Dodge

Esquiver, c’est d’abord un mouvement, libre, contrôlé, intentionnel. C’est une appropriation du territoire, un ancrage de l’avatar dans un espace. Il n’y a pas de différence mécanique, simplement une différence d’intention. J’agis donc je bouge, je bouge donc j’esquive, j’esquive donc j’agis. Le bouton pour se déplacer est le même que le bouton pour esquiver : c’est un joystick, c’est une croix, c’est la touche rond qu’on presse une fois ou en continu.

Les *shmups* et assimilés sont la représentation la plus proche de cette vision de l’esquive comme un prolongement des déplacements naturels dans l’espace de jeu. Bouger, ne pas bouger, c’est la même variable, seule la valeur change. Est-ce que rester immobile veut-il nécessairement dire être en position défavorable ?

Ensuite est arrivée l’esquive comme une *autre* façon de bouger. Non plus une action dans le prolongement de ce qu’on fait déjà, mais une *réaction* face à un imprévu. C’est une mécanique d’urgence qui vient interrompre le processus normal d’accoutumance à l’espace, à la proprioception qui était déployée jusqu’alors dans le ballet effectué entre l’avatar et le territoire. Tout d’un coup il faut bouger, mais bouger *autrement*. Bouger de telle sorte que mon erreur soit corrigée, pardonnée, exploitable, bénéfique. Est-ce que ne pas bouger veut-il nécessairement dire que j’ai commis une faute ?

Cette esquive-là a un bouton dédié, une mécanique distincte, quelque chose que les ennemis n’ont pas eux-même, preuve s’il en est que c’est un privilège d’avatar pris en flagrant délit de simulation asymétrique. Une succession de roulades face à des attaques impossibles à bloquer, c’est tout ce qu’il faut pour reculer et à l’écran, et dans le siège, rappelée à travers le mouvement que les contrôles existent, qu’il faut les connaître, les apprendre, jouer, plutôt qu’être joué.

Le risque de cette approche est qu’à trop aimer l’esquive en tant que fin et non plus en tant que moyen, on en oublie le reste, la corporalité de l’avatar dans un monde qui se fiche de ses erreurs, pourvu qu’elle agisse. C’est faire de l’esquive un jeu dans le jeu, qui se détache bien vite de l’ensemble pour ne retenir qu’une succession de commandes à faire au bon moment. C’est la différence entre *The Binding of Isaac* et *Enter the Gungeon*, *Devil Daggers* et *SUPERHOT*, *Dark Souls 1* et *Elden Ring*.