

Aujourd'hui il y a des châteaux comme il y a des églises en ville abandonnées à la patrie ou aux moines et on y entre sans invitation, sans foi ni doléances juste pour profiter de l'art, volé, réapproprié; de la grandeur, légitimée, imposée; ou juste du frais des pierres, raccourcis, sécularisés. Le pouvoir n'est plus là où il était. Est-ce encore un château si il ne défend rien, du haut de son talus, de loin ? Dieu et Seigneurs n'y sont plus, on les a délogés, raccourcis, sécularisés. Même si le lieu n'est plus un centre de pouvoir, il est toujours centre d'attraction. C'est une architecture à visiter, un but Mais contrairement aux églises, aucun château n'est anecdotique. Il y a Ico et Yorda - et la forteresse, immense, labyrinthique, à atteindre, quelque chose qu'on ne peut ignorer. Le symbole est absent, mais la structure est bien présente. Il y a Ico et Yorda - et la forteresse, immense, labyrinthique, Il y a nous et les morts-vivants - et la forteresse de Boletaria, massive, fonctionnelle, vaincue. La parcourir, c'est revivre sa chute, muraille après muraille, au milieu des fantômes et des hoplites. Et lorsque le dragon interrompt le silence, c'est l'histoire elle-même qui s'écoute s'écrire en nous. Il y a Daniel et les monstres - et le château de Brennenburg, oppressant, claustrophobe, projection de nos angoisses. Alors que la peur envahit les synapses, les pierres se changent en visières, tissus spongieux et veines sombres. Plus Daniel dépeint mentalement et plus le château s'incarne, chair de cauchemar qui se substitue à l'esprit et qui matérialise la peur. Et puis il y a Simon et Dracula - et son manoir. Est-ce encore le même jeu si il n'y a pas cette place forte ? Pour Castlevania et pour les autres jeux cités avant, impossible de dissocier. En conquérant ces lieux, on les ressuscite le temps d'une visite. En les traversant, on vampirise le statut et le prestige d'une noblesse éteinte, ou pour le moins cachée, dans les douves ou dans les plus hautes tours du château. Curieusement, le portmanteau retenu pour la suite n'est pas Castloid, mais Metrovania. En enlevant le château du nom du futur genre et de l'équation, le symbole est absent, seule la structure survit. Cette disparition des bâtiments qui abritent le pouvoir s'observe dans les jeux et ailleurs. Pourtant, les vampires continuent de rôder, par-delà les murs et les apparences.

Mais les tours sont vides  
Les meubles dépouillés  
et les propriétaires absents;

palais  
temples  
cathédrales  
motte castrale

Si personne n'y vit et des prés ?  
Si personne n'y fait régner la loi du talion et des prés ?  
Si personne n'y défend rien, du haut de son talus, de loin ?  
C'est une architecture à visiter, un but

Si personne n'y vit et personifie l'autorité ?  
qui aide autant qu'elle entrave

L'écho des pierres d'alors imitent les pas d'Yorda et d'Ico, par-delà la paire, par-delà la mère. Rester, c'est périr dans ce sarcophage immuable. Partir, c'est respirer.

Traverser un Castlevania, c'est d'abord vaincre le château hostile de Dracula devenir seigneur à la place du seigneur. Parcourir un Metrovania c'est surtout maîtriser un espace docile qu'on pille plus, pour qu'on efface. Le monde comme jeu de représentation d'une force et d'une soif de complétion qui n'est pas sans nous rapprocher des aristocrates déchus

les géôles  
la tour de l'horloge  
la salle de réception  
les catacombes  
la salle du trésor  
de Shaft inversé  
le château

géo  
âmes  
des  
ou  
pour  
des  
larmes  
cristaux