

Descrinfo

Première partie d'une série de quatre sur Dark Souls et ses analyses mythologiques. Les quatre sont déjà visibles pour nos soutiens financiers. Rejoignez-les ici : <https://fr.tipeee.com/c-est-pas-sourc%C3%A9>

Texte de la vidéo :
https://docs.google.com/document/d/1LlpXft7Xx69ZvneoQnst5_nXbOySZq4nj8qMgF58Hw8/edit?usp=sharing

16:06 J'avais pas assez bien vérifié et en fait y'a plein de vidéo sur "le sens gnostique de Dark Souls" (dont certaines dont on va presque parler dans la partie 4...)

LIENS

Vidéos citées

Alt236, Mythologies #7 sur Dark Souls <https://www.youtube.com/watch?v=BULFG1EPV94>

La vidéo de Jim Sterling <https://www.youtube.com/watch?v=2HNQ7ysT4MA> (en anglais)

Andrew Rilstone <http://www.andrewrilstone.com/>

SUR LE GNOTICISME :

Philippe Terrien, "Défis et Aporie dans la recherche d'une définition du Gnosticisme" (2018)

<https://www.erudit.org/fr/livres/actes-des-colloques-dartefact/actes-18e-colloque-international-etudiant-departement-sciences-historiques--978-2-9816015-6-8/004695co.pdf> (PDF)

Sur les Valentiniens, voir le résumé de la "notice" d'Irénée de Lyon (I.1-9) par Pierre Létourneau dans "[Croyances et contraintes sociales : l'évolution du mouvement valentinien à la lumière du Traité tripartite \(NH I,5\) et du Dialogue du Sauveur \(NH III,5\)](#)", revue Théologiques (2005) <https://www.erudit.org/fr/revues/theologi/2005-v13-n1-theologi1052/012526ar.pdf> [PDF]

Et le texte d'Irénée de Lyon ici : https://fr.wikisource.org/wiki/Les_P%C3%A8res_de_l'E%2080%99%C3%89glise/Tome_3/Livre_I/Chapitre_V

SUR LA LÈPRE :

Timothy S. Miller and Rachel Smith-Savage, "Medieval Leprosy Reconsidered"

<https://www.jstor.org/stable/41887256?seq=1> (2006)

S. G. Browne, "Some Aspects of the History of Leprosy: The Leprosie of Yesterday"

<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/003591577506800809> (1975)

Susan Holman, The Hungry are Dying

<https://books.google.ch/books?id=fGhs8hTaCpEC&lpg=PP1&dq=Susan%20Holman%2C%20The%20Hungry%20are%20Dying&hl=fr&pg=PA161#v=onepage&q=holy%20disease&f=false> (2001:161)

Le livre de Timothy S. Miller, John W. Nesbitt, Walking Corpses: Leprosy in Byzantium and the Medieval West (2014)

https://books.google.ch/books/about/Walking_Corpses.html?id=HukeAwAAQBAI&redir_esc=y
(Google Books)

25:11 Voir annexe 3 pour l'oraison funèbre de Jean Chrysostome, qui décrit les lépreux comme des "cadavres ambulants", d'où le titre du livre. ("unburied corpses, moving cadavers, creeping bodies, rational beings who sent forth inarticulate sounds")

Texte de l'épisode :

Bonjour à tous et bienvenue pour une nouvelle année de C'est Pas Sourcé. Et bonne année puisqu'on vous a pas vu depuis le début de 2021. Pour le coup ça va pas être un épisode habituel ça va être plus proche de cette espèce de vlog que j'avais fait sur la comparaison en histoire des religions donc j'ai pas vraiment fait de script et je vais parler un peu plus librement. Donc ça risque d'être un peu plus relâché un peu moins poussé, un peu moins dense que d'habitude aussi peut-être, mais on va quand même avoir l'occasion de parler d'autres trucs sympas

On nous demande assez régulièrement notre avis sur des films des séries des jeux vidéo parce qu'il y a des thèmes religieux dedans : est ce que c'est bien représenté est-ce que historiquement ça tient la route ? Et je crois qu'on n'arrive généralement pas à réagir à temps c'est-à-dire que on suit pas forcément l'actu cinéma séries et le temps qu'on ait regardé tout ça généralement c'est plus vraiment d'actualité ça intéresse plus forcément les gens et du coup c'est plus un si bon calcul d'investir notre temps là dedans.

Mais du coup alors que personne n'avait vraiment demandé ça je me suis dit au bout d'un moment que j'allais plutôt faire un truc sur la série des Dark Souls parce que je pense que c'est très intéressant la façon dont on utilise les références mythologiques quand on les analyse. C'est une série assez cryptique et donc il y a beaucoup de gens qui vont essayer de présenter ou d'analyser la série qui vont recourir à y trouver des références mythologiques, des références religieuses, des choses comme ça.

Mais donc finalement j'ai filmé beaucoup trop donc ce sera une série de quatre vidéos pour essayer des les morceler un peu plutôt que de faire une seule vidéo beaucoup trop longue.

Ce sera pas du C'est Pas Sourcé classique malheureusement mais en même temps si je regarde les statistiques de nos dernières vidéos le C'est Pas Sourcé classique c'est pas forcément ce qui marche, donc autant essayer ça.

Après on aura quand même l'occasion de parler de certains thèmes religieux dans cette vidéo là on va parler un peu de gnosticisme, par exemple on aura l'occasion de parler de légende arthurienne, de Tolkien, d'hermétisme, d'alchimie, du symbolisme religieux dans des séries comme Evangelion, du bon usage de symboles religieux ou mythologiques etc. en fiction en général comment les utiliser de manière un peu plus productive, ce genre de choses.

Un peu aussi sur le Voyage du Héros ce genre de théorie mythologique qui interviennent beaucoup quand on essaie de montrer qu'une œuvre est géniale transcendante, profonde, etc.

Au moment où cette vidéo sort ses quatre parties sont déjà disponibles pour nos soutiens financiers sur Tipeee, vous pouvez les rejoindre si vous voulez déjà les regarder.

Pour les autres on va les poster au fil des semaines. Ok on fait un petit faux raccord et puis c'est parti. Hop. Tsk Tsk Tsk.

Je vais essayer de tourner cette espèce de vlog entre les fêtes un peu quand j'ai le quand j'ai le temps donc ça va être un peu... probablement que je vais avoir trois coupes de cheveux différents, dix types de vêtements différents mais on va voir ce que ça donne.

Et du coup la série des Dark Souls c'était peut-être un assez bon exemple parce que c'est un de ces mondes fantastiques qui crée sa propre mythologie qui crée ses propres mythes d'origine et

compagnie et qui ont un impact qui explique la logique, la suite de l'histoire d'une manière assez intéressante.

Et donc ça peut peut-être valoir le coup de récapituler un peu qu'est ce que c'est le mythe d'origine de Dark Souls.

À l'époque où il n'y avait que des dragons qui étaient éternels et inchangés dans une brume avec de grands arbres apparaît la Première Flamme sous terre créant la disparité les futurs dieux s'approchent et il trouve des âmes de seigneurs. Ça donne une série d'oppositions assez simple la Sorcière d'Izalith obtient le pouvoir de la vie, Nito celui de la mort et Gwyn celui de la lumière, et le pygmée furtif l'ancêtre de l'humanité s'empare de l'âme sombre la Dark Soul et ses descendants en se multipliant auront donc chacun un fragment de cette âme sombre ayant donc des Dark Souls c'est... c'est le titre de la — c'est — c'est le titre de la série.

Mais donc ces seigneurs détruisent le règne à mort des dragons grâce à la foudre de green et construisent un glorieux empire en utilisant cette source d'énergie le pouvoir de l'âme. On présume que pendant ce temps les humains se multiplient.

Mais au bout d'un moment le pouvoir de la flamme commence à faiblir l'ordre du monde commence à s'effondrer donc Gwyn va se sacrifier se donner à la flamme comme carburant pour qu'elle dure un peu plus longtemps et en parallèle de ça on voit apparaître la malédiction des morts-vivants les gens reviennent juste à la vie encore et encore jusqu'à ce qu'ils perdent la raison, on sait pas trop quoi en faire on les entasse dans un asile et c'est là que le jeu commence on est un de ces morts-vivants et heureusement une prophétie qui annonce qu'on va rencontrer les boss du jeu dans l'ordre sonner des cloches et tout ça est confronté green à la fin qui est maintenant une espèce de zombies en feu au service de la flamme.

Donc l'histoire assez classique du héros qui après ses aventures va buter le roi corrompu pour libérer le pays mais il ya deux serpents glauques avec des dentitions humaines Kaathe et Frampt qui vous proposent deux voies opposées. Dans la première vous pouvez vous sacrifier pour perpétuer la flamme vous jeter avec toutes les âmes que vous avez collecté pour faire durer la flamme un tout petit peu plus longtemps, juste préserver l'ordre du monde un peu plus. Par contre Kaathe vous explique que vous devriez laisser le feu s'éteindre et genre devenir le seigneur des ténèbres parce que l'âme sombre devient de plus en plus forte alors que les autres déclinent.

However Lord Gwyn trembled at the Dark.

Clinging to his Age of Fire, and in dire fear of humans,
and the Dark Lord who would one day be born amongst them,
Lord Gwyn resisted the course of nature.

By sacrificing himself to link the fire, and commanding his children to shepherd the humans,

Gwyn has blurred your past, to prevent the birth of the Dark Lord¹

Et du coup pour faire ce choix entre laisser s'éteindre ou bien perpétuer la flamme en vous sacrifiant vous devez vous-même réunir les pièces du puzzle pour déterminer quel est le bon choix parce qu'en fait c'est pas entièrement clair ce qui s'est passé et il ya plusieurs interprétations.

Typiquement la malédiction des morts-vivants c'est peut-être juste l'âme sombre qui ressort, une sorte d'effet à long terme de l'âme sombre ou bien peut-être que c'est juste parce que Gwyn

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=WZwSa0ZznXA>

en se sacrifiant dans le feu pour prolonger l'âge du feu il a changé le cours de la nature et du coup un des effets secondaires ce serait cette malédiction².

Mais case dit que Gwyn avait commandé à ses enfants de "shepherd the humans" de traiter les humains en berger de les traiter comme du bétail, mais du coup pour les mener à l'abattoir peut-être.

Et du coup vous dites que la malédiction qui change les humains en morts vivants qui les force à s'appuyer sur les feux pour rester humain petit peu plus longtemps qu'ils doivent les nourrir de leur humanité, qui les rend fous en les faisant s'entretuer pour ramener des âmes c'est exactement ce que ferait quelqu'un qui cherche une nouvelle source de carburant.

Et du coup vous vous demandez est-ce que c'est **Gwyn** qui a créé la malédiction et ça change forcément la manière dont vous voyez l'histoire.

Et il ya plusieurs interprétations plusieurs manières de lire ces informations et les informations des jeux suivants des DLC suivants qui ont complété l'histoire je veux dire après trois jeux et tous les DLC c'est [basiquement confirmé que c'est les dieux qui ont créé cette marque enfin en tout cas ils ont créé le sceau de feu qui était autour de la marque](#) alors est-ce qu'ils ont créé la malédiction elle-même, ou est-ce que c'était une tentative de contenir la malédiction, mais peut-être que cette tentative a aggravé les choses en refoulant l'âme sombre qui est devenue pire avec le temps.

Personnellement je pense que c'est l'histoire qui fait le plus sens ou qui est en tout cas la plus intéressante mais c'est clair qu'il ya toujours plusieurs manières d'interpréter les faits qu'on vous donne et puis je sens que j'ai utilisé l'exemple de Dark Souls c'était une mauvaise idée passe d'un côté ceux qui connaissent pas du tout vont se dire waouh ça a l'air un peu de la fantasy un peu stupide et ceux qui connaissent vont dire non tu as tout faux c'est pas la malédiction qui a rendu les hommes l'immortel — les — les hommes étaient déjà immortel elles veulent la malédiction les rend juste fous les fait se "hollower"³.

Mais vu comme ça Dark Souls c'est l'histoire d'une élite qui accède au pouvoir grâce à une nouvelle source d'énergie mais quand cette source d'énergie on vient à s'épuiser ils en viennent à surexploiter l'humanité à utiliser l'humanité comme carburant pour tenir juste un petit peu plus longtemps.

C'est l'histoire d'une élite qui préfère détruire le monde et mourir avec plutôt que d'abandonner leur pouvoir.

Et on joue un héros qui espère qu'en tapant assez de gens avec son épée il va réussir à rectifier ça mais on peut se demander les gens sont tellement abîmés, tellement aliénés que même si on arrive à se passer de la flamme, à aller au delà est ce qui reste de quoi construire une société décente étant donné que tout ce qui reste de l'humanité c'est des morts-vivants qui sont en train de devenir fous et de s'entretuer.

Ce que j'aime bien avec la fantaisie c'est le côté un petit peu "escapist" ça permet de s'échapper un petit peu du quotidien de sortir le nez de nos problèmes politiques ou écologiques pour entrer dans un monde qui a rien à voir avec tout ça.

Et je suis pas en train de dire que Dark Souls c'est une allégorie du capitalisme ou du réchauffement climatique je veux dire y'a [Jim Sterling qui a basiquement déjà fait une vidéo qui dit ça et je lui reprends une part de son analyse](#).

² Comme ça que le présente VaatiVidya par exemple

³ Discours de Aldia dans la Undead Crypt "Once, the Lord of Light banished Dark, and all that stemmed from humanity. And men assumed a fleeting form. These are the roots of our world. Men are props on the stage of life, and no matter how tender, how exquisite...A lie will remain a lie. Young Hollow, knowing this, do you still desire peace?" (DS2)

Mais il ya assez de signifiant flottant et de logique mise en scène pour que ce soit une lecture que vous puissiez faire sans que ça apparaisse forcé ou pontifiant.

Bien entendu il y a d'autres interprétations de l'histoire donc d'autres lectures qui sont possibles typiquement sur la marque des morts-vivants si vous imaginez que les dieux ont essayer de la contenir vous pouvez voir ça comme je sais pas une espèce de version psychologique sur le retour du refoulé, on a cette sauvagerie innée en nous et on essaie de la contraindre par la civilisation mais ça ressort encore plus fort, ou bien que la civilisation la barbarie ne sont pas complètement séparées, ou bien — enfin vous pouvez faire plein de lectures différentes plus ou moins optimistes et pessimistes sur cette histoire-là.

Et c'est en partie pour ça que les gens se passionnent pour cette histoire et essayent d'en épuiser toutes les significations possibles.

Et je pense que c'est en partie parce que oui les jeux From Software arrivent à se créer une mythologie forte des oppositions simple qui se répondent symboliquement.

Des récits d'origine qui donnent une portée profonde à des actions qui sont finalement standard dans un jeu de rôle : vous tapez des gens avec votre épée mais vous êtes pris dans cette histoire fascinante.

Malgré ça ou peut être à cause de ça j'ai l'impression qu'il ya beaucoup de gens qui essaie d'éclairer Dark Souls en y trouvant des références mythologiques de notre monde.

Comme si en trouvant à quelle arcane mythologique ils puisaient leur inspiration on allait pouvoir décoder ces jeux, on allait pouvoir débloquent un nouveau niveau de lecture alors qu'en général ils donnent eux-mêmes leurs propres clés de lecture donc ça apporte pas grand chose.

Alors peut-être qu'il y a une part d'embarras ou mauvaise conscience du genre ah non non c'est pas juste des jeux vidéo non pas du tout là il y a des mythes très profond il y a des symboles de la spiritualité et tout c'est -- c'est plus profond que ça en a l'air.

Mais je pense que c'est assez révélateur de comment on utilise -- ou on invoque la mythologie en analyse de fiction et c'est vraiment là dessus que je voulais me pencher.

Mais je suis pas en train de dire que chercher des références mythologiques c'est toujours stupide ou que ça a pas de sens bien sûr que non.

Et un autre argument qu'on entend souvent c'est que ça n'a pas de sens parce que c'est pas des références volontaire "c'est pas ce que les créateurs ont voulu dire".

Et à mon avis c'est pas important je veux dire même si le créateur vous dit c'est pas du tout ce que j'ai voulu dire si vous expliquez ce que la comparaison apporte à votre analyse ou ce que -- ce à quoi ça vous a fait penser ou comment ça comment vous interprétez quelque chose, pour moi même si ça a rien à voir avec la vision originale c'est intéressant de le mettre dans une critique si ça permet d'expliquer votre perception.

Parce que pour moi le but d'une critique c'est pas de convaincre les gens que vous avez raison ou de convaincre les gens qu'un truc est bien, enfin ça peut être une part du truc mais c'est surtout de leur permettre de voir votre perspective de leur faire comprendre pourquoi vous avez aimé ou pas aimé et à ce titre sait même pas si important que ça si on est d'accord sur la qualité de l'œuvre.

Je pense que c'est dommage que beaucoup des critiques et des analyses d'œuvres d'art -- bon alors jeu vidéo oui mais aussi littéraire, œuvres d'art en général, ça se limite à donner des notes à essayer de dire pourquoi un truc est bien ou pas bien, alors que c'est pas le plus intéressant.

Un de mes critiques préféré c'est Andrew Rilstone et pour moi c'est vraiment une boussole qui indique le Sud parce qu'en général quand il a aimé un truc je l'ai pas aimé et quand j'ai aimé un truc il l'a pas aimé.

Donc on est -- généralement on a des goûts très différents mais quand je lis ses critiques il met toujours le doigt sur les choses qui ont résonné chez moi, alors c'est pour ne pas les aimer mais il fait mieux comprendre pourquoi j'ai aimé ou pas aimé quelque chose alors qu'il n'est pas du tout d'accord avec moi.

Eet pour moi c'est ça l'objectif d'une critique de restituer un point de vue ou pourquoi une œuvre marche ou marche pas et pas forcément de convaincre les gens que vous êtes plus intelligent et que votre œuvre préférée est la meilleure.

D'ailleurs pour me mouiller un peu pour me mettre un peu dans le bain je fais une comparaison entre Dark Souls a un truc qui a peut-être rien à voir mais qui peut-être on trouve un parallèle dans la logique entre les deux c'était un peu le -- c'était la cosmologie un peu des gnostiques valentinien alors c'est peut-être pas un super bon exemple parce que ça veut dire qu'il faut que j'explique ce que c'est le gnosticisme.

Le gnosticisme , c'est une de ces tartes à la crème qui est très difficile à définir, très difficile à expliquer.

Parce que chaque fois que vous essayez vraiment de faire une définition avec des éléments précis et vous êtes contents de votre définition vous arrivez à la fin que vous rendez compte qu'il y a au moins un groupe que vous avez envie de mettre dans la catégorie "gnostique" mais qui correspond pas à votre définition⁴.

C'est pas vraiment une école de pensée unifiée c'est plus des principes ou des manières de penser qu'ils ont ensuite été agencées de toutes les manières possibles et imaginables par différentes écoles.

Donc globalement si je devais faire une soupe de gnosticisme qui mélange un peu tout et qui vous fournit une espèce de portrait robot en gris moyen ce serait que il y a basiquement un monde spirituel supérieur une puissance supérieure.

Mais que notre monde a été créé par un des murs je donc un dieu inférieur, qui est pas forcément méchant, qui n'est pas toujours méchant. En tout cas il est toujours ignorant, en général, il est ignorant par contre et que ce soit à cause d'une transgression à cause d'une faute à cause d'un accident ou bien parce qu'il est méchant il a créé ce monde matériel imparfait.

Et nous on serait une espèce d'étincelles de substances divine qui vient de la puissance supérieure du Plérôme mais on serait coincé dans cette espèce de prison matériel dans notre corps, ce serait une prison de chair qui nous enferme.

Et le gnosticisme c'est l'idée que par la connaissance par la gnose en apprenant justement ces secrets de fonctionnement du cosmos on peut peut-être réussir à s'échapper de cette prison matérielle et revenir au Plérôme à la plénitude et on pourrait enfin plénituder dans la plénitude tous ensemble.

Dans beaucoup de courant ça aboutit à des tendances un peu "anticosmiques" c'est à dire de rejet du monde.

Forcément vous allez pas profiter des plaisirs du monde, le sexe vous allez pas aimer ça.

D'ailleurs même pour la procréation y'en a qui vont dire "non non même pour faire des enfants il faut plus avoir de sexe du tout" parce que forcément si vous créez de nouveaux être humains vous créez de nouveaux prisonniers dans ce monde donc ce n'est pas forcément une bonne chose.

Donc ça peut mener un rejet total du monde mais c'est pas la règle il ya des gnostiques où des gens en tout cas influencés par le gnosticisme qui vont quand même considérer qu'il y a du bon dans le monde.

⁴ Voir : [DÉFIS ET APORIE DANS LA RECHERCHE D'UNE DÉFINITION DU GNOSTICISME](#)

Et un bon exemple justement c'est les Valentiniens qui considèrent que c'est pas une mauvaise chose de se multiplier en fait.

Pourquoi ? Bah c'est parce que d'après les Valentiniens en fait à chaque fois qu'un être humain est engendré il a quand même un peu de la substance pneumatiques, donc cette substance divine primordiale qui est insufflée en lui par le Démiurge qu'il le veuille ou non.

C'est-à-dire c'est pas forcément que le Démiurge le veuille mais un peu à chaque fois quelqu'un est né on lui arrache une petite étincelle de la substance divine qui l'avait -- qu'il avait en lui et donc l'idée c'est que en se multipliant progressivement on va lui arracher toutes ces petites étincelles de la substance divine et si on arrive par la gnose à se libérer et pis à rejoindre le Plérôme, eh ben victoire !

Parce qu'une fois que toute la substance divine est réunie c'est fini le monde peut être détruit et puis on peut juste plénitudiner dans la plénitude, les âmes peut aller auprès du Plérôme et puis former des syzygies -- des syzygies. Je sais que ça a l'air un petit peu cochon mais je crois que c'est pas trop sex-- peut-être que c'est un peu sexuel je suis pas sûr.

Mais en tout cas les âmes vont pouvoir être dans la plénitude en tout cas pour les élus gnostiques qui avaient une nature pneumatiques. Ceux qui avaient une nature psychique, genre les chrétiens standards en fait eux ils pourront traîner avec le démiurge dans une espèce de paradis-purgatoire, c'est un peu leur prix de consolation⁵.

Et ceux qui sont purement matériels ceux qui sont hyliques, ceux qui ont la nature un peu la plus basse, qui sont purement matériels contre eux ils sont détruits avec le monde n'y a pas de prix de consolation.

Et cette économie des âmes cette idée que vraiment en créant en se multipliant on peut arracher des bouts de la substance divine et puis qu'ensuite on peut peut-être réussir à les ramener à la substance divine par la gnose...

Cette espèce de cycle est de -- d'idée de réunir toute la substance des âmes en fait ça correspond à beaucoup de choses dans Dark Souls en fait, juste la logique de diviser les âmes, de les réunir, de réunir la substance et puis peut-être que ça pourra conclure le cycle une fois qu'on a fini toute la substance.

Je trouve que ça colle assez bien cette idée de diviser les âmes et de les réunir et pis que le cycle peut être complétée qu'on a réuni toute la substance des âmes ça colle bien à plusieurs choses qui se passent dans la série des Dark Souls.

Bien sûr il n'y a pas de parallèle direct il n'y a pas de comparaison directe je veux dire ce serait parfaitement possible de faire une vidéo le sens mystique de Dark Souls et puis dire regardez, en

⁵ "2) Achamoth façonne un « Démiurge » avec la substance psychique, un dieu inférieur qui ignore tout du monde spirituel au-dessus de lui. Celui-ci se fabrique alors un monde matériel (cosmos), puis fait l'homme avec la substance hylique, dans laquelle il insuffle une âme psychique. C'est à son insu qu'Achamoth dépose la semence spirituelle dans l'âme humaine, afin que cette semence informe puisse croître et recevoir une formation de gnose en vue de son salut ([voir I.5](#)).

3) Les êtres humains se répartissent en trois natures: les pneumatiques (ou gnostiques), qui seront nécessairement sauvés, les psychiques (les croyants ordinaires de l'Église), qui peuvent espérer un salut éternel, mais inférieur à celui des pneumatiques, seulement s'ils se laissent raffermir par la foi et les bonnes œuvres, et enfin les hyliques (le reste de l'humanité), qui seront finalement détruits avec le cosmos ([voir I.6](#)).

4) La conception du salut est relativement simple: toute la substance pneumatique doit retourner dans le Plérôme, véritable chambre nuptiale où les êtres pneumatiques s'uniront avec les anges du Sauveur pour former des syzygies éternelles, à l'exemple du Sauveur et d'Achamoth. Quant aux psychiques qui auront pratiqué les bonnes œuvres, ils auront droit au repos en compagnie du Démiurge à l'extérieur du Plérôme, dans le lieu laissé vacant par Achamoth et le Sauveur. Car rien de psychique ne peut pénétrer dans le Plérôme ([voir I.7](#)).” Résumé de la “notice” d'Irénée de Lyon (I.1-9) par Pierre Létourneau, [“Croyances et contraintes sociales : l'évolution du mouvement valentinien à la lumière du Traité tripartite \(NH I.5\) et du et du Dialogue du Sauveur \(NH III.5\)”](#), Théologies.

piochant des bouts à droite à gauche chez les gnostiques je pourrais montrer qu'en fait la série Dark Souls a un sens parfaitement gnostique, mais à mon avis ce serait pas très intéressant, parce qu'il y a certaines inversions, ou certains changements qui sont plus intéressants.

Typiquement pour les gnostiques la plupart du temps les ténèbres c'est la matière et l'âme c'est la lumière, alors que Dark Souls, jusque dans le nom de la série, a un angle assez intéressant là-dessus ou l'âme est associée aux ténèbres plutôt. Donc y aurait déjà cette inversion-là.

Et donc c'est toujours possible de faire des lectures un peu religieuses-mystiques de ce genre de séries surtout quand il y a un symbolisme assez fort et des logiques d'opposition — vous pouvez toujours projeter ou y déceler des allusions à ce genre de choses et faire tout un système d'analyse mais souvent j'ai l'impression que ça amène les gens à passer à côté de ce qui est le plus intéressant dans ce genre de séries et j'espère qu'en discutant quelques exemples vous verrez ce que je veux dire par là.

Une des raisons pour lesquelles ces analyses mythologiques ont autant de popularité à mon avis c'est parce que c'est très difficile, personne ne nie, que c'est très difficile d'expliquer pourquoi une œuvre est bien. De mettre à plat sur la table quelles sont les qualités d'une œuvre et pourquoi elle fonctionne.

Et donc le fait de chercher des symboles mythologique là-dedans ça peut être un tour de passe-passe qui vous évite de faire cet exercice.

"Ce sont des symboles qui nous captive depuis des siècles ce sont des mythes que nous nous racontons depuis des millénaires, et n'avons nous pas besoin d'avoir des mythes quelque part ?"

Et donc c'est une manière de remplacer un exercice très difficile et qui reste toujours subjectif (d'expliquer pourquoi une œuvre est bien) par une recherche plus ou moins objective : de juste trouver des symboles et puis ben vous pouvez pas nier regardez, voilà, il y a tel symbole voilà la page Wikipédia, et vous pouvez pas nier qu'il y a ça.

Et donc vous avez l'impression que ça rend votre analyse plus objective parce que ça trouve des points d'ancrage qui ne peuvent pas être discutés par "moi j'aime, moi j'aime pas" et ça permet de reporter la discussion à "les mythes les symboles c'est très profond c'est important".

Et d'ailleurs c'est un peu ce que fait cette vidéo de la série Mythologies de Alt 236 qu'on va examiner en premier :

"Faire une vidéo sur ce thème est tâches complexes tant tout semble avoir déjà été dit sur barques soldes pourtant malgré les années à écumer le contenu de talentueux vidéastes qui ont plongé dans le jeu, je n'arrivais toujours pas à mettre le doigt sur les raisons de l'obsession insidieuse que ce jeu instauré chez moi. Quelle est donc cette irrésistible force qui m'appelle à revenir sans cesse vers ce jeu pourtant si dur que je peine à y jouer ? Comme si le poison du génie m'intoxiquait malgré moi comme si ce jeu vidéo était bien plus que cela."

Cette vidéo c'est une vidéo longue alors bon je peux parler parce que cette vidéo là va probablement faire 3h30 aussi, mais je vais pas la critiquer de bout en bout, je vais pas prétendre que c'est une mauvaise vidéo qui dit rien d'intéressant je vais pas l'attaquer comme ça, je vais plus revenir sur des points apporter des espèces de compléments sur la légende arthurienne sur Tolkien, et pas forcément m'arrêter à chaque détail, parce que bon ça on peut toujours le faire.

Y a des coquilles bien sûr il y a un moment où il dit que c'est Thésée qui a résolu l'énigme du sphinx et dans les faits non bien sûr que non, c'est sait Oedipe mais comme il vient de parler du Labyrinthe et du Minotaure ben voilà il dit Thésée, c'est un lapsus qui est très compréhensible tout le monde fait des erreurs, je vais pas commencer à dire "grmmbl vous connaisset pas— vous connaissez pas bien votre mythologie !"

Le souci plus large je dirais c'est de fonctionner par association d'idées sans avoir de garde-fous et du coup ça fait que y a des parallèles qui sont faits, qui sont pas forcément pertinent, ou qui sont pas forcément éclairants genre on se demande "bah qu'est ce que ça nous apporte".

Ou au contraire des parallèles qui pourrait être fait entre des mythologies et le matériel qui est étudié, mais à côté duquel l'auteur passe parce qu'il connaît pas forcément très bien ces matériaux.

Et je suis pas en train de dire que c'est un crime impardonnable, toutes les analyses ont des limites, doivent se limiter à un cadre mais je voulais proposer un peu un complément d'information de ma perspective.

Bien sûr remarqué des similarités c'est le point de départ de quasiment toute analyse il y a des parallèles qui sont faits lacs sont parfaitement légitimes parfaitement éclairants, ne serait-ce que sur le plan graphique, la continuité ou un peu l'univers graphique partagé qu'il y a entre les illustrations de Dragons Magazine les illustrations de la série Sorcery! des Livres dont vous êtes le héros, les illustrations de John Howe, bref l'idée qu'il ya une espèce de continuité dans la Dark Fantasy dans l'esthétique bien sûr que c'est parfaitement parfaitement vrai.

Mais à mon avis une analyse ça peut pas juste être de pointe et des similarités il faut aussi en conclure quelque chose ou amener une ligne d'analyse là dessus on peut pas le dire et regarder séparés parce que certains des parallèles qui sont soulevées soit mon avis un peu superficielle genre "Ouais dans les jeux de cartes Magic tu dois te construire un deck, et dans Dark Souls tu dois... construire ton personnage... et les capacités de ton personnage" ? bah pff oui je veux dire c'est un jeu -- dans le jeu de rôle enfin --- ouais oui bien sûr oui oui.

mais je veux pas me moquer des choses dans la vidéo qui sont intéressantes ou des choses que j'ai appris des parallèles auquel je pensais pas et qui sont pertinents.

Typiquement Magic The Gathering - moi je ne connais pas vraiment je veux dire il y a quatre-cinq personnes au fil du temps qui ont essayé de m'apprendre à jouer à Magic mais j'ai su rester fort, j'ai résisté.

Pour Magic The Gathering justement sur les cartes vous avez une petite ligne de lore qui est — qui qui développe l'univers du monde fictif de Magic et c'est quelque chose qui est pas utilitaire vous n'en avez pas besoin pour jouer la carte mais ça vous donne juste un peu d'informations sur le monde un petit peu plus — un petit peps d'imagination ou d'informations que vous pouvez retenir pour pour colorer un peu cet univers.

Et c'est un peu la même logique qu'on a dans les items de Dark Souls que vous ramassez ou que vous voyez sur les écrans de chargement et qui vous racontent un peu de l'histoire du monde.

C'est vrai que c'est un parallèle auquel je pensais pas ; le fait que l'on trouve ça dans certains jeux de cartes à jouer et ça a l'air d'être effectivement une influence possible plus ou moins directe peut-être... probablement directe.

Alors après bien sûr ça va être beaucoup plus large que Dark Souls et Magic mais juste un lien auquel je pensais pas.

Et on dit parfois que cette manière de communiquer des informations dans Dark Souls est "réaliste" parce que vous vous baladez dans le monde et vous devez ramasser des informations comme un enquêteur ou un historien vous devez croiser les dialogues, les description d'objets, faire attention à votre environnement faire attention à ce qu'on vous dit ce qui se passe, aux associations entre les lieux et les types de personnages, les types d'ennemis, enfin déduire un peu ce qui s'est passé donc reconstruire l'histoire de ce monde du mieux que vous pouvez.

Et donc effectivement vous en train de recouper des sources des informations donc de ce côté-là c'est intéressant mais dans les faits je pense pas que "réaliste" ce soit le bon terme parce que vous tuez un type vous ramassez son slip et puis quasiment vous lisez sur l'étiquette :

"Ceci était un slip des Chevaliers de la Fausse Lune qui ont défendu le Loup-Dragon d'Orgrivent contre les squelettes fumeurs, ils portaient leurs slips à l'envers pour contrer la malédiction"

Et puis j'veux dire, vous absorbez de l'information en ramassant des bibelots c'est pas vraiment comme ça que ça marche dans le monde réel mais c'est une des grandes forces de la série justement que vous ayez pas un récit uniforme et linéaire et que vous deviez vous faire votre idée de ce qui est en train de se passer.

Euh l'histoire d'origine de ce type de narration on dit souvent que c'est parce que Miyazaki le créateur de la série quand ils étaient plus jeunes y jouer à aux livres dont vous êtes le héros à la série Sorcery!, Sorcellerie!, (qui est d'ailleurs excellente) et que il parlait pas très bien anglais.

Donc il était obligé de se baser sur les illustrations et sur les quelques mots d'anglais qu'il connaissait pour comprendre ce qui se passait dans l'histoire et que ça le forçait à reconstruire et imaginer ce qui se passait autour de lui. Et qu'ils voulaient répliquer cette espèce de sens de mystère ou d'être dans une histoire qui vous dépasse et que vous devez vous concentrer pour essayer de comprendre ce qui se passe.

D'un côté c'est fort possible que ce soit une des origine, de l'autre je pense qu'on s'en sert un peu de manière condescendante parce que je crois pas que ça enlève — je crois pas que cette origine enlève en fait à la difficulté qu'il y a à calibrer une histoire pour qu'elle soit comme ça mais qu'elle captive quand même les gens.

Je veux dire vous pourriez avoir cette philosophie là présenter votre histoire comme ça et puis que les gens trouvent juste ça ennuyeux et trouvent que ça vaut pas la peine de reconstituer l'histoire.

Arriver au bon juste milieu pour avoir des gens qui sont captivés ou intéressé par ça ça reste quand même quelque chose de très très difficile à doser et donc même si c'est ça l'origine je pense pas qu'il faut s'en servir comme une espèce de blanc-seing pour prétendre qu'il n'y a pas un gros travail artistique derrière.

Alors voilà c'était la fin de cette première partie s'était finalement assez court on parlera d'autre chose les prochaines fois je voulais quand même partitionner ça de manière à être de petite taille -- enfin petite taille pour nous.

Il y a des analyses de Dark Souls auxquelles je repense maintenant que j'ai que j'ai pas trop mis dans les vidéos parce que ça me paraissait un peu trop évident.

Mais en fait en y repensant je suis pas tant tombé dessus que ça par exemple la comparaison entre la malédiction des morts-vivants et la lèpre c'est à dire la façon dont la lèpre a été traitée dans nos sociétés européennes au Moyen-Âge par exemple.

C'est-à-dire que déjà comme parallèle avec la malédiction des morts vivants il ya l'idée que la lèpre était vue comme une malédiction c'est assez courant que qu'on traite la maladie comme une malédiction divine c'est Dieu qui fait ça pour te punir c'est assez fréquent comme interprétation mais ça marche assez bien avec la lèpre parce que c'est une maladie qui est contagieuse mais relativement peu de gens la développent.

La plupart des gens même si vous les mettez en contact avec un lépreux ils ne vont pas l'attraper et donc ça peut vraiment avoir ce caractère que ça ne frappe que certaines personnes, il doit y avoir une raison, ça doit être une malédiction.

Je crois que le taux c'est à peu près 5 % des gens qui sont sensibles, qui peuvent développer la lèpre.

Il y a aussi le fait que l'Asile des morts-vivants où on enferme les morts-vivants parce qu'on sait pas quoi en faire ça ressemble un petit peu une léproserie aussi ces endroits où on reclusait, où on enfermait les lépreux pour les mettre à part de la société.

Il y a aussi le fait que les lépreux étaient n peu vus comme des morts-vivants, ils étaient vus comme des gens qui étaient déjà morts mais qui continuaient à marcher sur terre.

Et donc j'ai dit c'était souvent interprétée comme une malédiction mais très tôt dans le discours chrétien il y a eu l'idée qu'en fait c'était une bénédiction une tentative d'inverser le stigmaté déjà chez dans l'antiquité chrétienne chez Grégoire de Naziance, je crois y avait l'idée que c'était une maladie sacrés que la lèpre c'était une forme de pénitence sacré, de purgatoire sur terre qui allez vous permettre d'accéder plus facilement au paradis.

Et du coup on disait faut pas être trop méchant avec les lépreux ils sont aimés par Dieu, machin. Mais donc ça c'est quelque chose qu'on trouve dans Dark Souls aussi où vous avez des personnages qui disent, non, les morts-vivants sont bénis, les morts-vivants font partie de cette espèce de plan cosmique et ils ont un destin particulier et c'est eux qui vont sauver le monde et cetera.

Donc soit dans le premier, ou dans le troisième avec the Sable Church (je sais plus comment c'est en français) qui justement veulent replacer les morts-vivants au centre du plan cosmique.

Donc je sais pas si ces parallèles ont été faits je sais pas si c'est un parallèle qui est volontaire je veux dire il y a beaucoup d'inspiration médiévale donc c'est tout à fait possible à mon avis que à un moment ou un autre ils aient pensé à la peste à la lèpre et ils soient dit -- et que ces idées médiévales sur ces maladies aient influencer un peu le portrait un moment ou un autre je sais pas si c'est le cas je sais pas ça a été trop analysé, je vais essayer de vérifier et puis si je trouve quelque chose je le mettrai par là par la magie de du montage.

Donc merci à nos soutiens financiers pour votre soutien financier vous vous pouvez déjà regarder les prochaines parties et pour les autres on vous dis à très bientôt pour la suite. [Son d'un Banjo]