

“ Un homme choisit... un esclave obéit ! ”

Difficile de trouver une phrase plus marquante pour introduire Bioshock, car lorsqu'on lance ce jeu pour la première fois, rien ne laisse vraiment présager à quel point cette simple idée va résonner tout au long de l'aventure. On pense entrer dans un jeu d'action classique, avec une ambiance un peu étrange... mais très vite, on comprend que l'on est face à quelque chose de bien plus profond.



Une utopie qui tourne au cauchemar

Ce jeu développé par le studio Irrational Games en 2007 nous plonge dans les ruines de la ville sous-marine de Rapture. Une cité basée sur le rêve d'Andrew Ryan, un industriel convaincu que l'humanité ne peut s'épanouir que dans la liberté la plus totale, loin des règles de la surface. Une utopie où les artistes, scientifiques et entrepreneurs seraient donc enfin libres de créer sans limites.



Un paradis en apparence, ravagé par une guerre civile causée par les effets d'une drogue, l'ADAM. Lors de notre arrivée dans ce jeu, Rapture est déjà en ruines, ses habitants sont devenus des êtres déformés et violents, et chaque pièce raconte, à sa manière, l'échec total de ce rêve de perfection.

Une direction artistique fascinante et dérangeante

Ce qui m'a le plus marqué dans Bioshock, au-delà de son plot-twist qui m'a laissé sans voix à la fin du jeu... c'est sa direction artistique. La ville de Rapture adopte un style art déco très prononcé, avec ses lignes géométriques, ses néons, ses affiches rétro et son architecture monumentale. Cette cité sous-marine met en avant quelque chose de fascinant avec cette esthétique tout droit venue des années 50 car mélangée à sa technologie futuriste qui lui permet d'exister dans les fonds marins. Celle-ci paraît presque irréelle à l'image du rêve de son créateur.

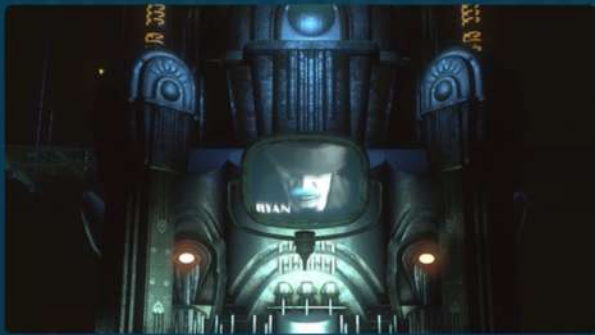


Plus on avance, plus cette beauté devient inquiétante. Les couloirs sont fissurés, l'eau s'infiltre partout, les lumières vacillent... et ce décor élégant se transforme peu à peu en un théâtre de l'horreur. Le contraste est saisissant : un univers pensé pour être parfait, se retrouve désormais rongé par le chaos. Et c'est justement ce décalage qui rend l'expérience si forte. On ne se contente pas d'explorer un lieu abandonné tel un amateur d'urbex, on se promène et découvre un monde qui aurait pu être magnifique, s'il ne s'était pas effondré.



Rapture : une dystopie brutale mais terriblement humaine...

Si Bioshock marque autant, c'est aussi parce qu'il va bien au-delà du simple jeu d'action à la première personne. Derrière ses combats et son ambiance oppressante, il propose une véritable réflexion sur la liberté, le pouvoir et les limites de l'individualisme. Rapture est en réalité une dystopie à l'image des œuvres d'Orwell ou d'Huxley : une société construite sur une idée séduisante, mais poussée à l'extrême jusqu'à devenir monstrueuse. L'absence de règles, censée libérer les individus, finit par créer un monde où tout est permis... y compris le pire.



En avançant dans le jeu, j'ai souvent eu l'impression que rien n'était vraiment exagéré gratuitement. Les dérives scientifiques du Dr Steinmann ou de Tennenbaum, les inégalités sociales, la folie des habitants... tout semble être la conséquence logique du rêve de Ryan. Bioshock ne parle pas seulement d'une ville sous-marine fictive. Il parle de nous-mêmes, de nos ambitions, et de ce qui peut arriver si l'on décidait de refuser toutes limites morales et juridiques.

Une expérience qui ne laisse pas indifférent

Pour ma part, Bioshock m'a laissé une impression assez unique. Ce n'est pas juste un jeu que l'on termine pour passer à autre chose. À mes yeux, il nous fait nous questionner sur son univers, son histoire, mais surtout sur les raisons qui ont poussé des êtres respectables et reconnus à la surface, comme le Dr Steinmann ou encore l'artiste Sander Cohen, à commettre des atrocités par "surplus" de liberté ainsi que sur la philosophie objectiviste d'Ayn Rand sur laquelle se basent les fondements de Rapture.



Aujourd'hui encore, malgré les années, ce jeu reste une référence incontournable dans la culture du gaming et c'est justement parce que Bioshock a marqué les esprits qu'il a donné naissance à d'autres expériences tout aussi troublantes telles que Bioshock 2 et sa critique du communautarisme ainsi que Bioshock Infinite et sa réflexion autour du racisme. Chaque épisode explore une dystopie différente, avec ses propres règles, ses propres illusions... et ses propres dérives.