

French Horror : penser l'image vidéoludique par l'horreur.

of alternative francophone
pour une francophonie en mode mineur

Images monstrueuses et monstration de l'image, de *Zombi* à *2Dark*.

<https://doi.org/10.1215/08992363-10.29173/af29417>



Guillaume Baychelier
baychelier@orange.fr
E.A. CLARE, Université Bordeaux Montaigne

Résumé. Cette étude examine, à travers un corpus de jeux vidéo horrifiques développés en France sur une période de près de 25 ans, comment le renouvellement des iconographies et la relecture des codes narratifs, tout comme celui des mécaniques de jeu qui y sont habituellement employées, constituent rarement le cœur de des propositions vidéoludiques françaises. Néanmoins, nous montrons comment ces créations ont bien souvent pour point commun de mettre en perspective les procédés de mise en image qu'ils déploient, de la mise en scène au mode de modélisation adopté en passant par la question du flux des images et du regard. Il s'agit donc de voir comment l'horreur, devenue terrain de jeu avec l'image, semble être un prétexte idéal pour travailler, explorer, manipuler le médium et, ainsi, faire évoluer le média.

Mots clés : Horreur; jeu vidéo; image; France

Abstract. This study examines, through a corpus of horrific video games developed in France over a period of nearly 25 years, how the renewal of iconographies and the re-reading of narrative codes, as well as the game mechanics usually employed in them, rarely constitute the core of French videogame proposals. Nevertheless, we show how these creations very often have in common to put into perspective the imaging processes they deploy, from the staging to the modeling mode adopted, as well as the

question of the flow of images and the gaze. It is thus a question of seeing how horror, which has become a playground with the image, seems to be an ideal pretext for working, exploring, manipulating the medium and, in this way, making it evolve.

Keywords: Horror; video game; image; France

PANORAMA DE L'HORREUR EN FRANCE

Genre vidéoludique par excellence (Perron 14), le jeu de « survie horrifique » (« *survival-horror* ») et plus largement l'horreur vidéoludique permet de dessiner les contours de tout un médium à l'aune de l'éventail de contraintes qu'ils déploient. La rigueur et l'apréte inhérentes au genre donnent à voir la structure même des jeux vidéo, les montrant tels qu'en eux-mêmes, c'est-à-dire en tant que dispositifs de jeu et d'image capables de mobiliser un large spectre d'affects (Baychelier 92). Au-delà de l'attrait thématique, esthétique et ludique qu'il peut exercer, le recours à l'horreur est un biais pertinent pour développer et comprendre les enjeux relatifs à la pratique vidéoludique. Ainsi, l'horreur jalonne l'histoire du média depuis, quasiment, ses origines – de *Mystery House* (Roberta Williams, 1980), *House of Usher* (Crystalware, 1980), *Nostromo* (ASCII, 1981) à *Haunted House* (James Andreasen, 1982).

Très tôt, des studios de développement français se sont intéressés de près à l'horreur, à travers, notamment, le prisme des jeux d'aventure¹. Qu'ils soient simplement inspirés de récits horrifiques ou qu'ils construisent leurs mécaniques ludiques autour de modalités de jeu qui se cristallisent plus tard en un genre bien défini, nombre de jeux marquent les débuts d'une veine ludique : de *I.L. L'intrus* (Infogrames, 1983) à *Infernal House* (Lankhor, 1991) en passant par, *Peur sur Amityville*, *Hurlements* (Ubi Soft², 1987, 1988), *Le Pacte* (Loriciels, 1986), etc. Certains jeux dépasseront ce statut de pionniers pour apparaître comme fondamentaux dans l'histoire du média, comme *Zombi* (Ubi Soft, 1986), mais surtout *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992).

Sans déroger au fait que les jeux vidéo d'horreur constituent un genre de niche dans la production globale du média, les titres horrifiques produits en France sont, depuis, restés présents de manière régulière dans le paysage vidéoludique. En témoignent *Alone in the Dark 2* (Infogrames 1993), *Alone in the Dark 3* (Infogrames 1994), *Devil Inside* (Gamesquad/Cryo Interactive, 2000), *Alone in the Dark: The New Nightmare* (Darkworks/Infogrames 2001), *From Dusk Till Dawn* (GameSquad/Cryo Interactive, 2001), *ObsCure* (Hydravision/Microïds, 2004), *Cold Fear* (Darkworks/Ubisoft, 2004), *Obscure 2* (Hydravision/Playlogic International, 2007), *Alone in the Dark* (Eden Games/Atari, 2008), *ZombiU* (Ubisoft Montpellier, 2012), *Amy* (Lexis Numérique, 2012), *White Night* (OSome Studio, 2015), *Narcosis* (Honor Code, Inc., 2017) et *2Dark* (Gloomywood, 2017). Cette liste constitue un corpus quasi exhaustif³ de jeux vidéo d'horreur développés en France sur une période de presque 25 ans.

¹ Comme le note Alexis Blanchet, « [I]l jeu d'aventure français est une des premières formes à s'emparer du motif horrifique dans la production vidéoludique nationale. Ce genre se situe entre ses modèles américains et sa propre identité nationale : il adapte les interfaces et les composantes des jeux anglo-saxons en injectant dans ses contenus des thématiques en relation avec la vie quotidienne des années 1980, une dose d'humour potache et de satire ainsi qu'une forme de critique sociale » (non paginé).

² Première graphie avant l'adoption de « Ubisoft » fin 2003 (Blanchet et Montagnon 284).

³ Ce corpus comprend essentiellement des productions majeures, à tout le moins ayant été massivement diffusées. Des titres indépendants très peu diffusés manquent certainement à cette sélection qui, malgré un désir d'exhaustivité, ne peut y prétendre. Par ailleurs, nous avons délimité ce corpus en excluant les jeux qui adoptent une esthétique ou



Hurlements, Ubi Soft, 1988.

À l'aune de l'histoire du média, il apparaît que certaines productions françaises ont été déterminantes pour la mise en forme de l'horreur vidéoludique dès les années 1990, période qui a vu sa structuration en genre à part entière. Comme nous allons le voir plus en détail, *Alone in the Dark* (1992) en constitue un jalon majeur. Les spécificités de ce jeu, tant sur le plan ludique que pour ce qui concerne sa mise en image, ont infléchi toute une lignée de jeux vidéo et tracé les contours d'un type d'expérience ludonarrative alors inédit. *Alone in the Dark* constitue un tournant dans le discours formel des jeux vidéo. Par ailleurs, d'autres productions françaises vont participer, plus modestement, à la construction du genre horrifique au fil des décennies.

Néanmoins, qu'ils soient fondateurs ou non, ces jeux cachent difficilement le paradoxe qui les habite : ces productions ont en partage l'emploi d'une palette iconographique dont l'originalité formelle ne semble pas être l'atout majeur. Il appert que les jeux vidéo d'horreur développés en France ne s'écartent que rarement de motifs dont la familiarité diminue la force de saisissement. L'on sait pourtant l'importance de l'iconographie monstrueuse comme ressort capable de mobiliser les affects négatifs constitutifs de l'expérience horrifique (Baychelier 85). Dès lors, il semble légitime de s'interroger sur ce qui rend ces productions singulières en tant que propositions horrifiques et partant, d'envisager quelle serait la relation au jeu, mais également à l'image qu'elles rendent possible. De fait, elles nous mettent sur la voie d'une

une thématique proche de l'horreur mais n'en relevant pas sur le plan du *game design*, à l'image de *Zombi Night Terror* (NoClip/Good Shepherd Entertainment, 2016) qui, sous des hommages aux films de zombies, propose un *puzzle game*. De même, par exemple, pour *Necronomicon : L'Aube des ténèbres* (Cryo Interactive/ Wanadoo, 2000) ou *Call of Cthulhu* (Cyanide/Focus Home Interactive, 2018) dont les trames narratives inspirées soutiennent des mécaniques de jeu d'aventure s'éloignant *in fine* de celles structurant les jeux horrifiques malgré quelques accointances. Dans le registre de l'action, il en va de même pour *Nightmare Creatures I et II* (Kalisto Entertainment/Konami, 1997, 2000).

relation à l'image ne reposant pas tant sur la part iconographique du jeu ni même le caractère iconique ou épistémique (Aumont 148) de celle-ci, mais bien plus sur leurs modes d'apparition – des procédés de mise en scène aux particularités des moteurs graphiques.

Cette étude se propose donc d'observer comment certaines productions développées en France entre les années 1980 et 2010 s'appuyant sur les singularités de l'expérience ludique horrifique ont contribué à interroger les spécificités du médium vidéoludique en tant qu'il est dispositif d'image, au sens où l'image n'est pas seulement support, mais également « logique productrice de sens » (Lojkine 13).

Tout en délinéant les contours de l'horreur vidéoludique et en qualifiant les iconographies que ce genre développe, il nous faudra mettre en regard de ces informations un corpus de jeux vidéo développés en France afin d'en saisir les forces et les limitations. Ensuite, il s'agira d'observer comment l'expérimentation formelle rendue possible par l'iconographie monstrueuse semble se déplacer au profit d'un questionnement sur l'image vidéoludique même.

LES CONTOURS DE L'HORREUR : RÉCITS D'ÉPOUVANTE ET « TOPOPHOBIE »

Afin de saisir en quoi les productions retenues dans notre corpus adhèrent aux enjeux de l'horreur vidéoludique, il s'agit en premier lieu de définir les contours de ce genre. L'observation de jeux fondateurs, au retentissement international, tels que *Alone in the Dark*, *Resident Evil* (Capcom, 1996) ou *Silent Hill* (Konami CE Tokyo/Konami, 1999), fait apparaître que le propre des productions horrifiques est, à travers la combinaison d'éléments décisifs, de faire de l'émergence d'affects puissants un enjeu central de leur pratique. Ainsi, tous trois proposent des scénarios d'enfermement à même de développer un sentiment d'angoisse et d'insécurité. Déployant nombre de motifs « topophobiques⁴ » (Trigg 37), ils offrent comme terrain de jeu des *loci horribiles* hérités du roman noir du XVIII^e siècle, relevant d'un « gothique ludique » (Taylor 48) — qui procède d'un élargissement des contours du gothique littéraire.

Tout en s'adossant sur l'œuvre de H. P. Lovecraft⁵ pour teinter son récit d'occultisme et lui offrir une grandeur sublime⁶, Frédéric Raynal inscrit *Alone in the Dark* dans le schéma classique de la « *old dark house formula*⁷ », motif purement gothique décrivant la lutte d'un personnage cherchant désespérément à s'échapper d'une bâtisse inquiétante. Sur fond de Louisiane des années 1920, le détective Edward Carnby ou l'héritière Emily Hartwood vont tenter de s'extirper des griffes de Derceto, la demeure du peintre Jeremy Hartwood. Ce même schéma est central dans le premier épisode de *Resident Evil* qui place le

⁴ C'est-à-dire prompt à développer des angoisses liées à la configuration des espaces proposés, de la claustrophobie à l'agoraphobie (Trigg 37-39).

⁵ La *weird fiction* de Lovecraft tout comme le vaste héritage du roman noir anglais du XVIII^e siècle et de la littérature fantastique anglo-saxonne du XIX^e siècle sont des inspirations incontournables des récits horrifiques vidéoludiques francophones. Sans pour autant les occulter, ces références ont pris le pas sur une certaine culture de l'épouvante francophone, du romantisme noir de Hugo en passant par le fantastique de Nodier, Gautier ou Maupassant, jusqu'aux contes et nouvelles de l'écrivain belge Jean Ray au XX^e siècle ou même certains romans de son compatriote Henri Vernes.

⁶ Enjeu esthétique et affectif majeur de l'horreur vidéoludique, le sublime se pense ici sur le modèle qu'en donne Schiller : « [N]ous nommerons pratiquement sublime tout objet qui nous fait remarquer [...] notre impuissance en tant qu'êtres de nature, mais en même temps révèle en nous une faculté de résistance d'une toute autre espèce [...]. » (Schiller 53).

⁷ « Formule de la vieille bâtisse sombre » : sous-genre cinématographique qui naîtra en 1927 avec un long métrage muet américain : *The Cat and the Canary* (Blanchet).

Manoir Spencer au centre de son intrigue.⁸ *Silent Hill* va procéder à un élargissement de cette thématique en ouvrant le terrain de jeu à une ville entière (*Silent Hill*) et constituer son espace d'enfermement comme un ensemble de zones cellulaires (bâtiments, sous-sols, etc.) placées sur un réseau labyrinthique (rues et impasses de la ville) construit à l'image des couloirs étroits et tortueux des manoirs et châteaux gothiques.

Qu'il s'agisse de maisons, de villages ou de villes, ces entités ont pour point commun d'être frappées d'un mouvement d'écart absolu propre au désir utopique, au sens strict de son étymologie : « *oú-topos* », « non-lieu » et non « *eú-topos* » « lieu de bonheur » (Marin 123). *Alone in the Dark* ou *Resident Evil* et surtout *Silent Hill*, nous donnent la pleine compréhension de cette rupture dès leurs scènes d'introduction : l'espace de jeu y est présenté comme un tout autonome extérieur au monde (des vivants ?) dans lequel il n'est possible d'entrer qu'en abandonnant tout repère. La série *Silent Hill* fera de cette coupure le moment inaugural de chacun de ses titres ou presque, marqués comme dans le premier épisode par une catastrophe (un accident de voiture) dont la survenue informe sur le caractère dramatique de ce glissement dans un « Autre-monde » (« *Other-world* ») plongeant joueurs et joueuses dans l'intrigue *in media res* (Perron 112-13). Ces espaces sont circonscrits⁹ afin qu'ils deviennent les terrains idéaux d'une descente en enfer radicale : une catabase¹⁰ dont le propre est de déterminer la construction même du récit, au fil d'un parcours qui tient à la fois du tracé géographique, du déroulé narratif et de l'expérience de jeu.

De la cellule à l'espace ouvert (à l'instar de *Dying Light*, Techland/Warner Bros, 2015), tous les espaces horrifiques sont pensés pour servir de cadre narratif dysphorique et de terrain dont les principales modalités d'expérimentation sont la perte puis l'errance (Baychelier 6-11). En déréliction, brisé, l'espace gothique est un « un lieu de dégénérescence, lieu de vie qui se transforme en lieu de mort » (Durot-Boucé 68). Il invite à des récits d'effondrements, se constitue en lieu sans horizon physique ni symbolique. Pareille structuration, faite de ruines inextricables et de scories enchevêtrées, permet de faire de la perte un axe majeur de la pratique ludique horrifique. La notion d'obstacle y est établie comme règle d'organisation spatiale et comme *conditio sine qua non* du parcours de jeu. *Alone in the Dark* saura nous rappeler cet impératif dès les premières minutes de jeu en plaçant au milieu d'un couloir qui semble être notre seule issue un parquet vermoulu qui n'attend que d'engouffrer Carnby, conduisant à un *game over* immédiat. Butées, entraves et chausse-trappes constituent un pan important du vocabulaire ludique de l'horreur.

Les jeux vidéo horrifiques français de notre corpus s'inscrivent dans cette dynamique et proposent un large éventail de terrains dont le caractère accidenté façonne les récits développés. Le modèle promu par *Alone in The Dark* dans la droite ligne de *Mystery House* (1980) s'impose dans de nombreuses autres productions. *White Night* en reprendra littéralement la formule avec sa maison hitchcockienne digne de *Psychose*¹¹ : un espace de claustrophobie propice à l'errance, segmenté en de nombreuses pièces plongées

⁸ Dans son ensemble, la série *Resident Evil* n'aura de cesse de développer au fil de ses itérations des espaces pensés sur ce modèle. Château, commissariat, hôpital, prison, usine, etc., constituent les parfaits lieux de claustrophobie.

⁹ Procédé narratif convenant parfaitement aux problématiques de programmation et de limitation des ressources informatiques inhérentes au développement de jeux vidéo.

¹⁰ Motif issu des récits antiques (à l'instar de ceux d'Orphée ou Hercule) : descente aux Enfers dont la traversée est nécessairement une épreuve extrême, modèle symbolique à la fois narratif et esthétique (Babbi 19). Elle est exacerbation du parcours entendu comme expérience de survie à travers le terrain dysphorique.

¹¹ *Psycho*, écrit par Joseph Stefano, dirigé par Alfred Hitchcock, Paramount Pictures, 1960.

dans l'obscurité, et dont la mise en lumière permet le dévoilement de l'intrigue, par l'appropriation progressive du terrain et la mise au jour d'indices jusque-là invisibles. Malgré ses atours parodiques singeant la téléréalité et une spatialité plus ample, *Devil Inside* nous plonge également dans une villa hantée. *Alone in the Dark 2* va rééditer le choix du premier opus de la série pour ensuite déplacer son action sur un navire (le « Hollandais Volant), autre type de lieu propice à l'isolement dont *Cold Fear* fera son théâtre quelques années plus tard, transposant la « *old dark house formula* » à un baleinier russe en perdition dans la mer de Béring¹². *Alone in The Dark : The New Nightmare*, développe une fois de plus le thème du manoir abandonné et en étend lui aussi la surface en proposant un accès à un réseau souterrain.¹³ *ObsCure* et *Obscure 2* décalent cette thématique sur un campus américain typique (Leafmore High School), s'adossant cette fois au *teenage movies* et *slasher movies*¹⁴ caractéristiques d'un autre versant de l'horreur, plus moderne et surtout plus cinématographique, trouvant ses origines dans le *Giallo*¹⁵.

Bien que pérenne, cette formule narrative concentrée sur un lieu clos (sorte de monade horrifique) trouve à s'étoffer. Ce déploiement permet l'extension conjointe de la spatialité des environnements de jeu et des récits développés — renouvelant par ailleurs les expériences ludiques proposées. Ainsi, *Alone in the Dark 3* procède à une extension de la thématique du lieu hanté/maudit/abandonné propice à la « male mort¹⁶ » en offrant comme espace de jeu une ville fantôme (Slaughter Gulch¹⁷) californienne, adoptant pour l'occasion une esthétique « western » et un ton parodique (avec ses bandits cow-boy zombies) qui le place en marge de celui du reste de la série. Cette extension tout à la fois thématique et spatiale se retrouve dans la proposition de *2Dark* dans lequel Raynal explore, 25 ans après *Alone in the Dark*, différents lieux de perdition niveau après niveau, de la fête foraine abandonnée à la clinique sordide en passant par la casse auto en pleine forêt, faisant ainsi pleinement écho au concept de « gothique ludique ». Cette spatialisation se voit encore étendue dans *Alone in the Dark* (2008) dont l'action se déroule dans le quartier de Manhattan coupé du reste de New-York par des manifestations surnaturelles fracturant la ville. En 2012, *ZombiU* s'empare de tout Londres et s'inscrit dans la filiation de récits cinématographiques de pandémie zombie tels que ceux mis en images par George Romero¹⁸ et surtout par Danny Boyle avec *28 jours plus tard*¹⁹. Ici, l'ampleur de la catastrophe fait écho à l'ampleur du site de la catastrophe.

Enfin, pour poursuivre cette lecture des espaces de jeu au prisme de leur expansion géographique et/ou symbolique, il convient d'évoquer *Narcosis* du studio français Honor Code dont la proposition subaquatique, en lien avec *Soma* de Frictional Games (2015), est celle d'une plongée littérale dans les abysses qui résume à elle seule le désir d'engloutissement qui caractérise l'espace horrifique vidéoludique. Isolé dans un non-lieu (au sens de *ouï-topos*), le drame de *Narcosis* s'éprouve à travers

¹² Cadre proposé par la suite dans *Resident Evil: Revelations* (Capcom, 2012) ou encore *Close to the Sun* (Storm in a Tea Cup/Wired Productions, 2019).

¹³ On pense bien sûr à *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010) avec sa demeure gothique et ses boyaux souterrains dignes des écrits de Walpole ou Lewis.

¹⁴ *Slasher* vient de l'anglais « *to slash* » signifiant « balafrer, lacérer ». Ce terme renvoie au cinéma d'horreur (hérité du *Giallo*) basé sur la présence d'un maniaque tuant ses victimes à l'arme blanche (Astruc 38-39).

¹⁵ Films italiens des années 1960-70 comme ceux de Mario Bava ou Dario Argento, situés à la frontière entre le polar et l'horreur qui font la part belle aux meurtres à arme blanche (Rouyer 73).

¹⁶ « Male mort » ou « malemort », mauvaise mort à l'origine de la revanche dans la pensée antique (mais aussi médiévale), à savoir les morts violentes (*saevis finis*), prématurées (*immaturi*), les morts sans corps (*insepulti*) (Bayard 22).

¹⁷ Littéralement « le ravin du massacre ».

¹⁸ Le film *Zombie : Le Crémuscle des morts-vivants* (*Dawn of the Dead*, écrit et réalisé par Georges A. Romero, United Films Distribution Company, 1978) constituant la matrice du *Zombi* (1986) d'Ubi Soft dont *ZombiU* est l'avatar moderne (2012).

¹⁹ *28 Days Later*, écrit par Alex Garland, réalisé par Danny Boyle, Fox Searlight Pictures, 2002.

l'expérience d'un resserrement angoissant²⁰ dont la forme est poussée à son paroxysme : se conjuguent menace de l'asphyxie, lieux en déréliction et alternance entre vertige de l'immensité et écrasement claustrophobique, sentiments renforcés par l'obscurité chthonienne des grands fonds.



Narcosis, Honor Code, Inc., 2017.

JOUER AVEC LES CONTRAINTES : PRATIQUE LUDIQUE DE L'HORREUR

Comme nous venons de le voir, la mise en monde des espaces de jeux vidéo est un facteur primordial pour la bonne tenue de l'expérience horrifique. Et à n'en pas douter, la production française dans ce domaine semble à même de faire des propositions qui, quand elles ne sont pas déterminantes, n'en restent pas moins très pertinentes sur le plan de leur construction narrative et thématique, tout comme sur celui des développements spatiaux qui y sont afférents. Néanmoins, la pratique ludique horrifique repose sur une articulation entre déploiement par la narration, mise en image d'un monde propice au frisson horrifié et modalités de jeu strictes à même de décupler la puissance affective de cet « effet de monde » (au sens de R. Odin). Dès lors, il s'agit de mettre en regard les particularités du genre horrifique sur ce plan avec les propositions de l'industrie vidéoludique française.

Les jeux de « survie horrifique » répondent avant tout à une politique de la contrainte assortie d'une économie de la carence. Tout y est pensé par la gêne et la pénurie. L'expérience ludique horrifique cumule carence en visibilité par la plongée dans l'obscurité si caractéristique des récits d'épouvante, déficit d'orientation en raison des espaces labyrinthiques et de l'absence de carte, et enfin, manque de force comme de ressources (objets de soins comme munitions). Sur ce plan encore, *Alone in the Dark* s'avère être un jeu précurseur. Dès 1992, ce titre pose les premiers jalons de la « survie horrifique » en

²⁰ Rappelons que l'angoisse est directement liée à sa manifestation corporelle : « angoisse » dérive du latin « *angustia* », lui-même dérivé du verbe *angere* (serrer, resserrer). Dans son acception moderne, « angoisse » renvoie à la notion de resserrement pénible de l'épigastre (Rey et al. 78-79).

établissant, précisément, les éléments clefs d'une survie dont les enjeux restent ludiques. Si la peur d'un *game over* en raison d'une mauvaise rencontre ou de l'apparition impromptue d'un piège y reste centrale, ce point de tension s'articule à plusieurs autres éléments déterminants. Raynal et son équipe imposent à qui tente de venir à bout de l'aventure de se montrer très parcimonieux dans l'utilisation des munitions nécessaires pour se défendre contre les créatures qui errent dans le manoir. En quantité très limitée, celles-ci sont dispersées dans les espaces du jeu et donc doublement difficiles à se procurer. De plus, l'inventaire dont dispose le personnage joueur est peu généreux dans son volume. Enfin, la rigueur de ces contraintes est redoublée par le fait que Carnby et Hartwood ne sont pas de vigoureux soldats surentraînés, mais des personnes à la constitution fragile que la mort peut cueillir à tout instant tant ils sont peu aptes à se battre et à résister aux coups.

Sans être incroyablement singulières en elles-mêmes, ces idées de *game design* vont, à travers leur association, structurer le genre en son entier. En 1996, *Resident Evil* fera du jeu avec l'inventaire des personnages un exercice de gestion à part entière, dont on trouve encore les traces dans des productions actuelles. La faiblesse des personnages sera également exploitée à travers de nombreuses productions. De *Silent Hill 2* ou *3* (CE Tokyo/Konami, 2001, 2003) à *Remothered : Tormented Fathers* (Darrill Arts/Stormind Games, 2018) en particulier, se développent des galeries de personnages qui n'ont rien du héros classique. Père de famille, adolescente, journaliste, mécanicien, ingénieur, etc., les personnages des productions horrifiques tiennent plus de « monsieur/madame tout le monde » que du « *one-man/woman army* » hollywoodien. Certains jeux en feront la caractéristique principale de leurs mécaniques ludiques en l'associant à l'impossibilité de riposter face à une menace – de *Haunting Grounds* (Capcom, 2005) à *Outlast* (Red Barrels, 2013).

Quand ils ont lieu, les affrontements contre des antagonistes monstrueux constituent un pan primordial de la jouabilité des productions horrifiques. En la matière, un certain déséquilibre entre les forces en partie (en la défaveur du joueur) et un sentiment d'urgence sont de rigueur. Bien qu'il s'agisse de le considérer comme un jeu d'aventure teinté d'une épouvante empruntée au cinéma de genre, à l'instar de *Peur sur Amityville* ou *Hurlements*, *Zombi* offre très tôt (1986) un modèle ludique singulier ouvrant les portes de l'horreur vidéoludique :

[...] *Zombi* ne se fonde pas uniquement sur la réflexion, puisque dans certaines scènes un zombie apparaît [...]. Une phase de combat s'entame alors : pour réussir à frapper son adversaire, le joueur tapote deux boutons et doit arrêter un curseur au bon moment sur une mire située dans la barre d'interface. Comme on peut le constater la combinaison de mécaniques de jeu issues à la fois du jeu d'aventure, du jeu de rôle et des jeux d'action font de *Zombi* un précurseur d'autres genres vidéoludiques à venir, en premier lieu le « *survival horror* ». (Blanchet et Montagnon 340)

Outre la possibilité de changer de personnage à la volée à l'intérieur d'un groupe de quatre protagonistes afin d'assurer une gestion d'inventaire difficile, *Zombi* propose, malgré des possibilités techniques sommaires, une jouabilité innovante comprenant des combats dont les axes principaux sont : fulgurance, tension, âpreté. En somme, *Zombi* préfigure le cahier des charges des affrontements dans les jeux de survie horrifique. Plus de 25 ans plus tard, cette même ambition anime *ZombiU*. D'un côté, le titre fait reposer son *gameplay* sur les spécificités techniques de la console Wii U du constructeur japonais Nintendo qui offre la possibilité de montrer le jeu simultanément sur deux écrans (le téléviseur auquel est connectée la console et le Wii U Game Pad, manette de jeu intégrant un écran²¹). Ce procédé permet une

²¹ Comme l'indique le site officiel de la marque : « Le Wii U GamePad est une nouvelle manette conçue exclusivement pour Wii U, qui abolit les barrières traditionnelles entre les jeux, les joueurs et le téléviseur, en créant une seconde fenêtre sur le monde du jeu vidéo. »

mise en tension très forte, la circulation du regard entre les deux écrans étant par principe plus lente et plus complexe qu'à l'intérieur du cadre d'un seul écran. Le jeu impose de quitter des yeux le personnage au risque de le livrer en pâture aux zombies, le temps de fouiller son sac à la recherche de munitions ou de composer un numéro sur un digicode pour accéder à un refuge. De fait, la décomposition de l'espace de jeu en deux parties surdétermine le caractère contraignant de l'économie de regard à l'œuvre dans les « *survival horror* ».



Zombi, Ubi Soft, 1986.

Dans le même temps, en écho au jeu originel, *ZombiU* développe une mécanique singulière de réapparition des personnages joueurs après un *game over*. Celui-ci est définitif pour le personnage, mais le joueur ou la joueuse reprend l'aventure là où elle s'est arrêtée avec un nouveau protagoniste. Après avoir réapparu dans la dernière « planque » (« *safe room* ») débloquée, il s'agit de retrouver le paquetage abandonné par le précédent « héros » afin d'en récupérer le contenu et de reprendre l'aventure sur de bonnes bases. La disparition du personnage joueur y est donc centrale et détermine le rythme et les enjeux de la pratique ludique. Pensée dans la continuité de *Zombi*, cette approche indique un rapport au(x) protagoniste(s) basé sur une impermanence dont la force affective et ludique est surdéterminée par l'importance accordée à l'idée de rationnement (*de* et *dans* l'inventaire) et, *in fine*, à la notion de contrainte.

Il est d'ailleurs intéressant de noter que l'articulation de la question de la survie à la gestion des personnages se retrouve dans d'autres productions horrifiques françaises. Évoquant *Ico* (SCE Japan Studio/Sony Computer Entertainment 2001) et préfigurant modestement *The Last of Us* (Naughty Dog/Sony Computer Entertainment, 2013), *Amy* propose de jouer un binôme de personnages interdépendants et de jongler entre leurs capacités afin de survivre. La possibilité laissée en début de partie par *Alone in the Dark* de jouer avec deux personnages vient se condenser sur un même temps,

offrant ainsi d'éprouver la tension provoquée par la prise de distance parfois nécessaire entre les personnages afin de résoudre une énigme ou d'éviter un danger et la perte de repère qui en découle. Pour ObsCure et *Obscure 2* les développeurs d'Hydravision misent sur la démultiplication des personnages²² en proposant des jeux chorals renvoyant à la composition des distributions de certains « slasher movies »²³. Mais contrairement à *Zombi* et *ZombiU*, l'inventaire y est partagé entre les différents personnages jouables et ne constitue pas une contrainte majeure. Ces approches, quelles qu'en soient les modalités de mise en scène et d'emploi des personnages, montrent une certaine filiation dans la construction ludo-narrative des protagonistes, de leur aptitude à survivre, c'est-à-dire de résister aux contraintes, aux risques d'épuisement des ressources et aux rencontres hasardeuses.

À travers cette présentation, il apparaît que les jeux de notre corpus se montrent en mesure d'interroger les canons du genre en proposant des variantes voire en étant précurseurs, du point de vue des mécaniques ludiques et de leur mise en œuvre conjointe avec les projets narratifs qui les guident. Mais au-delà des aspects thématiques, narratifs et ludiques de ces productions, il nous reste à interroger leur autre versant formel, à savoir leur capacité à proposer une mise en image singulière sur le plan iconographique, mais également en tant qu'ils sont des dispositifs d'image.

ICONOGRAPHIE ET AFFECTS : LE MONSTREUX COMME MOTEUR FORMEL DE L'HORREUR

Parmi les éléments constitutifs de l'horreur, qu'elle soit littéraire, cinématographie ou vidéoludique, la figure du monstre joue un rôle primordial. Du point de vue ludique, Bernard Perron ne manque pas de rappeler que « faire face au monstre » (97) constitue un schéma de jouabilité fondamental. Plus qu'une distraction, les monstres permettent d'instaurer les échanges agonistiques qui régulent, par convention, la plupart des jeux vidéo. Ils permettent d'installer des rapports de force et, dès lors, constituent un puissant moteur ludique. Tout à la fois obstacles et cibles, les monstres se constituent par ailleurs en contrainte d'un tout autre ordre dans les productions horrifiques. L'horreur est le domaine par excellence de la sensation et le monstre en est un vecteur premier. Par eux, les jeux vidéo horrifiques rendent possible la fréquentation d'affects négatifs — en tant qu'ils sont ordonnés à un mal (Talon-Hugon 63). Dans son ouvrage *The Philosophy of Horror*, Noël Carroll indique que le monstre (dans les récits horrifiques) est à la fois « menaçant » et « impur ». Et l'auteur de préciser :

Si le monstre n'était évalué que comme potentiellement menaçant, l'émotion [convoquée] serait la peur, si ce n'était qu'à travers son impureté, l'émotion [convoquée] serait le dégoût. L'horreur artistique [Art-horror] nécessite de considérer tout à la fois la menace et le dégoût qu'il représente²⁴ (Carroll 28).

Au-delà des contraintes ludiques auxquelles le joueur accepte de résister, il lui faut également faire face au cortège d'affects puissants que le monstre suscite de par sa double dimension menaçante/impure²⁵, à savoir : angoisse, peur, dégoût.

Et les designers derrière ces créatures savent faire de leur plasticité un atout pour décupler les émotions qu'ils provoquent et, en particulier, le dégoût. Le monstre est un terrain d'expérimentation formel dans

²² Les jeux proposent également la possibilité de jouer en coopération à deux joueurs sur un même écran.

²³ On pense bien sûr à la série *Scream* débutée par Wes Craven en 1996 (*Scream*, écrit par Kevin Williamson et dirigé par Wes Craven, Dimension Films, 1996).

²⁴ Notre traduction.

²⁵ La notion d'impureté est à entendre au sens qu'en donne Mary Douglas : « l'impur est ce qui n'est pas à sa place » (59).

lequel toutes les déformations, les ajustements, les adjonctions, les soustractions, etc., sont rendues possibles afin de créer chez qui les regarde une « impression monstrueuse » au sens qu'en donne Pierre Ancet :

Il ne s'agit pas d'une peur de l'autre, mais bien d'une angoisse, car son objet reste obscur. Mais cette obscurité n'est pas liée à un manque de lumière. Au contraire, elle se manifeste au moment où le corps est le plus visible : tout se passe comme si d'une surabondance de détails se dégageait une sorte d'invisibilité, d'opacité dans le visible (28).

Une large iconographie développée pour les jeux vidéo horrifiques tend à jouer de cette visibilité paradoxale. En témoignent, entre autres exemples saisissants, les créations de Masahiro Ito pour la série *Silent Hill* : celles-ci modulent les représentations corporelles afin de leur donner une apparence inconfrontable. Leurs conformations ouvrent le champ des objets intentionnels du dégoût : bizarrerie des arrangements anatomiques, chair à vif et labiles, fluides s'épanchant, organisme se métamorphosant en viande. « Nurses », « Mumblers », « Mannequins », « Closers », autant de créatures dignes de représentations tératologiques. Il en va de même pour le « Rat King » de *The Last of Us part II* (Naughty Dog/ Sony Entertainment, 2020), les « Plagas » de *Resident Evil 4* et *5* (Capcom, 2005, 2009), les « Rapaces » de *Dying Light*, les « Nécromorphes » de *Dead Space* (Visceral Games/electronic Arts, 2008). Ces monstres à l'apparence modulaire, lacunaire ou labile imposent une économie de regard contrainte, oscillant entre répulsion et attraction.

Comme nous le postulions au début de cette étude, voilà un domaine pourtant fondamental dans l'expérience horrifique, dans lequel les productions horrifiques françaises ne paraissent pas chercher à se distinguer. Aux représentations radicales et au spectacle de ces chairs révélées sont préférés des motifs convoquant une « mort sèche » (Afeisa 61) ou fantomale et fantasmatique²⁶, plus facile à appréhender, moins révoltante pour les sens — s'inscrivant ainsi dans la filiation des danses macabres et *memento mori* préférant au cadavre putrescent le mort « squelettisé » (Afeisa 62). Les iconographies monstrueuses de notre corpus font montre d'un grand classicisme et ne cherchent pas à jouer avec les possibilités formelles pourtant nombreuses offertes par ce registre d'images. Hormis certaines créatures hybrides ou mutantes issues de *Cold Fear* et de la série *Obscure*, voire de *Alone in the Dark : The New Nightmare*, ces jeux offrent des galeries de monstres dont le classicisme semble avoir été annoncé par le patient zéro de l'horreur en France : *Zombi*. Dans la droite ligne de son prédecesseur, et ce malgré des décennies d'horreur vidéoludique, télévisuelle et cinématographique, *ZombiU* développe une iconographie faisant la part belle aux morts-vivants, répétant la recette des films de Romero ou des comics de Kirkman, n'y ajoutant que de simples variations fonctionnelles²⁷ semblables à celles de *Left 4 Dead* (Turtle Rock Studios/Valve Corporation, 2008). Qu'ils apparaissent sous des costumes de pirates, de cow-boys ou de détenus, les créatures qui hantent *Alone in the Dark 2* et *3*, *Devil Inside*, *From Dusk Till Dawn* ou encore *Amy* ont pour seule particularité de se présenter sous les traits de morts-vivants ou d'infectés ; créatures régressives et contagieuses qui constituent, il est vrai, des antagonistes idéaux. Menaçants, mais faciles à

²⁶ Au sens où « fantasma » désigne en grec l'image et le revenant (Rongier 92). Le spectre est pure image, corps sans corporalité, absence de corps.

²⁷ À savoir des types de monstres dont la forme permet facilement de comprendre la fonction : les zombies au corps gonflé explosent, les zombies plus grands sont plus forts et génèrent plus de dégâts, etc.

mettre en joue ils se déplacent en hordes pour prolonger le plaisir de la chasse et sont, avant tout, déculpabilisants car déclassés d'hommes à cadavres animés.

Quand ils ne sont pas faits de chair, les antagonistes de ces jeux empruntent leur apparence au registre traditionnel des spectres, silhouettes brumeuses qui apparaissent telles des rémanences, à l'instar des fantômes qui hantent la maison de *White Night* ou la station subaquatique de *Narcosis*. Enfin, avec *2Dark*, Raynal s'éloigne du registre lovecraftien pour investir le domaine des tueurs en série.



Cold Fear, Darkworks/Ubisoft, 2004.

Il est intéressant de noter que ces jeux ne semblent pas se nourrir d'influences artistiques particulièrement singulières ni nationales.²⁸ Les modèles qui semblent avoir guidé la constitution de ces iconographies appartiennent bien souvent à un cinéma qui, quand il n'est pas fondateur (de Romero à la société Hammer Film Productions²⁹), est international et relativement convenu. Ainsi s'imposent des représentations maintes fois rebattues, dont la familiarité nuit à la puissance affective. Il en va pourtant différemment de productions s'inspirant d'un cinéma horrifique national vivace, à l'instar de *Remothered : Tormented Father* qui rend hommage au *Giallo* italien. Pour sa part, *Home Sweet Home* (YGGDRAZIL GROUP CO., LTD, 2017) s'inspire du cinéma d'horreur thaïlandais et de son goût pour les esprits (*phi*) (Mesnildot 140-43) ; et de nombreuses productions japonaises font écho à la J-Horror et au cinéma de fantôme (*yûrei-eiga*), de *Kuon* (FromSoftware, 2004) à *Project Zero* (Tecmo, 2001).

Sans aller plus avant dans l'observation de ces iconographies, il apparaît que les jeux vidéo de notre corpus s'appuient relativement peu sur les représentations monstrueuses qu'ils mettent en scène pour

²⁸ Cela s'explique certainement par la faible production de cinéma de genre en France [sauf pour le policier], une fois mises de côté les références patrimoniales de Tourneur ou de Franju — quand bien même des productions plus actuelles existent, de *Haute Tension* (écrit par Alexandre Aja, Grégory Levasseur et réalisé par Alexandre Aja, Lionsgate, 2003) à *Grave* (écrit et réalisé par Julia Ducournau, Wild Bunch, 2016).

²⁹ On pense aux premiers jeux d'aventures français investissant le champ de l'horreur gothique classique et les motifs de vampires, de loup-garou, etc., (Blanchet), quand il ne reprend pas directement les classiques du cinéma (*Hurlements*, *Peur sur Amityville*, etc.).

saisir affectivement. Comme le note Blanchet à la suite de Perron, aucune production française ne propose un contenu ludique ou iconographique extrême, laissant « les formes vidéoludiques les plus terrifiantes » à des créations nord-américaines, japonaises ou nordiques (Blanchet).³⁰ Dès lors, il s'agit de se demander quelle importance ces jeux vidéo donnent à leur mise en image et comment l'extraordinaire créativité qu'autorise le monstrueux trouve, malgré tout, à s'exprimer dans un autre registre.

DE LA MISE EN IMAGE DU MONSTRE À LA MONSTRATION DE L'IMAGE

Si *ZombiU* échoue à proposer une iconographie monstrueuse marquante, il met pourtant en œuvre une économie de regard singulière basée sur une circulation entre deux sources d'images. Comme nous l'avons mentionné plus haut, cela rend possible une mise en tension qu'un écran unique ne peut procurer.³¹ Pareille proposition formelle, faisant de la course contrainte du regard un axe premier de sa jouabilité, met en lumière une caractéristique importante des jeux vidéo de notre corpus francophone. En effet, il est possible d'observer dans ces productions un glissement de la question de l'exploration formelle de l'iconographique vers celle du structurel, de l'image vidéoludique en tant qu'elle est dispositif, au sens strict,³² mais aussi « dispositif d'image » producteur de sens.



³⁰ Comme l'illustre, par exemple, la renommée du studio suédois Frictional Game et de ses séries *Penumbra* et *Amnesia* (*Penumbra: Overture*, Frictional Games/Lexicon, 2007 ; *Amnesia: The Dark Descent*, Frictional Games, 2010 ; *Amnesia: Rebirth*, Frictional Games, 2020) ou du studio Finlandais Remedy Entertainment dont le jeu *Alan Wake* a fait date (*Alan Wake*, Remedy Entertainment, Microsoft Game Studios, 2010).

³¹ En témoigne la version intitulée *Zombi* parue en 2015 qui perd de sa force en raison de son adaptation aux machines de jeu plus conventionnelles, le jeu ne s'y jouant plus que sur un écran.

³² Rappelons avec Giorgio Agamben qu'un dispositif est « tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants » (42).

Capture Trailer E3 2012 de *ZombiU* (Ubisoft Montpellier, 2012).



Zombi (*ZombiU*), Ubisoft Montpellier, 2015.

Une fois de plus, il nous faut revenir à *Alone in the Dark* qui institue un rapport à l'image fondé sur l'incapacité des joueurs-interacteurs à être opérateurs de l'image diffusée et à n'être que moteurs d'une « activation mobile » (Krichane 289). En effet, il ou elle n'a aucun contrôle sur la présentation de l'environnement qui est séquencé de façon très cinématographique. L'espace du terrain de jeu est réduit au cadre, subdivisé en vignettes, en saynètes stratégiquement composées dont la division contraignante participe à la confusion spatiale. Comme l'écrit Perron, cette efficacité de la mise en image est rendue possible par le caractère innovant du jeu sur le plan technique :

[...] *Alone in the Dark* est le premier à présenter des personnages, des objets en polygones et en 3D, avec des arrières plans en précalculés... Dans le jeu, cette particularité a pour effet de dépeindre un monde horrifique où le gamer est plus facilement immergé et, par-dessus tout, un monde filmique remédié du fait que l'action est toujours présentée selon différents angles de caméra fixe [...] (Perron 27)

Dès lors, c'est la potentialité du danger plus que le danger avéré qui frappe l'esprit, par la mise en tension entre l'espace représenté et l'espace dont la représentation est annoncée, mais dont on ignore la teneur. L'expérimentation formelle se déplace du motif à la mise en image et, ce faisant, permet une emphase sur l'expression de la peur plus que du dégoût qui passe principalement par des effets de figuration et de dé/figuration. Le procédé employé ici permet la tenue d'une expérience ludique de la peur. Dans le jeu des basculements de plans et de perspective proposés par *Alone in the Dark*, la peur se confond avec la surprise³³, état émotionnel renvoyant initialement à la notion de transition et de transport. La peur y est motrice.

Une même volonté de transport anime les jeux de notre corpus. Pour y parvenir, ils déploient des procédés distincts, mais dont le point commun est d'interroger le jeu vidéo en tant qu'il est un médium à part entière et dont il est possible d'explorer les potentialités. Ainsi, en s'emparant de la technique de son temps, *Alone in the Dark* pose les bases d'un questionnement sur le point de vue. Cette approche séquentielle qui fera florès (en témoigne *Resident Evil*) se trouve développée et prolongée par un jeu

³³ Pure émotion au sens de « *emovere* » signifiant « remuer », « mettre en branle », devenu « *exmoveare* » : « mettre en mouvement » (Rey et al 681).

comme *Cold Fear* qui, profitant de son rendu en 3D, associe aux plans fixes un placement de caméra à la « troisième personne³⁴ » à hauteur d'épaule. Bien qu'éclipsée par l'arrivée la même année de *Resident Evil 4*, l'innovation de ce procédé s'avère majeure dans le champ de l'horreur. Elle ouvre la possibilité d'une plongée au cœur de l'action, à hauteur du regard du personnage. Le temps d'un combat, le séquençage de l'image jouant sur la force du hors-champ fait place au continuum d'un mode de « translation » dans l'image (Krichane 284) mettant en évidence sa profondeur bien plus que sa planéité, plongeant ainsi joueurs et joueuses au cœur de l'horreur.

Au-delà du rapport de la mise en scène au flux des images et de la force affective qu'il induit, la question de la tridimensionnalité de l'image vidéoludique soulevée ici est manifeste dans des jeux comme *2Dark* ou *White Night*. Ces derniers interrogent le statut paradoxal du médium vidéoludique, en tant qu'il impose un rapport à l'image relevant d'une friction entre le caractère bidimensionnel de sa présentation (sur un écran) et son principe volumique tridimensionnel (dans le cas des jeux en 3D qui nous intéressent ici).

2Dark et *White Night* ont en commun le fait d'avoir nécessité le développement de moteurs de jeu³⁵ 3D capables, pour l'un, d'afficher des *voxels* (pixels volumétriques) et, pour l'autre, de gérer une mise en image en noir et blanc prenant une apparence très cartoon. De ce fait, le rendu de ces deux jeux et la manière dont ils jouent avec la spatialité sont particulièrement saisissants. *2Dark* se présente sous une forme qui laisse croire à la bidimensionnalité de l'image diffusée : une vue axonométrique (surplombante) à la manière des jeux de rôle des années 1990 composant des tableaux à l'intérieur desquels se déplace notre personnage (Mr. Smith). Ce dernier fait preuve d'une volumétrie paradoxale qui semble écrasée à l'intérieur de l'image. Pourtant, les lumières dynamiques témoignent de son aspect volumique, obtenu à l'aide des *voxels* qui forment un empilement de cubes miniatures — dont on perçoit essentiellement l'apparence granuleuse. En un sens, la démarche entamée par Raynal avec les fonds précalculés d'*Alone in the Dark* est conservée, bien qu'ici le résultat soit un aplatissement de l'espace perspectif et non une percée dans l'espace représenté.

Cette même friction entre espace représenté et modalités de représentation est à l'œuvre dans *White Night*. Bien qu'affichant des environnements et personnages en 3D, le moteur de jeu développé par OSome Studio confère à l'image une apparente bidimensionnalité, d'autant plus marquée que le jeu s'affiche dans un noir et blanc ne laissant pas de place aux valeurs de gris, à la manière de *MadWorld* (Platinum Games/Sega, 2009). *White Night* adopte une esthétique *comics* ne reposant que sur des aplats de noir et des espaces blancs en réserve. Cette limitation chromatique permet un écrasement de l'image qui contraste avec les possibilités de cadrage offertes par la caméra 3D. Contrairement à *2Dark*, le jeu propose des angles de vue très expressionnistes, tout en adoptant le principe des caméras fixes d'*Alone in the Dark* — auquel il rend un hommage appuyé.

³⁴ C'est-à-dire qui « dispose la *source* de l'image dans le dos du personnage joué » (Krichane 303).

³⁵ Ensemble logiciel qui permet de calcul de la géométrie et de la physique d'un jeu vidéo tout comme l'intégration de la musique et des sons. Le moteur de jeu est la structure logicielle qui rend possible la mise en œuvre et l'affichage du jeu en temps réel.



White Night, OSome Studio, 2015.

Ces images sont profondément ambivalentes et répondent à une double efficacité. Elles s'appuient sur leur capacité, très sculpturale, de simulation volumique à même d'éveiller un sentiment de présence. Dans le même temps, elles adhèrent à certaines qualités propres à la peinture³⁶ (la bidimensionnalité de sa surface d'apparition et sa fluidité) — faisant se confondre les qualités propres à ces deux arts telles qu'établies par Herder dans sa réflexion sur le paragone³⁷. Ces propositions ludiques témoignent du caractère ambivalent de l'image vidéoludique qui place le joueur à la fois dans une attitude de « *faire-le-tour-de* » adaptée à la ronde bosse et « *d'être-en-face* » liée à l'image bidimensionnelle. À ce titre, il est intéressant de noter que *Narcosis* propose à travers la Réalité virtuelle pour laquelle le jeu a été initialement pensé, un mode de perception dépassant ce clivage. Le dispositif permet la disparition de la surface de l'écran au profit de l'intégration du joueur/regardeur *dans* l'image, offrant ainsi l'occasion de l'appréhender en tant qu'elle est volumique et explorable.

CONCLUSION

Le champ des expérimentations tentées par le biais de l'horreur dans le contexte de la création française ne se limite pas aux questions que nous venons de parcourir : mise en scène, flux des images et circulation du regard ou statut volumique de l'image vidéoludique. Il serait également possible d'évoquer les recherches réalisées dans le cadre d'*Alone in the Dark* (2008) sur l'ergonomie (à travers ses menus et ses fonctionnalités) et, surtout, sur l'interfaçage mimétique et l'expérience haptique — cela avant le modèle du genre : *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010). Cependant, même sans établir un panorama exhaustif, ce qui se trace à travers les exemples de notre corpus, ce sont les contours d'une horreur vidéoludique devenue terrain propice à un jeu avec l'image allant au-delà du travail de l'iconographique. Au-delà de l'expérience proposée aux joueurs et aux joueuses, l'horreur semble être un prétexte idéal pour travailler,

³⁶ « La plus belle peinture est un roman, le rêve d'un rêve. Elle peut m'emporter avec elle, les instants deviennent présence et, tel l'ange revêtu de lumière, m'attirer au loin ; mais, ici, l'impression est autre qu'avec la sculpture. Le rayon de lumière se dérobe, il est *éclat, image, pensée, couleur* » (Herder 31).

³⁷ « Herder caractérise essentiellement l'opposition de *Plastik* et de *Piktur*, par les qualités des objets qui sollicitent respectivement la vue et le toucher : l'œuvre plastique est présence, résistance ; l'œuvre picturale est absence, évocation. » (Chateau 78).

explorer, manipuler le médium et, ainsi, faire évoluer le média. Ce basculement, des images monstrueuses à la monstruation de l'image, constitue, à n'en pas douter, et sans évoquer un quelconque génie national, un apport marquant des productions françaises dans le paysage vidéoludique horrifique, sa terrifiante *French Touch*.

L'auteur tient à remercier Alexis Blanchet, Patrick Hellio et Marine Guégan.

OUVRAGES CITÉS

- Afeisa, Hicham-Stéphane. *Esthétique de la charogne*. Éditions Dehors, 2018.
- Agamben, Giorgio. *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*. Éditions Payots & Rivages, 2007.
- Ancet, Pierre. « L'Ombre du corps monstrueux », *La Figure du monstre. Phénoménologie de la monstruosité dans l'imaginaire contemporain*, édité par Didier Manuel, Presses Universitaires de Nancy, 2009, pp. 25-48.
- Astruc, Frédéric. « Zoya, Image(s)-creuset ». *Représenter l'horreur*, édité par Frédéric Astruc, Éditions Rouge profond, 2015, pp. 23-48.
- Aumont, Jacques. *L'Image*. Armand Colin, 2011.
- Babbi, Anna Maria. « La Descente d'Énée aux Enfers dans le récit médiéval. » *Regards sur le locus horribilis. Manifestations littéraires des espaces hostiles*, édité par María Esperanza Bermejo Larea, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2012, pp. 17-29.
- Bayard, Florence. « Pourquoi les morts reviennent-ils? » *Les Vivants et les morts, Littérature de l'entre-deux-mondes*, édité par Arlette Bouloumié, Bayard Imago, 2008.
- Baychelier, Guillaume. « Imaginaires des espaces clos dans les jeux vidéo horrifiques : cellules, sanctuaires et spatialités dynamiques. » *Voyages intérieurs et espaces clos dans les domaines de l'imaginaire (littérature, cinéma, transmédias), XIX^e-XXI^e siècles*, édité par Delphine Gachet, Florence Plet-Nicolas et Natacha Vas Deyres, « Le Fil à retordre », n° 1, Université Bordeaux Montaigne, 2020. [<https://clare.u-bordeaux-montaigne.fr/la-ligne-clare/publications-en-ligne/838-la-ligne-clare-n-1-bientot-en-ligne>].
- . « Jeux vidéo horrifiques et artialisation des émotions extrêmes. » *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. 2, n° 14, Presses Universitaires de France, 2014, pp. 81-92.
- . « Visualité vidéoludique : le jeu des affects. » *Mondes Visuels : esthétique et politique de l'affect*, édité par Kornelia Slavova, Isabelle Boof-Vermesse et Elena Dineva. POLIS Publishers, 2018, pp. 86-93.
- Blanchet, Alexis. « De la terreur à la haine. Motifs terrifiants et expression de la haine dans la production française de jeux vidéo. » *La haine et la terreur vue dans les études françaises, perspectives interdisciplinaires*, Actes du colloque de l'Association coréenne d'études françaises et de l'Association culturelle franco-coréenne, Kyungpook National University, Daegu (Corée du Sud), 2019.
- Blanchet, Alexis, et Guillaume Montagnon. *Une Histoire du jeu vidéo en France. 1960-1991 : des labos aux chambres d'ados*. Pix'n Love Éditions, 2020.
- Carroll, Noël. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, Chapman and Hall, Inc., 1990.
- Chateau, Dominique. *Arts Plastiques. Archéologie d'une notion*. Éditions Jacqueline Chambon, 1999.
- Douglas, Mary. *De la Souillure. Essais sur les notions de pollution et de tabou*. Éditions la Découverte, 2005.

- Durot-Boucé, Elizabeth. « La Vision gothique noire. Fascination et effroi ». *Rêve de monuments*, édité par Christian Corvisier, Éditions du patrimoine, Centre des monuments nationaux, 2012, pp. 58-73.
- Herder, Johann Gottfried. *La Plastique*. 1878. Éditions du Cerf, 2010.
- Krichane, Selim. *La Caméra imaginaire*. Georg Éditeur, 2018.
- Lojkine, Stéphane. *Image et subversion*. Éditions Jacqueline Chambon, 2005.
- Marin, Louis. *Utopiques : jeux d'espaces*. Les Éditions de Minuit, 1973.
- Mesnildot, Stéphane. « Énigmatique, sauvage et mystique, le film d'horreur thaïlandais. » *Enfers et fantômes d'Asie*, Flammarion, 2018, pp. 140-43.
- Odin, Roger. *De la fiction*. Éditions De Boeck U, 2000.
- Perron, Bernard. *Silent Hill. Le Moteur de la peur*. Questions théoriques, 2016.
- . « Le Survival Horror. Un genre vidéoludique idéal pour une étude genrée. » *Genre et jeux vidéo*, édité par Fanny Lignon, PU du Midi, 2015, pp. 95-117.
- Rey, Alain et al. *Dictionnaire historique de la langue française*. t. 1, Dictionnaires Le Robert, 1992.
- Rongier, Sébastien. *Théorie des fantômes*. Les Belles Lettres, 2016.
- Rouyer, Philippe. *Le Cinéma gore : une esthétique du sang*. Éditions du Cerf, 1997.
- Schiller, Friedrich (von). « Fragment sur le Sublime. » *Du Sublime*, Sulliver, 2005, pp. 35-64.
- Talon-Hugon, Carole. *Goût et dégoût : L'Art peut-il tout montrer ?*. Éditions Jacqueline Chambon, 2003.
- Taylor, Laurie N. « Gothic Bloodlines in Survival Horror Games. » *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, édité par Bernard Perron, Mc Farland & Company, Inc. Publishers, 2009, pp. 46-61.
- Thomas, Benjamin. « L'Horreur à l'ère moderne. Le Cinéma horrifique japonais d'aujourd'hui. » *Représenter l'horreur*, édité par Frédéric Astruc, Éditions Rouge profond, 2015, pp. 49-72.
- Trigg, Dylan. *Topophobia. A Phenomenology of Anxiety*. Bloomsbury, 2017.

JEUX VIDÉO CITÉS

2Dark, Gloomywood, 2017.

Alan Wake, Remedy Entertainment, Microsoft Game Studios, 2010.

- Alone in the Dark 2*, Infogrames 1993.
- Alone in the Dark 3*, Infogrames 1994.
- Alone in the Dark*, Eden Games/Atari, 2008.
- Alone in the Dark*, Infogrames, 1992.
- Alone in the Dark: The New Nightmare*, Darkworks/Infogrames 2001.
- Amnesia: Rebirth*, Frictional Games, 2020.
- Amnesia: The Dark Descent*, Frictional Games, 2010.
- Amy*, Lexis Numérique, 2012.
- Call of Cthulhu*, Cyanide/Focus Home Interactive, 2018.
- Close to the Sun*, Storm in a Tea Cup/Wired Productions, 2019.
- Cold Fear*, Darkworks/Ubisoft, 2004.
- Dead Space*, Visceral Games/electronic Arts, 2008.
- Devil Inside*, Gamesquad/Cryo Interactive, 2000.
- Dying Light*, Techland/Warner Bros, 2015.
- From Dusk Till Dawn*, GameSquad/Cryo Interactive, 2001.
- Haunted House*, James Andreasen/Atari, 1982.
- Haunting Grounds*, Capcom, 2005.
- Heavy Rain*, Quantic Dream, 2010.
- Home Sweet Home*, YGGDRAZIL GROUP CO.,LTD, 2017.
- House of Usher*, Crystalware, 1980.
- Hurlements*, Ubi Soft, 1988.
- I.L. L'intrus*, Infogrames, 1983.
- Ico*, SCE Japan Studio/Sony Computer Entertainment, 2001.
- Infernal House*, Lankhor, 1991.
- Kuon*, FromSoftware, 2004.
- Last of Us (The)*, Naughty Dog/Sony Computer Entertainment, 2013.
- Last of Us part II (The)*, Naughty Dog/ Sony Entertainment, 2020.
- Le Pacte*, Loriciels, 1986.
- Left 4 Dead*, Turtle Rock Studios/Valve Corporation, 2008.
- MadWorld*, Platinum Games/Sega, 2009.

- Mystery House*, Roberta Williams, 1980.
- Narcosis*, Honor Code, Inc., 2017.
- Necronomicon : L'Aube des ténèbres*, Cryo Interactive/ Wanadoo, 2000.
- Nightmare Creatures I*, Kalisto Entertainment/Konami, 1997.
- Nightmare Creatures II*, Kalisto Entertainment/Konami, 2000.
- Nostromo*, ASCII, 1981.
- Obscure 2*, Hydravision/Playlogic International, 2007.
- ObsCure*, Hydravision/Microïds, 2004.
- Outlast*, Red Barrels, 2013.
- Penumbra: Overture*, Frictional Games/Lexicon, 2007.
- Peur sur Amityville*, Ubi Soft, 1987
- Project Zero*, Tecmo, 2001.
- Remothered : Tormented Fathers*, Darrill Arts/Stormind Games, 2018.
- Resident Evil 4*, Capcom, 2005.
- Resident Evil 5*, Capcom, 2009.
- Resident Evil*, Capcom, 1996.
- Resident Evil: Revelations*, Capcom, 2012.
- Silent Hill 2*, CE Tokyo/Konami, 2001.
- Silent Hill 3*, CE Tokyo/Konami, 2003.
- Silent Hill*, Konami CE Tokyo/Konami, 1999.
- White Night*, OSome Studio, 2015.
- Zombi Night Terror*, NoClip/Good Sheperd Entertainment, 2016.
- Zombi*, Ubi Soft, 1986.
- ZombiU*, Ubisoft Montpellier, 2012.