La narration multimédiatique de *Sayonara Wild Hearts* » (Dionnet, Morisset, 2022), Alice Dionnet et Antoine Morisset émettent l'hypothèse d'une perte de la voix et surtout de sa fonction sémantique due à la perte et au deuil. Ainsi l'utilisation de la voix de façon exclusivement instrumentale et sans implication sémantique que l'on trouve dès les premières pistes du jeu (par exemple Doki Doki Rush) souligneraient la confusion et l'état de choc de notre héroïne dont la perte de la fonction sémantique de la voix induit la perte de sens de son monde suite à l'évènement traumatique initiant le récit.

Un point de bascule s'effectue néanmoins lors du troisième acte « Stered Lovers », avec la présence de lignes de voix presque intelligibles dans les pistes Hearts & Swords ainsi que Parallel Universes. Celles-ci sont cependant encore particulièrement altérées ce qui rend leur compréhension difficile et soumise à l'interprétation de l'auditeur·ice. Nous pouvons même considérer que ces lignes vocales relèvent, peut-être volontairement, de l'hallucination auditive pour nous conduire à en interpréter le sens sans forcément pouvoir le saisir.

Cette bascule illustre également un basculement narratif : ce niveau est central dans la structure en arc du jeu et sa thématique explicitée par l'arcane The Lovers manifeste qu'il s'agit d'un point important dans la gestion du deuil auquel est confronté notre héroïne. Si nous avons indiqué précédemment, en nous appuyant sur le nom du lieu Twilight Cry Sky, que cet arc constitue le point culminant de sa tristesse, c'est probablement parce qu'il implique une forme de confrontation avec la cause de ce deuil, son amour perdu, après la colère et la mélancolie des premiers arcs. À ce stade du jeu, la métaphore implique donc déjà une forme de progrès dans ce deuil puisque le personnage retrouve partiellement sa voix pour verbaliser son désespoir. Le son « Sayonara Wild Heart ! », qui relève presque de l'interjection, que l'on peut entendre en clôture de cet arc, après en avoir vaincu le boss, insiste encore en exprimant une forme d'adieu : il reste du chemin à parcourir mais l'héroïne est parvenue à se confronter à son amour perdu, il est difficile de savoir si ce cri final vient d'elle disant adieu à cet amour perdu ou ce dernier lui criant adieu. Dans un cas comme dans l'autre, une étape a été visiblement franchie.

Comme nous le disions, il reste cependant du chemin et l'arc suivant manifeste une forme de rechute en abandonnant totalement l'utilisation de la voix, même instrumentale, en dehors du combat de boss. Le « Desert of Doubts » égare le personnage et le replonge dans des questionnements intérieurs.

Enfin l'arc V constitue une forme de paroxysme dans ces utilisations de la voix puisqu'elles sont plus que jamais proches dans leur manifestations : la voix instrumentale présente sur Hate Skulls et pratiquement chantée même si elle reste glitchée et peu intelligible, et le niveau de boss Inside est le seul faisant appel à ces deux utilisations de façons complémentaires. Si l'on associe cela avec le titre de la piste, nous pouvons émettre l'hypothèse qu'à ce stade, l'héroïne est parvenue à atteindre son « intérieur » et à combler cette division.

II. Narration formelle : le récit et le chant

Cette thématique de la perte de la voix n'est d'ailleurs pas exclusive à *Sayonara Wild Heart*, nous pouvons par exemple la retrouver récemment dans le film d'animation *Belle* de Mamoru Hosoda dans lequel on retrouve également une jeune femme perdant sa voix à la suite d'un deuil et parvenant à la retrouver en certaines occasions.

III. Narration par les cartes : arcanes et métalepse

Nos précédentes parties se sont attachées à l'analyse des textes et de la forme du récit afin d'en déduire un sens, une narration claire. Cependant en dépit de cela, le récit proposé reste globalement vague et confus sur les protagonistes et leurs enjeux. Nous allons dès à présent nous concentrer sur un élément central du jeu que nous avons jusqu'alors évoqué à plusieurs reprises sans pour autant nous y intéresser spécialement : les arcanes.

En effet, l'ensemble des éléments clés du récit sont représentés sous les traits des vingt-deux arcanes majeures du tarot de Marseille. Elles sont toutes représentées en ayant plus ou moins d'importance. Par exemple, l'arcane The Magician n'est rencontrée que si l'on échoue à plusieurs reprises dans une section afin de nous proposer de passer à la section suivante. The Sun et The Hanged Man sont des obstacles/ennemis « invoqués » par le boss du cinquième arc tandis que Temperance, Wheel of Fortune ou encore Strength sont des outils/armes/objets utilisés par l'héroïne. Les protagonistes principaux de l'univers sont eux-même représentés par des arcanes, comme nous l'avons déjà observé (The Devil, The Empress, etc.) tout comme notre héroïne qui dans le niveau d'introduction s'assimile et s'incarne dans l'arcane The Fool.

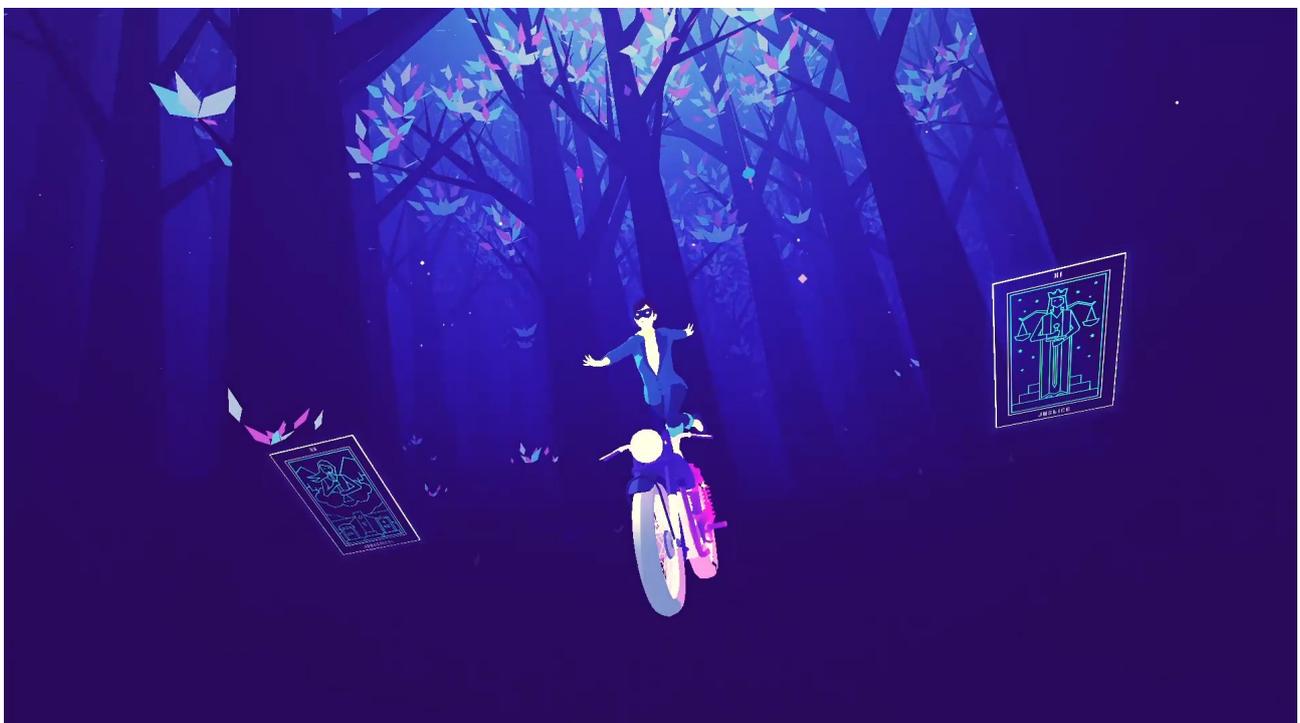


Figure 8: Transformation des arcanes Justice (11) et Judgement (20) en armes dans le niveau Laser Love

III. Narration par les cartes : arcanes et métalepse

Numéro	Arcane	Piste de rencontre	Fonction
1	The Magician	/	Meta
2	The High Priestess	/	Personnage
3	The Empress	/	Personnage
4	The Imperor	Forest Ghost	Véhicule/animal
5	The Hierophal	/	Personnage
6	The Lovers	Heartbreak III	Antagoniste
7	The Chariot	Night Drift	Véhicule
8	Strength	Hearts & Swords	Arme
9	The Hermit	Heartbreak IV	Antagoniste
10	Wheel of Fortune	Doki Doki Rush	Véhicule
11	Justice	Laser Love	Arme
12	The Hanged Man	Transonic Gravity	Carte antagoniste
13	The Death	Heartbreak V	Antagoniste
14	Temperance	Hate Skulls	Arme
15	The Devil	Heartbreak I	Antagoniste
16	The Tower	Heartbreak III	Bâtiment ?
17	The Star	Heartbreak V	Véhicule
18	The Moon	Heartbreak II	Antagoniste
19	The Sun	Inside	Carte antagoniste
20	Judgement	Laser Love	Arme
21	The World	Reverie	Carte antagoniste
22	The Fool	Clair de Lune	Personnage principal

Figure 9: Typologie des arcanes dans *Sayonara Wild Heart*

Le tableau ci-dessus recense les arcanes, leur lieu de rencontre et leur fonction dans le jeu. Il convient de préciser que la piste indiquée est bien celle de la première rencontre, il est possible de rencontrer une arcane dans d'autres niveaux. C'est notamment le cas pour les arcanes antagonistes qui sont présentées dans leur niveau *heartbreak* respectif introduisant leur arc mais que l'on rencontre également à d'autres reprises. Il faut également prendre en considération une distinction, parfois confuse entre la carte correspondant à l'arcane et sa manifestation/fonction dans le jeu.

Cette utilisation des arcanes majeures relève de façon évidente d'une volonté métaphorique permettant de brouiller l'interprétation du récit déjà mise en place dans les textes. Par exemple le premier extrait textuel que nous avons déjà évoqué précédemment entretient dans son propos une confusion volontaire sur la temporalité du récit en évoquant une histoire se déroulant « *not long ago* »² et dans le même temps « *eons ago* ». D'autres éléments accentuent également cette confusion, nous évoquions précédemment le « *bisexual lightning* » présent dans l'esthétique du jeu : si l'on associe cette idée avec l'absence de précision sur le type de relation

² Il existe ici une confusion entre la voix en anglais et la traduction écrite en français. Là encore dans un souci de fiabilité à la volonté originale des concepteur·ice·s nous nous concentrerons plutôt sur le contenu en anglais.

ayant entraîné le deuil de la protagoniste, qui d'ailleurs possède elle-même une allure particulièrement androgyne, nous pouvons constater que ces divers éléments contribuent à la mise en place d'un flou volontaire ayant pour vocation de permettre l'adaptation de la narration à plusieurs contextes et vécu.

Nous touchons ici aux frontières de la métalepse, telle que la définit Gérard Genette dans son ouvrage *Figure III* (Genette, 1966), que constitue cette œuvre et seule l'utilisation d'une prétérition nous a autorisé à employer ce terme. Avant de tirer les conclusions découlant de nos observations, nous pouvons encore relever un certain nombre d'éléments en lien avec la narration.

Concernant la dualité découlant de l'utilisation des arcanes du tarot : dans un premier temps nous pouvons considérer qu'elles structurent le texte et contribuent à donner des pistes d'interprétations. Les arcanes liées à chaque arc notamment donnent des indications sur les thématiques qui y sont effectivement abordées. Par exemple, The Hermit est une arcane ayant une connotation d'accomplissement, de recherche spirituelle, de sagesse. Or, comme nous l'avons évoqué plus haut, cette thématique est sous-jacente à l'ensemble de l'arc qui constitue une rechute introspective après la confrontation à l'amour perdu au cours de l'arc précédent.

Nous pourrions effectuer une analyse similaire pour chacune de ces arcanes en prenant en considération sa manifestation dans le jeu mais, au-delà de l'aspect laborieux que cela aurait, cette idée même soulève le pendant de notre observation : la subjectivité de l'analyse des cartes.

En effet en plus de la thématique ésotérique que l'on peut mettre en rapport avec l'onirisme que nous avons observé précédemment, l'utilisation des arcanes du tarot n'a pas qu'une vocation esthétique au sein du jeu. Tout comme dans un tirage de tarot les cartes ont des significations variables les unes par rapport aux autres et en fonction du tirage choisi et de la question posée, ici même si des thématiques globales sont mises en avant par l'utilisation de certaines arcanes ce sont avant tout le contexte ainsi que l'interprétation subjective de li joueur-euse qui détermine vraiment le sens de la carte. Cette observation est particulièrement vraie en ce qui concerne les cinq arcanes protagonistes auxquelles il est aisé d'attribuer une connotation négative (notamment en ce qui concerne The Devil et The Death), surtout au prisme du récit narratif dont nous avons parlé en seconde partie.

Nous avons néanmoins déjà commencé à en déduire un tout autre sous-texte lié à l'intériorité du personnage et au deuil. Si les thèmes sont volontairement vagues et subjectifs, c'est pour permettre la transposition des problématiques rencontrées par le personnage à li joueur·euse et donc son identification.

Cette liberté d'interprétation des thèmes accordées à la thématique du tarot donne une toute autre image de son utilisation. D'une certaine manière, nous pouvons considérer que *Sayonara Wild Heart* nous « tire les cartes » afin de répondre à notre question. La narration mise en place, les thématiques abordées et le flou qui les caractérise ont pour objectif de pouvoir s'accorder aux multiples questions que peuvent se poser, consciemment ou non les multiples joueur·euse·s.

Bien évidemment des limites doivent être établies quant à cette analyse : *Sayonara Wild Heart* n'est pas une forme de jeu-horoscope reposant sur l'effet Barnum pour donner l'illusion de parler de li joueur·euse. Au contraire, c'est la dynamique inverse qui s'exerce puisque le jeu fait tout son possible pour dissimuler l'interaction et donc la prise en considération de li joueur·euse derrière sa narration. C'est un jeu qui nous parle plus qu'il ne parle de nous.

Cette identification prend d'ailleurs tout son sens dans le niveau final, découpé en deux parties. Au cours de la première, les cinq arcanes ennemis sont réunies sous la forme d'un œil gigantesque qu'il nous faut vaincre.

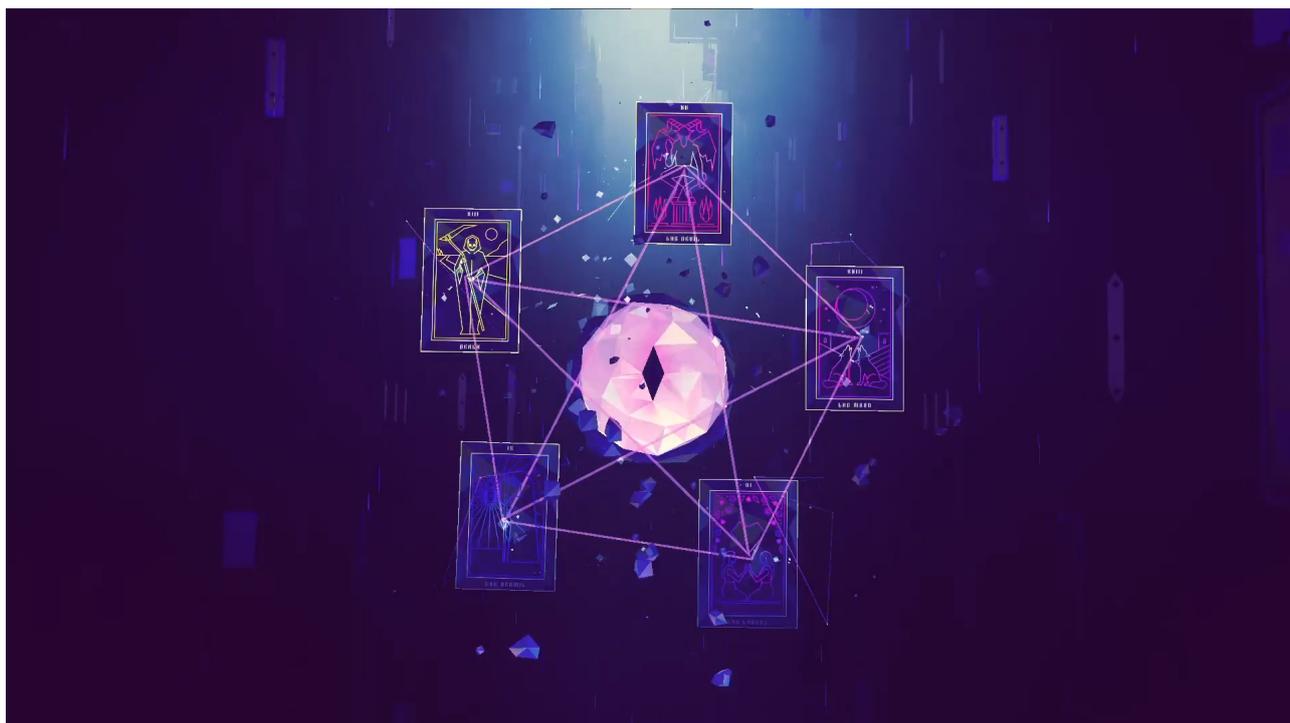


Figure 10: Fusion des cinq arcanes ennemies sous la forme d'un œil dans le niveau final

Une fois cela fait, une autre ambiance sonore se met en place tandis que les cinq arcanes fusionne avec celle de l'héroïne, The Fool.

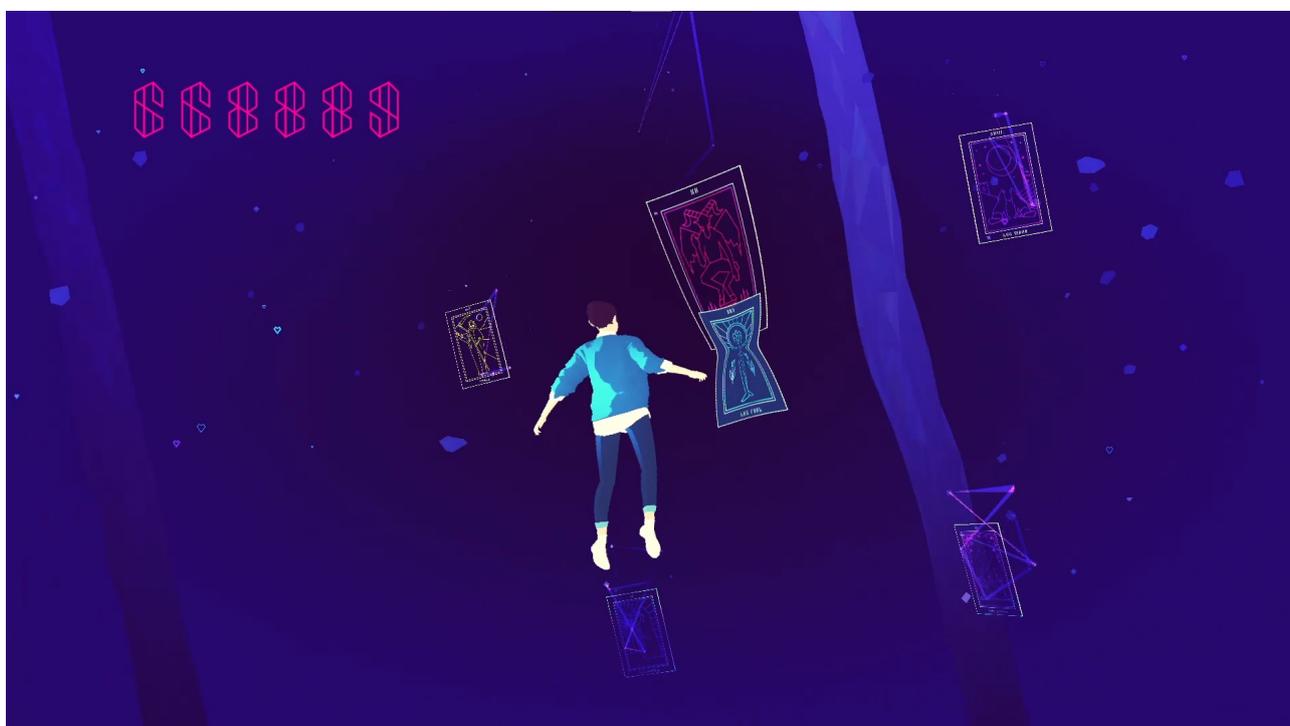


Figure 11: Assimilation des cinq arcanes ennemies par The Fool

III. Narration par les cartes : arcanes et métalepse

S'ensuit une séquence que l'on pourrait presque qualifier de « *flashback* » si un certain nombre d'altérations n'y prenaient pas place. Nous retraçons rapidement les différents arcs du jeu alors que notre personnage s'est distinguée du fou et a repris ses traits d'origine. Le fou quant à lui s'est assimilé aux arcanes affrontées et nous les recroisons, l'une après l'autre. Cependant cette fois, au lieu de les vaincre et de les éliminer, notre personnage les embrasse sur la joue.

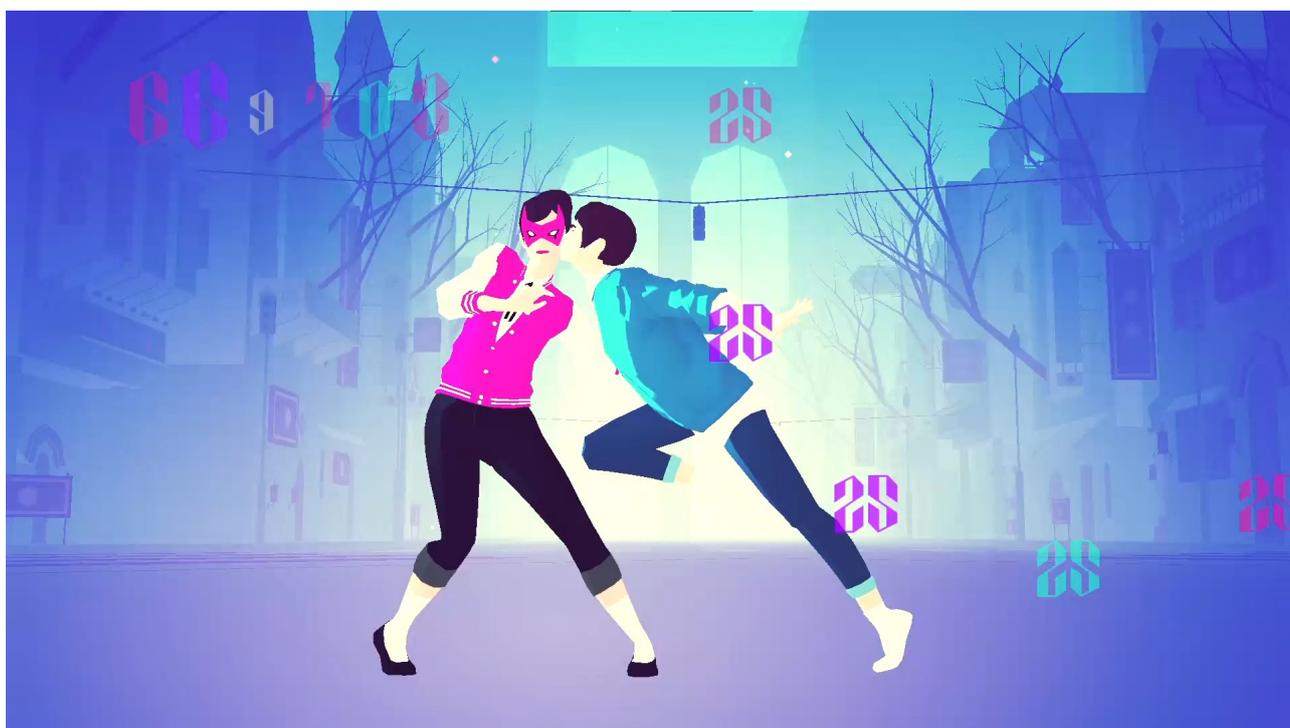


Figure 12: *The Devil fusionné à The Fool et vaincu par un baiser*

Ces deux nuances viennent donner un sens à cette séquence particulièrement centré sur l'acceptation de soi : d'abord les arcanes qui étaient nos adversaires ont pris les traits du fou qui ont été ceux de notre personnage pratiquement tout au long du jeu. Cela induit logiquement une assimilation entre les instances protagonistes qui ne sont probablement pas aussi distinctes que la narration voulait nous laisser le croire. Ensuite, c'est en les embrassant et non plus en les éliminant que nous progressons dans le jeu. L'heure n'est donc plus au combat mais aux valeurs que ces chastes baiser (pourtant très marquées visuellement et auditivement dans le jeu) peuvent véhiculer : acceptation, pardon et amour entre autres.

Ces émotions positives ont pour résultat de transformer les ancien-ne-s antagonistes en un dragon que notre héroïne chevauche tandis que les trois arcanes exilée du début ressurgissent pour nous annoncer qu'après avoir rétabli l'harmonie dans ce monde, nous pouvons aller

III. Narration par les cartes : arcanes et métalepse

trouver l'harmonie dans le notre, créant en point final du jeu un point d'entrée pour prendre conscience de la métaphore filée au long de la narration.



Figure 13: Capture du discours final extraite du dernier niveau

Conclusion

Pour conclure cette analyse, nous pouvons déduire que l'interactivité de la narration de *Sayonara Wild Heart* repose sur sa prise en considération indirecte de li joueur·euse dans l'objectif que son « concept » lui permette d'évoluer par symétrie avec le personnage incarné et cela jusqu'à commuter dans sa phase finale la lutte interne du personnage avec une acceptation de soi.

C'est également cette narration et ses implications qui justifient la facilité d'accès volontaire du jeu. Si l'objectif était de fournir une expérience conceptuelle empathique, il était contre-productif de la rendre difficile à aborder. Au contraire, et c'est vers cette dynamique que les concepteur·ice·s se sont visiblement orientées, tout est mis en place pour que l'expérience soit aussi complète que possible tout en maintenant un niveau de *challenge* suffisant pour conserver l'attention de li joueur·euse.

Enfin, point final de notre analyse et de la narration du jeu, nous remarquons que la dernière séquence du jeu boucle avec la première. En effet, en introduction, l'héroïne tombe hors de sa chambre ce qui la fait entrer dans le premier niveau. À la fin du dernier niveau, après avoir retraversé une version altérée de la piste Clair de Lune faisant certainement office de marche du sommeil³, l'héroïne tombe à nouveau mais cette fois dans sa chambre. Elle entre par le haut alors qu'elle en était sortie par le bas, preuve infime mais cruciale de l'importance du défilement vertical inexorable et significatif dans le jeu, illustrant le chemin parcouru par l'héroïne et li joueur·euse au travers elle.

3 Peut-être s'agit-il d'une référence commune à *La quête onrique de Kadath l'inconnue* d'H.P. Lovecraft dans laquelle nous retrouvons ce motif.

Bibliographie

Genette, G. (1966). *Figures: Essais*. Editions du Seuil.

Propp, V. J. (1970). *Morphologie du conte* (M. Derrida Todorov, Cvetan, Kahn, Claude, Trad.).

Dionnet, A., & Morisset, A. (2022). *La narration multimédiatique de «Sayonara Wild Hearts» : Musique, tarot, gameplay*.