

Regarder la peur dans les yeux : la série *Outlast* dans le renouveau de l'horreur vidéoludique

Looking at Fear Right in the Eye: The *Outlast* Series in the Revival of the Horror Videoludic

Jean-Charles Ray
Université de Montréal
jean-charles.ray@umontreal.ca

Résumé

Ce texte se propose d'étudier la production de jeux vidéo du studio montréalais Red Barrels afin d'en saisir la richesse et l'exemplarité au sein du récent renouveau de l'horreur vidéoludique qui s'est opéré à travers une articulation du regard et de la spatialisation suscitant une dynamique de piège séduisant. Avec *Outlast*, en 2013, puis son extension *Outlast: Whistleblower*, sortie un an plus tard, le studio indépendant réactualisait certaines des grandes thématiques du genre horrifique : dans leur hôpital psychiatrique délabré, on retrouvait notamment le « drame de couloirs » de Noël Carroll, le chronotope du château de Mikhaïl Bakhtine et, telle que l'a théorisée Bernard Perron, la peur comme moteur émotionnel de l'avancée du joueur. Cependant, en retirant toute mécanique de combat et en équipant le personnage principal d'une caméra permettant de voir temporairement dans le noir, ces jeux se sont inscrits dans la mouvance du *first-person avoider* (jeu de fuite en vue subjective) qui se développait depuis 2010, où l'enjeu ludique tient principalement à l'idée de voir sans être vu. Dans des jeux vidéo qui renouent avec un principe de transgression du regard dont la Méduse antique constitue l'archétype, il ne s'agit pas tant de triompher des monstres que de ses peurs. En 2017, avec *Outlast 2*, Red Barrels s'est ensuite attaché à explorer les possibilités architecturales offertes par ce modèle en délaissant les intérieurs médicaux pour un village isolé propice à ce que Mario Gerosa a qualifié de « claustrophobie à ciel ouvert », mais aussi en usant de structures spatiales défiant la physique renvoient symboliquement à l'enjeu du regard comme pourvoyeur de connaissances et du trouble de sens devenant suspects. Il s'agira donc, au fil de l'analyse de ces trois œuvres, de proposer un aperçu des enjeux esthétiques qu'elles suscitent et qui témoignent du dynamisme des productions vidéoludiques indépendantes actuelles.

Mots-clés

Jeu vidéo, horreur, Québec, *Outlast*, Red Barrels.

Abstract

The aim of this paper is to study the production of the Montreal studio Red Barrels so as to grasp its value and how it is exemplary of the recent renewal in horror video games through an articulation of sight and space producing an enticing trap. With *Outlast* in 2013 and a year later

with its extension *Outlast: Whistleblower*, this independent studio revived some of the great themes of the horror genre: one can recognize in their derelict psychiatric hospital Noël Carroll's « drama of corridors », Mikhaïl Bakhtine's castle chronotope and fear as an emotional drive for the player's progression, as theorized by Bernard Perron. Yet, these games also took part in the First-person avoïder trend that bloomed in the 2010s by removing all combat mechanics and leaving the main character with nothing more than a camera allowing him to temporarily see in the dark; the main goal being to remain unseen while seeing. In these games that reconnect with the idea of a transgressive gaze of which Medusa is the antique archetype, the point is less to overcome monsters than one's own fears. In 2017, with *Outlast 2*, Red Barrels then aimed at exploring the architectural possibilities of this model by forsaking medical facilities for an isolated village and what Mario Gerosa called an « open air claustrophobia » and using physics defying spatial structures that symbolically convey the stakes of a gaze that allows knowledge and of deceitful senses. Through the analysis of these three games, the aim is thus to offer an overview of the aesthetics stakes they tackle and of the current momentum in independent video game production they represent.

Keywords

Video game, horror, Quebec, Outlast, Red Barrels.

Mort et résurrection du jeu vidéo d'horreur

À la fin des années 2000, le jeu vidéo d'horreur était moribond. Les grandes compagnies Konami et Capcom avaient épuisé leurs séries phares (*Silent Hill* et *Resident Evil*), faute de parvenir à leur donner un second souffle, et la plupart des éditeurs ne croyaient plus au potentiel de vente d'un genre dont les caractéristiques (rythme lent, maniabilité rigide, etc.) paraissaient datées. L'époque était davantage aux jeux de tir tentant d'émuler le succès de la série *Call of Duty*. Voici ce que constatait Bernard Perron en 2012 :

Finally, as games [...] increasingly focus on action and demonstrate more accurate player-character control, the survival of the survival horror genre is in itself coming into question among specialists and gamers. Ironically, the genre itself might soon be among the « living dead ».

Bernard Perron, p. 638 (2012)

Or, si la forme classique du *survival horror* (un jeu d'action-aventure horrifique à la troisième personne avec angles de caméra fixes) semble bel et bien avoir rejoint la tombe, l'effroi vidéoludique ne s'est pas éteint avec lui et c'est du côté des développeurs indépendants qu'il s'est réincarné. En 2010, le studio suédois Frictional Games publie *Amnesia: The Dark Descent*. Ce jeu à petit budget ne bénéficie ni des performances techniques ni des campagnes promotionnelles des grosses productions, mais connaît pourtant un grand succès auprès des joueurs et de la critique. C'est qu'*Amnesia* parvient à faire ce dont la plupart des grands studios s'étaient montrés incapables depuis la parution de *Resident Evil 4* chez Capcom en 2005 : renouveler le jeu vidéo d'horreur. Comme le *survival horror* (à partir du pionnier *Alone in the Dark* développé par Infogrames en

1992) avait en son temps subverti les règles du jeu d'action-aventure en affaiblissant le joueur par rapport à ses adversaires et en limitant ses munitions et les moyens de se soigner, *Amnesia* pervertit les règles du genre roi, le jeu de tir à la première personne. Le joueur fait donc face aux monstres en caméra subjective, mais il ne dispose d'aucun moyen de défense : sa seule chance de survie réside dans la discrétion et la fuite. C'est ainsi qu'apparaît, adossé au *first-person shooter*, le terme *first-person avoider* (jeu de fuite à la première personne). Sans l'arme permettant de tenir le monstre à distance, c'est le regard qui devient central dans la confrontation. Voir, c'est prendre le risque d'être vu, et l'exploration précautionneuse se transforme alors en fuite aveugle vers le premier refuge venu. Après avoir dérivé vers le paradigme de l'action, l'horreur retrouve une place de choix dans le monde vidéoludique.

En 2012, trois développeurs montréalais ayant quitté le mastodonte Ubisoft créent leur studio indépendant, Red Barrels ; il s'agit de Philippe Morin, David Chateaufort et Hugo Dallaire. Un an plus tard paraît *Outlast*. Le jeu reprend le principe de l'horreur à la première personne, mais y ajoute une nouvelle fonctionnalité : s'inspirant des films *found footage*, il équipe le personnage-joueur d'une caméra lui permettant d'enregistrer les terribles événements dont il est témoin et d'avoir recours à la vision nocturne quand la lumière vient à manquer. En cela, *Outlast* se réapproprie l'héritage d'un pan du *survival horror* travaillant la question du regard : la série des *Project Zero/Fatal Frame* (Tecmo, 2001-2014), qui transformait un appareil photo en arme et obligeait le joueur à fixer le fantôme jusqu'au dernier moment pour pouvoir l'exorciser, et la série des *Forbidden Siren* (SCE Japan Studio, 2003-2008), qui permettait d'accéder au point de vue des adversaires et ainsi de leur échapper.

Comme *Amnesia*, *Outlast* se fait connaître principalement par les vidéastes de YouTube hurlant devant leur écran (et surtout leur caméra) ainsi que par les excellentes critiques qu'en font les sites spécialisés et les joueurs. Le succès est tel que paraît en 2014 l'extension *Outlast: Whistleblower*, puis *Outlast 2* en 2017. Voilà la richesse du triptyque réalisé par le studio québécois : s'inscrire dans un renouveau de l'horreur vidéoludique tout en puisant dans les grandes thématiques du genre et en réinvestissant les archétypes qui structurent depuis des siècles les fictions et les représentations artistiques liées à la peur. Cet article se propose d'explorer ce renouvellement à travers les trois temps découpant la problématique du regard dans *Outlast* : le piège de la tentation de regarder, le jeu du chat et de la souris qui se déploie dans la tension entre voir et être vu, ainsi que l'enjeu du témoignage, de la restitution et de la transmission de ce qui a été vu.

« You weren't invited » : la dynamique du piège dans le jeu horrifique

En pleine nuit, une voiture s'avance prudemment sur un mince chemin de terre pour s'arrêter aux portes de l'hôpital psychiatrique Mount Massive. Au volant se trouve le journaliste Miles Upshur. Avant de descendre, il relit le courriel l'informant que des choses abominables s'y produisent, vérifie sa caméra et prend des piles de secours. Trouvant close la porte de l'hôpital, il se glisse sous une grille, escalade un échafaudage et entre par une fenêtre. Les meubles renversés et les traces de sang qu'il découvre l'emplissent d'appréhension, mais la curiosité est la plus forte. Sans même s'en rendre compte, il s'est déjà aventuré trop loin. Suite à une rencontre macabre, il écrit dans son carnet : « There's some kind of tactical cop pinned like a pig on a spit. Tells me to get the fuck out and then dies. Would have been a good thing to hear when I could still leave the way I came ».

Ces premières minutes vécues par le joueur dans *Outlast* reproduisent un topos classique de la fiction horrifique, celui de la curiosité transgressive et de sa punition ; un principe que l'on retrouve bien entendu dans le cinéma d'horreur, où le personnage plein de crainte ouvre malgré tout la porte de l'obscur cave, mais aussi jusque dans l'Antiquité. Jean Clair rappelle ainsi que le *Gorgoneion*, la tête de Méduse placée à l'entrée des temples, sur les murailles et les boucliers des hoplites grecs, marquait le seuil entre le monde de la Cité et l'ailleurs :

Effigie monstrueuse et inenvisageable, elle campe aux portes de l'Hadès : elle est la gardienne entre les deux mondes, celui des vivants et celui des morts, celui des choses qui se voient et celui de ce qui ne peut se voir, celui de l'ordre et de la raison et celui de la folie et du chaos. Parce qu'elle participe des deux royaumes, sa nature, tout au long de son règne, sera double elle aussi, invinciblement ambiguë, de cette ambiguïté terrible que Rilke soupçonnait dans la beauté : tantôt effroyable et tantôt séduisante, tantôt attirante et tantôt repoussante.

Jean Clair, p. 29 (1989)

« Tantôt effroyable et tantôt séduisante ». Voilà qui fait de Méduse l'une des saintes patronnes de l'horreur fictionnelle, car le joueur lui aussi s'aventure dans le jeu au risque d'être pétrifié d'effroi. Sans doute plus que dans tout autre médium fictionnel, il partage le destin de son personnage : c'est sa curiosité qui meut Miles Upshur, et s'il s'arrête devant l'entrée d'une voie d'aération ou un trou dans le sol, c'est parce que le joueur se demande s'il pourra rebrousser chemin après s'y être risqué. Ainsi, si Bernard Perron avait souligné avec justesse le rôle moteur que la peur endosse dans le médium en servant de repoussoir au joueur¹, cet incipit nous rappelle qu'elle exerce aussi un attrait, et on pourrait sans mal appliquer à *Outlast* le commentaire de Louis Vax sur le fantastique : « Le sentiment de l'étrange est une tentation [...] La tentation est un marécage : qui s'y débat s'y enlise. [...] Conscience de l'étrange, séduction de l'étrange et horreur de l'étrange, c'est tout un » (Louis Vax, 1965, p. 13). Voilà donc Miles Upshur et le joueur enlisés dans Mount Massive pour s'être laissé séduire par l'appel de l'étrange. Cette configuration réinvestit la thématique du regard transgressif tout en puisant dans un besoin ludique fondamental. Marko Siitonen a en effet souligné combien la situation déséquilibrée, désordonnée ou manquant de sens constitue en soi un défi pour le joueur qui souhaite comprendre et maîtriser le jeu dans lequel il s'est engagé (Marko Siitonen, 2014). Ce désir de complétion et de résolution vient épouser l'étrangeté de l'environnement horrifique pour en faire une énigme à résoudre, le piège étant que la quête d'un rétablissement de l'ordre par la compréhension se retourne contre elle-même pour dévoiler de plus en plus d'abominations. *Outlast* souligne cette ambiguïté de la pulsion scopique lorsque l'un des internés s'écrie : « Agh ! God dammit! What the fuck is the matter with you? You weren't invited to this, you god damned sicko. What, you like to watch? It's sick. You're sick » (Figure 1). La difficulté de l'intrusion et la multiplication graduelle des signes de menace ont souligné le caractère volontaire de la démarche du personnage-joueur qui « n'était pas invité ». Maintenant enfermé parmi les « malades » qui lui renvoient le regard qu'il a porté sur eux, il n'a d'autre choix que d'avancer pour sortir.

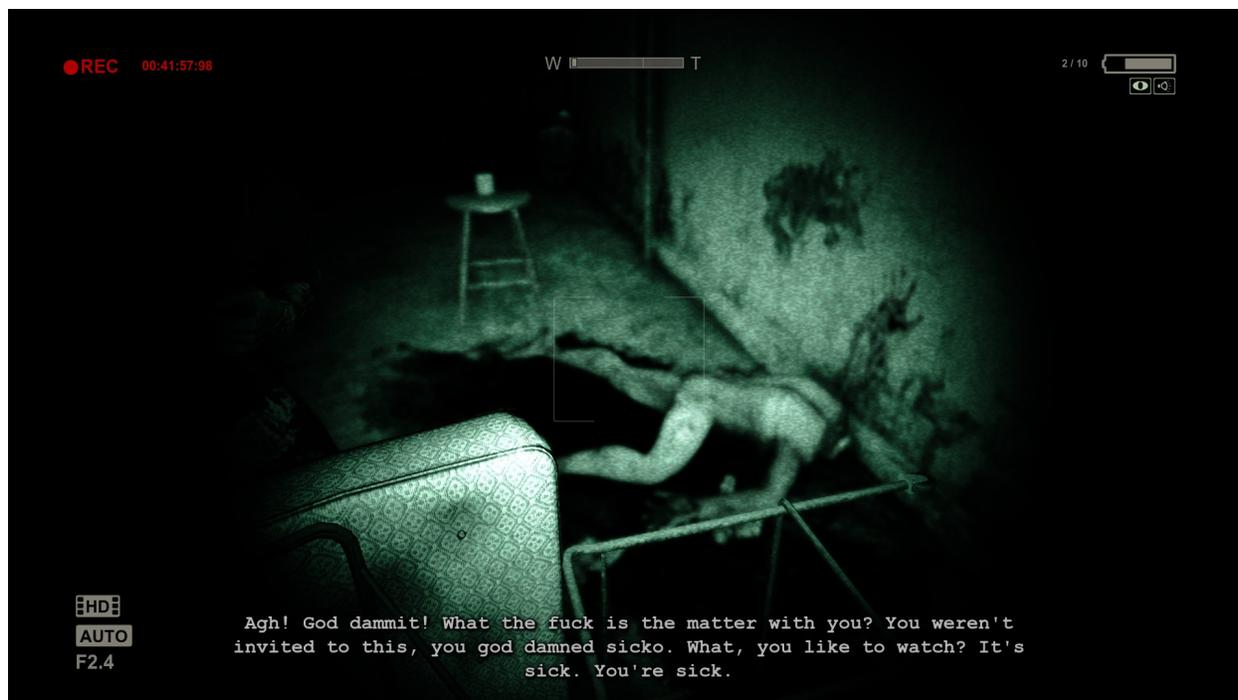


Figure 1 : L'ambivalence de la pulsion scopique dans Outlast.

La structure linéaire du jeu vient renforcer ce point. Le personnage-joueur est privé de choix. *Outlast* aime à montrer ostensiblement l'issue inaccessible, qu'il s'agisse de la porte verrouillée dans le hall principal ou de la forêt aperçue à travers les clôtures du jardin. Les fenêtres et les grillages qui bloquent le corps, mais non le regard, sont des éléments récurrents. Lorsque Miles Upshur est fait prisonnier par le terrible docteur Trager, ce dernier l'attache à un fauteuil roulant et le place face à la porte de sortie : « Go on, run free. I'm in no hurry. No ? Alright ». Suivant l'analyse de Michael Nitsche, le labyrinthe – fût-il constitué d'un unique chemin sinueux – forme un carcan pour le mouvement et un obstacle à la compréhension ; en cela, il devient lui-même un adversaire (Michael Nitsche, 2009, p. 183). Le personnage-joueur, privé de toute possibilité d'action, subit sa descente. En Dante moderne, privé de son Virgile, il doit s'enfoncer toujours plus profondément dans cet enfer pour espérer en sortir. Miles écrit : « The harder I try to escape, the further I get into this god awful place. Like fighting a tar pit ». C'est que l'architecture d'*Outlast* est avant tout verticale et le parcours du joueur, marqué par le motif de la chute. Progresser, c'est descendre toujours plus profondément dans l'horreur sans certitude de pouvoir remonter et c'est surtout fuir les nombreux ennemis qui hantent les couloirs. Ces couloirs, *Outlast 2* les abandonne; mais l'ouverture de l'espace ne fait qu'écraser un peu plus le personnage-joueur sous le poids de ténèbres menaçantes.

« Run, little pig » : un jeu de regards et de fuites

Le journaliste Blake Langermann se réveille perdu en pleine forêt après que son hélicoptère se fut écrasé. Son premier réflexe est d'attraper sa caméra et de se mettre à la recherche de Lynn, sa femme et coéquipière. Non loin du lieu de l'accident, il découvre le cadavre du pilote dépecé et crucifié à un arbre, puis une petite ville. Il a beau frapper aux portes et appeler, personne ne répond; mais dans l'ombre, il aperçoit des silhouettes qui l'observent avant de s'effacer. Bientôt, il entend

murmurer des litanies près de lui ; une femme immense vêtue de haillons se détache de l'obscurité, armée d'une pioche (Figure 2). Blake n'a d'autre choix que de fuir pour ramper sous la palissade d'une grange.



Figure 2 : Une première confrontation dans Outlast 2.

Ces quelques moments de la première partie du jeu *Outlast 2* renouvellent le rapport entre la structure de l'espace et le parcours du joueur. L'enfermement de Miles Upshur renvoyait directement aux topos horribles évoqués par Noël Carroll, « la vieille demeure ténébreuse et le drame de couloirs » (Noël Carroll, 1990, p. 38) ; le périple de Blake Langermann se déroule plus souvent à l'extérieur et permet de mettre au jour les principes sous-jacents à ces images. Au-delà de la maison vétuste, il y a l'organisation verticale héritée du chronotope gothique du château théorisé par Bakhtine² : peu importe qu'il s'agisse de l'hôpital de Mount Massive, d'une chapelle perdue dans la forêt ou d'une mine hantée par une secte sataniste, Upshur comme Langermann tendent à descendre dans les ténèbres, à chercher l'origine du mal tout en cherchant à remonter à la surface pour s'échapper. En cela, la série s'inscrit dans une longue tradition de réappropriations vidéoludiques de cette structure. De la grotte souterraine d'*Alone in the Dark* aux abysses métalliques de *Silent Hill* (Konami, 1998) en passant par les manoirs de *The 7th Guest* (Trilobyte, 1993), *Clock Tower* (Human Entertainment, 1995), *Phantasmagoria* (Sierra On-Line, 1995) ou *Project Zero* (Tecmo, 2001, intitulé *Fatal Frame* en Amérique du Nord), le jeu vidéo a réinvesti la verticalité gothique tant sur le plan thématique que ludique, profitant de la verticalité pour compliquer l'exploration du personnage-joueur et sa capacité à se repérer dans l'environnement. De même, les couloirs où a lieu le drame déterminent avant tout une restriction de l'espace et un enchevêtrement labyrinthique de chemins où se perdre. Dans les pièces exiguës de Mount Massive, le personnage-joueur sait que les possibilités s'offrant à lui sont limitées : il aperçoit l'ombre d'un interné errant et sait qu'il risque de se faire attraper s'il approche. Il est forcé d'affronter ce danger

et de se préparer à courir en cas de besoin. La seule solution, s'il est poursuivi, est de se cacher dans un placard ou sous un lit, de limiter à l'extrême son espace et sa possibilité de mouvement dans l'attente d'être découvert à nouveau ou d'échapper à son poursuivant. Ce principe peut sembler paradoxal par rapport à la tradition du *survival horror* : il s'agit habituellement d'ouvrir en permanence l'espace, de détruire la menace des adversaires approchant ou de fuir vers une autre salle pour disposer d'un endroit sûr. C'est qu'il est nécessaire de prendre en compte l'association espace-temps. Sans possibilité d'annuler la menace, il devient parfois préférable d'accepter une restriction de l'espace pour obtenir une prolongation temporelle, car la fuite, en réduisant le champ de vision et le délai de réaction, accentue la limitation du champ d'action. En cela, l'ouverture relative de l'espace proposée par *Outlast 2* ne modifie pas fondamentalement le modèle : les champs de maïs qui obstruent la vue et les ruelles de cabanes n'augmentent pas réellement les possibilités du personnage-joueur. Ces passages présentent plutôt la variante d'une « claustrophobie à ciel ouvert », pour reprendre l'expression de Mario Gerosa (2008). Dans cette campagne perdue et hostile, le ciel nocturne n'offre aucune échappatoire et les espaces ténébreux qui environnent Blake dissimulent autant de menaces que d'éventuelles cachettes. Dans un cas comme dans l'autre, le personnage-joueur est jeté dans un labyrinthe plein de minotaures furieux qu'il doit guetter sans être vu. Comme le rappelle Pascal Quignard, la vision de l'horreur a une dimension haptique ; elle conserve en elle le spectre d'une conception antique du regard qui lui confère une matérialité physique :

Les anciens Romains étaient terrifiés par l'opération même de voir, par la puissance (*l'invidia*) que pouvait jeter le regard en face. Chez les Anciens, l'œil qui voit jette sa lumière sur le visible. Voir et être vu se rencontrent à mi-distance [...] De même que les anciens Romains divisaient les attitudes amoureuses en activité et en passivité, de même la vision active, saillissante, est violente, sexuelle, maléficiante. Au regard qui porte l'effroi, au regard gorgonéen, au regard médusant répond la nuit soudaine.

Pascal Quignard, p. 113-114 (1994)

Aussi, dans ce jeu de fuite, la première nécessité est de voir avant d'être vu, car l'œil annonce la main tendue avec avidité. La vue à la première personne accentue ce lien entre vision et contact : elle annule toute médiation entre ce que le joueur et son personnage perçoivent. Comme l'explique Bernard Perron dans son analyse des régimes effrayants de la vision vidéoludique, la délégation du contrôle du cadrage au joueur implique pour ce dernier une exploration dans un environnement où il est en permanence cerné par un hors-champ lourd de menaces, par un champ aveugle où il avance continuellement vers une mort possible. L'horreur est peut-être déjà là, toute proche (d'autant plus dans des jeux à la première personne comme ceux de la série *Outlast*, qui laissent se chevaucher le point de vue, le point d'écoute et le point d'action du joueur), sans qu'il en sache rien. Se risquer à regarder derrière une porte, c'est engager son corps vidéoludique, s'exposer à découvrir l'horreur et à être découvert en retour. C'est que, sans moyen de défense, le personnage-joueur se résume presque à un œil mouvant ; et si son regard intrusif est puni, c'est qu'il scrute des ténèbres qui déjà l'observent. Son seul ascendant sur elles est la vision nocturne de sa caméra, artefact technologique qui le protège et lui permet de voir sans être vu, comme l'objet magique protégeait le héros mythique s'aventurant dans la tanière du monstre : la lentille de l'objectif remplace le bouclier poli que Persée dresse face à la gorgone Méduse. Reste que cette fonctionnalité consomme des piles qui sont en quantité limitée. Le jeu instaure ainsi une économie

du regard qui prend la forme de constants paris, d'une succession de sauts dans l'inconnu : le joueur choisira-t-il d'avancer dans le noir pour économiser ses piles au risque de ne pas voir ce que dissimulent les ombres ? Utilisera-t-il ses piles jusqu'au bout avant de les changer, en sachant que la caméra pourrait tomber en panne dans un instant critique ? S'aventurera-t-il à fouiller chaque recoin à la recherche de recharges ou préférera-t-il fuir le plus rapidement possible pour éviter les affrontements ? Ce calcul des risques qui concernait les munitions dans le *survival horror* classique est ici transposé à la capacité scopique. Là où les armes permettaient de maintenir la distance avec le monstre et de retourner la violence contre lui, la caméra permet de dominer le regard. Le joueur est donc naturellement invité à tout observer à travers son objectif, à conserver cette maigre médiation entre lui et l'horreur (Figure 3).



Figure 3 : La mince protection de l'objectif dans Outlast.

La série *Outlast* instaure ainsi une mise en jeu du *found footage*, forme d'horreur cinématographique si populaire qu'Alexandra Heller-Nicholas la qualifiait en 2014 de « current subgenre du jour » (Alexandra Heller-Nicholas, 2014, p. 3) : la nécessité ludique de filmer redouble l'enregistrement de ces moments marquants qui donnent lieu à des notes manuscrites dans le premier opus et à des extraits vidéo commentés dans le second. Si *Resident Evil 7: Biohazard* (Capcom, 2017) propose de jouer les événements conservés dans des cassettes vidéo et donne ainsi vie à la mémoire qu'elles contiennent, les jeux *Outlast* engagent à la création de cette mémoire. L'œil de la caméra devient garant de vérité. Dans le premier jeu, c'est grâce au filtre de la caméra que le personnage-joueur peut discerner la créature spectrale nommée Walrider. Dans le second jeu, lorsque Blake Langermann se voit happé dans les souvenirs de son passé et erre dans les couloirs de son ancienne école, la caméra ne conserve dans ses enregistrements qu'une neige de grésillements. Ce que l'objectif a capté ne fait plus doute ; ce qui lui résiste devient suspect. Blake est-il en train d'halluciner ce qu'il vit ? Du moins a-t-il l'assurance que, dans sa descente au

cœur de l'horreur, il garde avec lui une trace de son périple, un témoignage à transmettre. Mais quelle est la valeur de cette trace, qu'y a-t-il à transmettre lorsque l'horreur pétrifiante vient remettre en cause la fiabilité des sens, et pourquoi transmettre ? Après tout, ce sont des témoignages qui ont attiré Upshur et Langermann vers un destin funeste.

**« You can't leave, not yet. There is so much yet for you to witness » :
la figure du témoin**

Au fond du laboratoire dissimulé sous l'hôpital Mount Massive, un homme pianote secrètement sur son ordinateur, caché dans un local d'informatique. Il s'agit de Waylon Park, un employé de la société Murkoff qui détient l'hôpital, et il écrit un courriel au journaliste Miles Upshur pour le supplier de venir constater les horreurs commises par ses employeurs. À peine l'a-t-il envoyé qu'il est interrompu. Un agent de sécurité lui demande de le suivre pour régler un problème informatique. Lorsqu'il peut enfin retourner au local pour reprendre l'ordinateur portable qu'il a dû abandonner derrière lui, quelqu'un l'attend. Un homme en costume lui annonce que sa trahison ne restera pas impunie : il sera enfermé avec les détenus de l'hôpital et soumis aux mêmes expériences qu'eux.

L'incipit de *Outlast: Whistleblower* (« lanceur d'alerte » en français) présente là l'un des enjeux narratifs principaux de la série. S'il peut fort bien traverser le jeu comme s'il s'agissait simplement de jouer au chat et à la souris dans un labyrinthe, c'est en capturant des images et en recueillant des documents que le joueur a accès aux tenants et aboutissants de ce qui est en train de se produire. La dimension narrative du jeu se déploie moins comme exposition que comme une métadimension ludique jouant sur le désir de complétion : connaître l'ensemble de l'histoire, c'est aussi rechercher et découvrir la totalité des éléments dissimulés dans l'environnement. Quel que soit son choix, la linéarité de l'expérience proposée lui indique que c'est le désir de révélation et de transmission qui cause la plongée dans l'horreur. Le premier acte interactif du personnage-joueur dans *Whistleblower* est l'envoi du courriel : l'aventure ne peut débuter sans ce geste, il faut être celui qui appuie sur le bouton. Si l'entrée dans le jeu a perdu en subtilité par rapport au premier opus, cette condition traduit bien le principe à l'œuvre dans le contact avec l'horreur : la paradoxale coexistence de la liberté et de la nécessité. Pour le personnage, ce geste déclencheur est une obligation morale risquée ; pour le joueur, c'est une tentation où se mêlent curiosité et appréhension ; pour le système ludo-narratif, c'est une « mise en danger » aussi indispensable qu'elle doit être volontaire. Comme le souligne Ruth Amossy, le genre horrifique constitue en soi une signalétique indiquant que « tous ceux qui entrent ici acceptent de se livrer au vertige de la peur » (Ruth Amossy, 1991, p. 142) et, dans une thématique scopique, ce consentement est lié à une quête de vérité.

Une telle entreprise appelle la mise en garde de l'aphorisme nietzschéen : « Celui qui lutte contre les monstres doit veiller à ne pas le devenir lui-même. Et quand ton regard pénètre au fond d'un abîme, l'abîme, lui aussi, pénètre en toi » (Friedrich Nietzsche, 1987 [1886], §146). De même que le regard porté dans la boîte de Schrödinger est un geste déterminant qui fixe le destin du chat, la documentation des événements qui se déroulent dans le secret de Mount Massive engage le personnage-joueur dans les affrontements qui y ont lieu. Lorsque Waylon Park assiste à la révolte des internés, l'un d'entre eux commente : « our peeping Tom... come to join our therapy session [...] there are no observer here ». Cette expression, « peeping Tom », nous renvoie à la double

nature du regard que Carol J. Clover dégage de son étude du film éponyme (*Peeping Tom*, Michael Powell, 1960), avec d'un côté l'œil pénétrant de l'agresseur et de l'autre celui du témoin, réactif (Carol Clover, 1992, p. 175). Si, comme dit précédemment, la dimension ludique oppose ces deux polarités, la dimension narrative les entremêle, car une forme de fraternité se tisse entre le « monstre » et celui qui l'observe. Comme le notait Jean-Pierre Vernant à propos des gorgones (auxquelles appartient Méduse), le regard pétrifiant est aussi une reconnaissance :

Quand vous dévisagez Gorgô, c'est elle qui fait de vous ce miroir où en vous transformant en pierre elle mire sa terrible face et se reconnaît dans le double que vous êtes devenu dès lors que vous affrontez son œil.

Jean-Pierre Vernant, p. 82 (1985)

En cela, un partage s'instaure entre observateur et observé. Miles Upshur voit le spectre du Walrider et doute de sa santé mentale ; Waylon Park est soumis aux expériences de Mount Massive et en subit les distorsions visuelles ; Blake Langermann endure les ondes radio psychotropes de Murkoff et devient lui aussi un « projecteur » de visions apocalyptiques. L'horreur contamine le regard, le modifie et le rend suspect, mais elle transforme aussi le point de vue. Miles Upshur, malgré les horreurs qu'il a vu les internés commettre, écrit : « I'm not the only victim here, not by a long shot. I watch a man wait to burn to death, the most painful death imaginable, rather than stay in this place ». L'observateur plongé dans l'horreur souffre dans son esprit et dans sa chair. Miles perd un doigt, Waylon a la jambe transpercée et brisée, Blake est crucifié. Les *Outlast* retrouvent le lien étymologique qui, par le grec *mártus* (*Mártus*, *márturos*, « témoin »), unit martyr et témoin. Dès lors, le calvaire du personnage-joueur prend une dimension initiatique soulignée par la figure récurrente du prêtre (Figure 4).



Figure 4 : Les derniers instants du père Martin dans Outlast.

Tout au long de son parcours, Blake Langermann se confronte à une communauté de fanatiques chrétiens menée par Sullivan Knoth. Ce dernier, auteur d'un nouvel évangile, a organisé un microcosme autour de l'annonce de la fin du monde et de la venue de l'antéchrist. Plongé dans cette folie, Blake est témoin d'événements bibliques : alors que des nuées d'insectes se répandent, que les poissons meurent sans raison, que des cadavres d'oiseaux jonchent le sol et que des pluies de sang tombent du ciel, Lynn mène une grossesse à terme en une nuit et meurt en couches au milieu d'une tempête. Sullivan Knoth, qui a liturgiquement distribué des pastilles de cyanure à ses ouailles, déclare ne plus entendre la voix de Dieu et se tranche la gorge. Blake, le nouveau-né dans les bras, émerge de l'ombre sous un soleil apocalyptique. Une série d'indices retracent cependant une autre histoire pour le joueur : le document dit du Vieux Voyageur parle d'une tour radio sensible aux tempêtes électriques et qui diffuse des ondes hallucinogènes. De plus, quand Blake lui présente son enfant, les derniers mots de Lynn sont : « There's nothing there ». Cette distanciation reproduit dans le médium vidéoludique le procédé littéraire du narrateur indigne de foi. En raison notamment de la vue à la première personne qui émule une focalisation interne³, le joueur est amené à douter de ce dont il a été témoin. Il semble que, sous l'influence de ce signal que la tempête a fait cesser, Knoth a produit l'enfer que vit Blake, un enfer qui le pousse à revivre sous forme hallucinatoire son péché originel : un témoignage qu'il n'a pas donné. En effet, les scènes se déroulant dans l'école de son passé révèlent peu à peu que le jeune Blake a été témoin du viol et du meurtre de son amie Jessica aux mains du père Loutermilch et qu'il ne l'a jamais révélé.

En regard de la dynamique expiatoire du deuxième opus, *Outlast* et *Outlast: Whistleblower* organisent autour du même axe vertical deux démarches sacrificielles parallèles et inverses. Miles Upshur s'enfonce jusqu'au tréfonds du laboratoire souterrain de Mount Massive. Sa descente dantesque est balisée par le père Martin, le premier personnage qu'il croise après sa grande chute. Ce dernier endosse une version perverse du rôle de Jean le Baptiste, empêchant le journaliste de fuir avant d'avoir vu l'entièreté de ce qui se passe dans l'hôpital psychiatrique et laissant des instructions pour le guider au laboratoire. À mesure que Miles s'enfonce plus profondément, il s'abandonne à l'horreur, ne cherchant plus qu'à laisser une trace de son passage. Voici son dernier message :

Whoever finds my corpse – trust no one and tell everyone. I am not crazy. I know, I know, only crazy people say that. But I am as sane as this world allows, with a camera full of evidence. Don't call it a gospel. Call it a mockery of reason, let the world know it is Murkoff's fault. Bury these bastards with my mutilated dead body.

Parvenu au dernier cercle de cet enfer, mutilé, brisé, il est possédé par le Walrider et abattu par les hommes de la société Murkoff (Figure 5). Le témoin direct de l'horreur ne peut être que pétrifié, sacrifié ; il reste prisonnier de la tanière des gorgones et ne peut laisser qu'une trace indirecte, sa statue sans vie, l'image comme « embaumement du réel » pour reprendre la formule d'André Bazin (1958 [1944], p. 14), un témoignage. C'est que, de face, la tête de Méduse, même tranchée, garde son pouvoir mortifère. On ne peut la regarder que de manière détournée, ce que Persée accomplit grâce à son bouclier dans certaines versions du mythe, ce que le Caravage représente dans sa peinture de 1597.



Figure 5 : “Whoever finds my corpse - trust no one and tell everyone”.

Waylon Park, lui, remonte l’axe vertical. Son périple commence là où se termine celui de Miles Upshur. Au cours de son ascension, il croise le père Martin qui laisse ses indications sur les murs. Le prêtre le rassure : il est en train d’accomplir son travail. Waylon sent lui aussi l’appel d’une vocation. Il écrit :

I thought leaking information to a few journalists was the safer way. [...] But I should have exposed what Murkoff is doing to the world, I should have shouted to anyone and everyone. I can’t die. Not before I reach the radio.

Comme Upshur, il accepte les conséquences de son témoignage, mais il refuse de laisser une place à la chance. Il veut survivre assez longtemps pour assurer la diffusion de son message. Or, lui aussi se trouve engagé dans la dialectique de la mort et de la transformation. Dans les ténèbres de l’hôpital, il tombe aux mains d’Eddie Gluskin, un interné qui mutilé des hommes pour tenter de se créer une épouse. Park commente : « A man’s body, mutilated and bent to mimic or... mock the moment of birth. The kind of thing a man cannot see without changing in some irreparable way ». Ce simulacre de naissance, cette représentation perverse et grotesque à laquelle il fait face est associée à l’irréversible changement produit par la contemplation de l’horreur. S’il ne meurt pas à proprement parler, celui qu’il était n’a pas survécu à ce qu’il a vu. À la fin, Waylon Park, à bout de force, parvient à s’enfuir à bord de la voiture de Miles. On le retrouve dans une pièce obscure, face à un ordinateur. Un homme dissimulé dans l’ombre le prévient :

You press that button, there’s no going back, Mr. Park. There’s enough hard evidence in that file to make a world of shit for our friends of Murkoff. You got out of Mount Massive alive, and we’ve everything in our power to cover your tracks, but our

enemies are twitchy and malicious corporate paranoiacs with resources you're too moral to imagine. [...] I need you to understand the bridge you're crossing here. [...] Once you click upload, your life is over. Everyone you love is fucked. But it's the right thing to do.

Le personnage-joueur se retrouve acculé devant la même demande qu'au début du jeu. Il doit volontairement appuyer sur le bouton, lancer le témoignage dans un acte sacrificiel, relancer le processus de transmission. Comme le mettaient en scène les récits qu'un Edgar Allan Poe ou un Howard Philips Lovecraft rédigeaient sous forme de confessions ou de journaux intimes, genres repris par les films de *found footage*, ce qui survit (*outlast*) n'est qu'un récit parcellaire, les fragments d'une expérience indicible.

La nouvelle horreur vidéoludique, héritière des grands récits fantastiques

Contre le désintérêt des grandes entreprises de l'industrie, l'horreur vidéoludique a su s'extirper du tombeau où on l'avait trop tôt enfermée. Pour ce faire, elle a arraché le joug d'une formule orientée vers l'action qu'on a voulu lui apposer pour la domestiquer. Elle s'est saisie du modèle prééminent du jeu de tir à la première personne et l'a subverti jusqu'à retrouver les racines du jeu d'aventure dont elle avait été privée. Si des jeux indépendants comme *Home* (Benjamin Rivers Inc., 2012), *The Last Door* (The Game Kitchen, 2013-2016) ou *Stasis* (The Brotherhood, 2015) ont fait le choix d'un retour formel à cet héritage, *Outlast* s'inscrit dans un renouvellement subvertissant l'horizon d'attente du jeu de tir à la première personne. Plus qu'un affrontement manichéen et guerrier entre Bien et Mal, ce sont l'incertitude et l'angoisse de l'horreur fantastique qui ressurgissent avec des jeux tels que *Outlast*, *Amnesia: The Dark Descent*, *P.T.* (Kojima Productions, 2014), *SOMA* (Frictional Games, 2015) ou *Layers of Fear* (Blooper Team, 2016). Ici, le regard n'est plus arrimé à une arme pointant la menace de son canon sur tout ce qui est observé. Au contraire, le regard qui se permet de transgresser les limites, de percer les ténèbres, de s'aventurer en direction du hors-champ, prend le risque du contact avec l'horreur. L'espace investi devient un piège qui éveille la curiosité pour mieux attirer le regard trop insistant dans les affres de la panique et de la stupéfaction. Dans *Outlast*, le hors-champ se mêle donc à l'ob-scène, à l'ignominie corporelle, mais aussi psychologique et sociale. Un tel projet suppose une grande liberté pour pouvoir bousculer non seulement les codes vidéoludiques de l'horreur, mais aussi pour aborder des thématiques peu communes dans le monde du jeu vidéo. En cela, le studio Red Barrels démontre le dynamisme de la création indépendante québécoise et sa vivacité au-delà de l'hégémonie exercée par les grandes multinationales comme Ubisoft, Warner Games ou Bethesda. Alors que des budgets colossaux condamnent au carcan les hyperproductions de ces géants, c'est du côté des indépendants que l'audace se fait la plus prégnante, et le studio montréalais Red Barrels est à l'évidence l'une des figures de proue de ce renouveau dans le monde du jeu vidéo.

Références

- Amossy R. (1991). L'industrialisation de la peur. In *Les Idées reçues – Sémiologie du stéréotype*. (p. 121-142). Paris, Nathan.
- Bakhtine M. (1987 [1978]). *Esthétique et théorie du roman*. Paris, Gallimard.
- Bazin A. (1958 [1944]). Ontologie de l'image photographique. In *Qu'est-ce que le cinéma ?* (p. 9-17). Paris, Cerf.
- Carroll N. (1990). *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, New York, Routledge.
- Clair J. (1989). *Méduse : contribution à une anthropologie des arts du visuel*, Paris, Gallimard.
- Clover C. J. (1992). *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*, Princeton, Princeton University Press.
- Genette G. (1972). *Figures III*, Paris, Le Seuil.
- Gerosa M. (2008). Architectures émotionnelles et douloureuses, In *Médiamorphoses 22*. En ligne : http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/28244/MediaMorphoses_2008_22_47.pdf?sequence=1.
- Heller-Nicholas A. (2014). *Found Footage Horror Films: Fear and the Appearance of Reality*, Jefferson, McFarland.
- Nietzsche F. (1987 [1886]). *Par-delà bien et mal*, Paris, Gallimard.
- Nitsche M. (2009). *Video Game Spaces: Image, Play and Structure in 3D Worlds*, Cambridge, MIT Press.
- Perron B. (2006). Jeu vidéo et émotions. In Genvo, S. (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique* (p. 347-366). Paris, L'Harmattan.
- Perron B. (2012). Survival Horror. In Wolf, Mark J. P. (dir.), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming* (p.636-638). Westport, Greenwood Press.
- Perron B. (2018). The Frightening Regimes of Vision. In *The World of Scary Video Games: a Study in Videoludic Horror* (p. 249-285). New York, Bloomsbury.
- Quignard P. (1994). *Le Sexe et l'Effroi*, Paris, Gallimard.
- Siitonen M. (2014). Conflict. In Wolf M. J. P. et Perron B. (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (p. 166-172). New York, Routledge.
- Vax L. (1965). *La Séduction de l'étrange – étude sur la littérature fantastique*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Vernant J.-P. (1985). *La Mort dans les yeux*, Paris, Hachette.

-
- ¹ « [La peur] est une émotion primaire et prototypique qui a une forte tendance à l'action. [...] Je ne veux pas me retrouver en relation avec lui. C'est pourquoi je m'enfuis ou l'affronte pour mettre fin à la situation » (Bernard Perron, 2006, p. 360).
- ² Bakhtine définit le chronotope comme un espace-temps matriciel déterminant un certain nombre de situations et d'actions : la route comme lieu de la rencontre et de la sérendipité, la salle de bal comme champ de bataille social, etc. (Bakhtine, 1987 [1978]).
- ³ Concept de Gérard Genette désignant une narration organisée à travers le point de vue d'un personnage, avec son intériorité et les limites de ses perceptions et de ses connaissances. Voir Gérard Genette, 1972.