

## L'horreur autrement

Damien Detcheberry

---

Numéro 185, décembre 2017, janvier 2018

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/87214ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

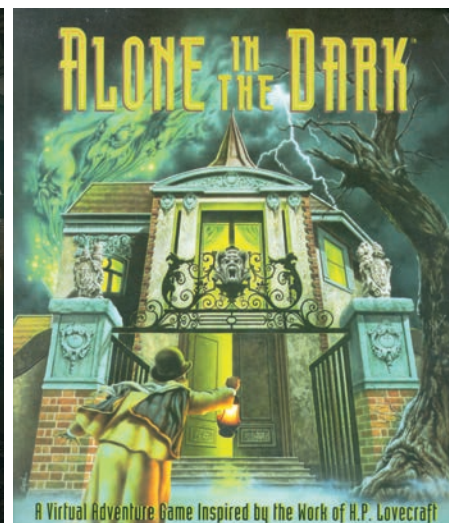
---

Citer cet article

Detcheberry, D. (2017). L'horreur autrement. *24 images*, (185), 46–47.

# L'horreur autrement

par Damien Detcheberry



Resident Evil (2016) et Alone in the Dark (1992)

Commençons par Ça... Oui, **Ça** ! Le film d'Andy Muschietti (*It*, 2017), sorti en septembre dernier et adapté d'un des grands succès littéraires de Stephen King, est un généreux pot-pourri d'absolument tout ce qui caractérise les films d'horreur des années 1970-80. Non content de transposer son histoire en 1989 – l'enfance des personnages du livre se déroulait dans les années 1950 – **Ça** recycle à peu près tout ce que le cinéma d'épouvante a proposé durant ces deux décennies : des adaptations de Stephen King, bien sûr, de *Carrie* (Brian de Palma, 1976) à *Stand by Me* (Rob Reiner, 1986), en passant par un clin d'œil à *Christine* (John Carpenter, 1983), mais aussi *E.T.* (Steven Spielberg, 1982), *Les griffes de la nuit* (Wes Craven, 1984), *The Thing* (John Carpenter, 1982), et bien d'autres... Le film emprunte même à la récente série faussement rétro *Stranger Things* (Matt & Ross Duffer, 2016) un de ses jeunes acteurs principaux. Pourtant, sans révolutionner le genre, Andy Muschietti parvient tout de même à dépasser la simple invocation de l'attirail nostalgique des « 80's », en bricolant un film tout en atmosphère qui, avouons-le, fait parfois bien peur. Des lieux emblématiques – le sous-sol, la maison hantée, les égouts, la forêt, etc – servent de matière première à la construction d'un exercice de (re)composition, une succession de séquences souvent diablement efficaces, où l'histoire importe finalement moins que l'ambiance.

## Atmosphère, atmosphère...

Le jeu vidéo a su très tôt tirer parti du potentiel de ces environnements propices à l'angoisse. On reconnaît à *Alone in the Dark* (1992) de Frédéric Raynal d'avoir posé les bases d'un genre qui connaît encore aujourd'hui un beau succès : le *survival horror*, l'équivalent vidéoludique du film d'épouvante. Ceux qui ont eu la chance de poser leurs mains moites sur ce jeu précurseur, fortement inspiré de *La Chute de la maison Usher*

d'Edgar Allan Poe et de *L'Appel de Cthulhu* de H.P. Lovecraft, se souviennent probablement encore de la sinistre demeure de Derceto, qui sert de cadre à une aventure horrifique où le seul but est de s'en échapper en explorant ses moindres recoins. Maintes fois copié, *Alone in the Dark* est égalé seulement par son héritier spirituel, *Resident Evil* (1997), dont le succès a été tel qu'il a généré une douzaine de suites, et six longs métrages que l'on n'évoquera pas ici par respect pour les plantes potagères.

Il est difficile de résumer tout ce que *Resident Evil*, le jeu, doit aux grands classiques du cinéma de genre, mais voici indéniablement un titre qui tire tout son génie de sa parenté directe avec le cinéma d'Alfred Hitchcock (celui de *Psychose*, 1960 ; et des *Oiseaux*, 1963) et de George Romero (*La Nuit des morts-vivants*, 1968). Attention, nous ne parlons pas de scénario ! Si *Resident Evil* reste gravé dans la mémoire de millions de joueurs, ce n'est certainement pas pour son histoire qui flirte dangereusement avec la série Z : à la recherche de leurs coéquipiers, des policiers d'élite – les S.T.A.R.S. – se retrouvent enfermés dans un étrange manoir peuplé de zombies et de créatures lovecraftiennes. Non, la qualité du jeu repose entièrement sur sa manière de créer une atmosphère oppressante, grâce à un procédé typiquement cinématographique et diaboliquement ingénieux.

Comme c'était déjà le cas dans *Alone in the Dark*, le manoir et ses alentours sont mis en images par une succession de plans fixes, de champs/contrechamps, qui évoluent en fonction des mouvements du personnage dans le décor. Exactement comme le fait un metteur en scène, chaque angle de caméra est donc pensé à l'avance par le créateur du jeu (Shinji Mikami), chaque cadrage dissimule un piège visuel, chaque nouvelle pièce un potentiel coup de théâtre. D'où une tension constante pour le

joueur, dont la vulnérabilité est renforcée à la fois par le manque cruel de ressources – les armes et les munitions sont rares, c’est le côté « survie » du *survival horror* – et le sentiment de désorientation que provoquent les nombreuses pièces du manoir et les innombrables angles de prises de vues.

Si *Resident Evil*, à l’instar de bien des films d’horreur, distille aussi son lot de rebondissements téléphonés et de *jump scares* – cette technique consistant à faire surgir un personnage à l’écran pour faire sursauter le spectateur –, le joueur reste tout de même pris au piège d’un dispositif visuel extrêmement inventif et dynamique, qui permet de passer outre les faiblesses indéniabiles de son scénario. Soit un vrai travail de mise en scène.

### Dans l’espace, personne ne vous entendra jouer

Pour créer ces effets tels que les *jump scares*, les jeux vidéo ont recours à des scripts, autrement dit des lignes de codes qui vont commander le déclenchement d’un événement lorsque le joueur effectue une action particulière. Très utiles pour faire avancer l’histoire, ces scripts nécessitent d’être écrits avec une attention méticuleuse, surtout dans un jeu reposant sur son ambiance, tant ils sont responsables de la vie ou de la mort de l’immersion du joueur. Qu’un script se déclenche au mauvais moment, et c’est souvent tout l’édifice de mise en scène qui s’écroule. La célèbre série de jeux *Doom*, créée par le bien nommé John Romero et dont les deux premiers opus (1993 et 1994) ont popularisé la mode des jeux de tir à la première personne, a ainsi longtemps reposé sur un principe un peu bancal que le journaliste Nicolas Charciarek a baptisé le « syndrome du monstre caché dans le placard<sup>1</sup> ». Dans *Doom 3* (2004), un jeu d’horreur situé dans une station spatiale peuplée de créatures tout droit sorties de l’Enfer, il n’était pas rare en effet d’apercevoir certains ennemis attendre patiemment derrière un mur, tant que le joueur n’empruntait pas le bon couloir, ou ne traversait pas telle porte. De quoi ruiner légèrement la tension...

Afin d’éviter ce type d’écueils, les jeux plus récents misent sur l’amélioration de l’intelligence artificielle pour complexifier le comportement des ennemis. Cela a pour but d’injecter une dose d’événements aléatoires autour du joueur et de générer ainsi une expérience unique à chaque partie. Dans le domaine du *survival horror*, le jeu *Alien: Isolation*, édité en 2014 par le studio SEGA, a réussi à ce titre un tour de force. On y incarne Amanda, la fille du lieutenant Ellen Ripley (Sigourney Weaver), l’héroïne d’*Alien: le huitième passager* (Ridley Scott, 1979) alors qu’elle accoste une station spatiale qui a recueilli la boîte noire du Nostromo, le vaisseau que sa mère a fait exploser 14 ans plus tôt. Elle se rend compte rapidement qu’un événement terrible a décimé le personnel de la station et doit faire face à son tour à la terrifiante créature de l’espace. Non content de rendre visuellement hommage au film de Ridley Scott, *Alien: Isolation* propose au joueur de ressentir à la première personne l’expérience d’être pourchassé par un *alien*. C’est donc à un immense jeu de cache-cache que l’on est invité, dans des lieux reproduisant avec une fidélité confondante les décors rétrofuturistes du premier film de la saga. Avec, comme pièce maîtresse, un *xénomorphe* dont le comportement n’est pas dicté par le scénario – même si certains passages obligés restent identiques d’une partie à l’autre – mais par une intelligence artificielle qui le pousse constamment à déambuler dans le vaisseau à la



Alien: Isolation (2014)

recherche du joueur. Malgré la présence, bien illusoire, de quelques armes, celui-ci est totalement démuné face à la créature, qui ne peut pas être tuée, et doit utiliser au mieux son environnement immédiat pour fuir ou se cacher. Un bouton permet même de retenir sa respiration lorsque l’on est enfermé dans un placard, l’*alien* étant extrêmement sensible aux mouvements et aux sons émis par le personnage.

Voilà à nouveau un exemple parfait de jeu qui doit tout à l’œuvre cinématographique qui l’a inspiré, mais qui parvient malgré tout à la sublimer. Si l’histoire d’*Alien: Isolation* n’a rien d’une série Z cette fois, c’est bien le soin apporté à l’environnement et à l’ambiance sonore qui fait de ce jeu une expérience absolument unique. Des conduits de ventilation exigus aux vastes hangars humides et mal éclairés, c’est toute l’atmosphère du film original qui est ici reproduite à l’identique, mettant désormais le spectateur aux commandes de sa propre peur. On pourra toujours dire que l’industrie vidéoludique suit malgré tout la mode hollywoodienne du recyclage permanent. C’est vrai. Mais il y a quelque chose de grisant à revisiter ses classiques, non pas en multipliant les clins d’œil nostalgiques à une époque révolue, mais en invitant à les habiter réellement pour la première fois. Que diriez-vous par exemple d’une balade en solitaire dans la maison de *Leatherface*, l’abominable anthropophage de *Massacre à la tronçonneuse* (Tobe Hopper, 1974) ? Sans le citer directement, c’est ce que suggère le tout dernier opus de la série des *Resident Evil*, sorti en 2016, en laissant de côté les manoirs antiques pour nous inviter dans une bicoque suintante du Sud des Etats-Unis, qui fleurit bon la chair bouillie et la révérence à Tobe Hopper. Les plus intrépides ont même la possibilité de tenter l’expérience en réalité virtuelle. L’auteur de cette chronique n’en fait pas partie. <sup>24</sup>

1. <http://www.jeuxvideo.com/jeux/pc/00045136-doom-3-bfg-edition.htm>