

***Serial killings***

**L'omniprésence invisible**

***Condemned 2 : Bloodshot*. Monolith Productions. Jeu vidéo pour consoles Xbox 360 et PlayStation 3, Sega, 2008**

Samuel Archibald

---

Number 229, November–December 2009

Fictions du tueur en série

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/62044ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (print)

1923-3213 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this review

Archibald, S. (2009). Review of [*Serial killings : l'omniprésence invisible / Condemned 2 : Bloodshot*. Monolith Productions. Jeu vidéo pour consoles Xbox 360 et PlayStation 3, Sega, 2008]. *Spirale*, (229), 24–25.

en simulacre, le temps de l'expérimentation. Ces mannequins parodient, dans leur stase contaminée, la toxicité de *l'American Way of Life* tout autant que la famille des monstres dans la mutation de leur humanité. Ils en ont conservé cependant deux traits : un goût pour l'art déviant des installations macabres et un souci, commun aux deux films, d'avoir une progéniture sous l'espèce d'un bébé kidnappé à leurs victimes.

### L'effet de série

Dans ces capharnaüms de l'horreur s'entassent, en une théorie que seule la psyché ravagée des bourreaux ordonne secrètement, des rebuts, des fragments, des pièces cassées et des choses usagées, un monde de détritiques et de vieux objets, autant de figures de la mort et de la souffrance prochaines des corps. Ils annoncent leur démantèlement et leur possible reconstitution. Mais par la figure de l'enfant volé, ce monde de débris devient pour les tueurs un milieu possible, un lieu à repeupler, au détour (*wrong turn*) du monde commun.

L'effet de ces collections de restes (Leatherface conserve dents, doigts et dentiers) est d'affirmer une homothétie sémiotique absolue entre les décors et l'univers mental de leur hôte. L'ameublement révèle une physiognomonie prospective venue de Poe, qui ne cesse d'exposer, dans les abattoirs de l'horreur contemporaine, la faille ancienne qui lézardait la conscience de Roderick Usher comme le mur de sa demeure. Ce modèle assortit le fétichisme de la collection, le goût pour la conservation et le territoire analytique originaire de la psychose. Ainsi de la scène du banquet que Nispel remplace par une soirée chez les Hewitt où la mère de Leatherface évoque le traumatisme causé sur le bambin par les moqueries des autres.

Désordre chaotique ou vanités précisément disposées, les choses qui traînent abandonnées, cassées, restes de repas, de vieilles voitures ou d'animaux, sont des *memento mori* violemment adressés aux jeunes intrus et au monde d'illusions qu'ils incarnent. En ces parcs effarants s'expose un effet de série, celui des victimes et des doubles figuratifs qui en sont le produit. À l'intérieur, ce sont la mémoire et les causes de cette folie que laisse apparaître ce

**Les effroyables cabinets de curiosités qu'Aja, Nispel et la plupart des metteurs en scène du *gore* actuel établissent avec soin sont comme des avant-postes figuratifs indiquant un discours possible que l'hystérie des cris et l'enchaînement des mises à mort rendront inaudible.**

pêle-mêle punaisé aux murs où s'annoncent les consanguinités et l'histoire des crimes et des disparitions locales (coupures de presse, photos jaunies). Au seuil des scénographies *gore* que déploient ces fictions se tient un temps, dans le jeu de ses décors, un principe artistique incertain, informulé, où se cristallise le discours de ces films : art de la chair et de la récupération, de la bifurcation et de la cause obscure, de l'ignorance de l'autre et de la communauté malade. ☹

PAR DENIS MELLIER

1. Pour une lecture systématique du film de Hooper selon ce jeu d'hypothèses, voir *Massacre à la tronçonneuse, une expérience américaine du chaos*, de Jean-Baptiste Thoret, Dreamland, 2000.

# Serial killings

## L'omniprésence invisible

### CONDEMNED 2 : BLOODSHOT

Monolith Productions  
Jeu vidéo pour consoles Xbox 360 et PlayStation 3, Sega, 2008.

Le tueur en série est peu présent dans les jeux vidéo d'action, pourtant prompts à s'appropriier les grandes figures de la fiction populaire. Cela peut s'expliquer facilement : l'antagoniste évasif qu'est le psychopathe meurtrier ne sollicite pas à lui seul les actions diversifiées nécessaires pour fonder une bonne jouabilité. Contrairement aux différents monstres, soldats nazis ou zombies des jeux d'horreur et d'aventure, le

tueur en série supporte mal la multiplication à grande échelle. On ne saurait guère abattre les tueurs en série par dizaines, d'autant que cela révélerait en sous-main une vérité inavouable sur le jeu de tir subjectif ou à la troisième personne : soit que leur activité principale consiste presque invariablement à *tuer en série*. Bien sûr, le jeu fournit au joueur moult justifications. Toute sanglante qu'elle soit, l'action dans les jeux vidéo est déclinée le plus souvent sur le mode de la légitime défense. Rarement a-t-on vraiment le *choix des armes* dans les jeux vidéo : l'avatar est capable de se déplacer et d'attaquer, mais jamais d'agiter le drapeau blanc. Et il est systématiquement placé dans des situations où la violence s'impose comme seule option.

Il y a une solidarité entre l'absence du tueur en série en tant qu'antagoniste repérable et la banalisation de la violence dans les jeux vidéo : c'est bien parce qu'on ne veut pas que les actions du joueur dans le jeu s'imposent dans toute leur brutalité qu'on évite ce miroir révélateur que pourrait représenter le *serial killer*. Le meurtre en série est partout, le meurtrier nulle part, sinon au bout de la manette.

**Bloodshot produit la violence comme un plaisir contagieux, qui écartèle le joueur entre la brutalité de l'image et le rythme électrisant de l'action.**

## Les damnés

Une exception parmi d'autres : la série des *Condemned*, dont le deuxième titre, *Bloodshot*, est sorti en 2008 sur Xbox 360. Dans ces jeux, l'agent spécial Ethan Thomas traque dans les rues sauvages de Metro City le mystérieux Serial Killer X, un tueur en série qui pourchasse d'autres psychopathes et les abat en détournant leur propre *modus operandi*. Dans le premier titre, *Criminal Origin*, il s'agissait de repérer et d'accumuler des indices au sein d'une portion condamnée de la ville, peuplée de clochards inexplicablement hostiles, tout en affrontant une Némésis qui était à la fois un frère ennemi, voire un jumeau : le jeu tendait à brouiller la frontière entre le Serial Killer X, *copycat* cannibale et vengeur sadique, et l'agent spécial Thomas, poussé par les circonstances dans ses derniers retranchements et s'abandonnant à une violence de plus en plus extrême.

*Bloodshot* nous ramène Ethan Thomas réduit à l'état d'épave. Policier en disgrâce, il traîne dans les ruelles de Metro City et tente d'oublier dans la bouteille les événements survenus onze mois plus tôt. Cet alcoolisme affecte la jouabilité de deux façons : il exige que nous consommions ponctuellement de l'alcool afin de contrôler nos tremblements et notre vue brouillée ; il se manifeste par les apparitions d'un *alter ego*, personification de nos démons intérieurs, qui agit comme un étrange conseiller et qu'il nous faut à un moment terrasser en combat singulier. Cheminer dans les bas-fonds de Metro City n'a rien d'une sinécure : un phénomène mystérieux transforme toujours les sans-abris en psychotiques agressifs. Durant toute la première partie du jeu, on se croirait dans une adaptation des *Spawn* de Todd MacFarlane, réalisée par Eli Roth ou Darren Lynn Bousmann. On navigue d'impasses insalubres en entrepôts désaffectés, on passe sans transition des ténèbres glauques à l'éclairage cru des néons.

La composition visuelle, d'un réalisme hallucinant, n'est pourtant pas la plus grande réussite du jeu : sa mécanique de combat est encore plus efficace que dans le premier épisode. Rarement depuis le premier *Manhunt* (Rockstar North, 2003) avait-on poussé la logique graphique et interactive du combat rapproché aussi loin. On ne dispose pas, dans *Bloodshot*, d'armes puissantes et de munitions illimitées. La plupart des combats se disputent à mains nues ou à coups de bâton de baseball, de planche de bois pourri et de tuyau rouillé. *Bloodshot* révèle un intéressant effet du jeu de combat subjectif (*first*

*person shooter*). Non pas, en respect d'un véritable lieu commun de la critique vidéoludique, celui de rapprocher l'avatar et le joueur, mais celui de rapprocher l'avateur-joueur de sa victime. Combattre, dans *The Condemned 2 : Bloodshot*, c'est affronter surtout le regard de l'adversaire, la hargne dans ses yeux injectés de sang, puis la panique qui s'installe au fur et à mesure que sa fin approche. *Bloodshot* parvient ainsi à mettre en jeu un vieux trope des fictions de tueurs en série : celui de l'enquêteur infecté par la violence de l'ennemi qu'il poursuit. *Bloodshot* ne se contente pas de montrer un détective happé par l'univers macabre qu'il explore et forcé à commettre lui-même des gestes violents ; *Bloodshot* produit la violence comme un plaisir contagieux, qui écartèle le joueur entre la brutalité de l'image et le rythme électrisant de l'action. Le jeu se fonde sur cette tension entre une intensité parfois éprouvante de la violence en sa représentation et le caractère enivrant de sa mise en œuvre interactive.

## L'infection et le Remède

De façon moins concluante, *Bloodshot* finit par mettre en jeu un autre trope du récit de tueur en série : l'élargissement des implications de la figure qui passe d'aberration psychopathologique à manifestation d'un malaise social, voire d'un Mal métaphysique. Depuis *Red Dragon* (T. Harris, 1981) et *Killer on the Road* (J. Ellroy, 1986), on a vu souvent en effet l'enquêteur lancé sur la piste du tueur en série se demander si ce dernier n'était pas, au-delà du résultat particulier d'une tragédie intime, le symptôme d'une époque décadente ou

**Bloodshot parvient ainsi à mettre en jeu un vieux trope des fictions de tueurs en série : celui de l'enquêteur infecté par la violence de l'ennemi qu'il poursuit. Bloodshot ne se contente pas de montrer un détective happé par l'univers macabre qu'il explore et forcé à commettre lui-même des gestes violents ; Bloodshot produit la violence comme un plaisir contagieux, qui écartèle le joueur entre la brutalité de l'image et le rythme électrisant de l'action.**

barbare, ou le jouet de quelque influence occulte. Dans *Bloodshot*, Ethan Thomas, réinstitué dans ses fonctions et de nouveau sur la piste du Serial Killer X, découvre les machinations d'une société secrète, l'Oro, vouée à la corruption de l'humanité. Les Oros ont développé, depuis des millénaires, des techniques de modulation des ondes vocales visant à stimuler chez l'auditeur des réactions paranoïaques et schizoïdes ; ils sont responsables, bien sûr, de la folie meurtrière qui affecte les citoyens démunis de Metro City. Ethan apprend aussi que ses parents étaient des membres défrôqués de l'Oro et qu'il serait lui-même un élu prophétisé et craint par les fidèles : le Remède. Que le fantasme minimal de *Bloodshot* aboutisse dans son dernier acte à une sorte de mythologie *harrypotteresque* hyperviolente mâtinée de conspirationnisme à la *X-Files* est un peu décevant, mais laisse quelques fascinantes questions en suspens, quant aux motifs des Oros et à l'étendue exacte de leur sphère d'influence. L'une des dernières cinématiques du jeu montre le président des États-Unis, interrompu au milieu d'une conférence de presse par un assistant qui lui tend un message : « *Le Remède est parmi nous* ».

Le Serial Killer X lui-même s'étant joint aux Oros, une suite semble inévitable. On verra si la série va basculer dans un manichéisme psychotronique ou continuer d'explorer les zones d'ombre du personnage d'Ethan, qui sont, à bien des égards, celles du joueur, tueur en série de tueurs en série, justifié dans sa violence par la violence de l'autre, lui aussi lancé dans le jeu à la poursuite de son double. ☹

PAR SAMUEL ARCHIBALD