



HAL
open science

Les systèmes de la peur : approche transmédiatique de l'horreur dans la littérature et le jeu vidéo

Jean-Charles Ray

► **To cite this version:**

Jean-Charles Ray. Les systèmes de la peur : approche transmédiatique de l'horreur dans la littérature et le jeu vidéo. Littératures. Université Sorbonne Paris Cité; Université de Montréal (1978-..), 2018. Français. NNT : 2018USPCA033 . tel-02147440

HAL Id: tel-02147440

<https://theses.hal.science/tel-02147440>

Submitted on 4 Jun 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle - USPC

Université de Montréal

Les Systèmes de la peur :
Approche transmédiatique de l'horreur dans la littérature et le jeu vidéo

Par

Jean-Charles Ray

Ecole doctorale ED 120 : littératures française et comparée

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques
Faculté des arts et des sciences

Thèse présentée à la Faculté des études supérieures de l'Université de Montréal
En vue de l'obtention du grade de Ph.D.
En études cinématographiques
Et
À l'université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle
En vue de l'obtention du grade de docteur en littérature générale et comparée

Décembre 2017

© Jean-Charles Ray, 2017

Université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle
École doctorale 120 : Littératures française et comparée

Université de Montréal
Faculté des études supérieures et postdoctorales

Cette thèse intitulée :
Les systèmes de la peur - Approche transmédiatique de l'horreur dans la littérature et
le jeu vidéo

Présentée par :
Jean-Charles Ray

A été évaluée par un jury composé des personnes suivantes :

Tiphaine Samoyault

Directrice de recherche
Département de littérature générale et comparée,
Université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle

Bernard Perron

Directeur de recherche
Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques,
Université de Montréal

Carl Therrien

Membre du jury
Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques,
Université de Montréal

Anne-Isabelle François

Membre du jury
Département de littérature générale et comparée,
Université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle

Sébastien Genvo

Membre du jury
UFR sciences humaines et sociales, section sciences de l'information et de la communication
Université de Lorraine

Denis Mellier

Examineur Extérieur
Département de littérature générale et comparée,
Université de Poitiers

Remerciements

Mes premiers remerciements vont à mes directeurs, Tiphaine Samoyault et Bernard Perron, pour leur accompagnement rigoureux et bienveillant, l'enthousiasme et les efforts qu'ils ont mis à permettre la réalisation de cette thèse, ainsi que leur exemplarité en tant qu'enseignants et chercheurs.

Merci aux membres du CERC et du LUDOV qui, comme professeurs et collègues, m'ont accueilli chaleureusement et auprès desquels j'ai beaucoup appris. Ils ont généreusement partagé leurs savoirs, m'ont guidé à travers mes incertitudes et m'ont transmis la valeur et la richesse du travail d'équipe.

Merci à mes camarades doctorants pour leur amitié et leur complicité, leur soutien attentionné dans les périodes difficiles et l'effervescence intellectuelle qu'ils ont su créer par leurs brillantes recherches. Nous nous sommes rencontrés à un moment étrange de nos vies, ces années n'auraient pas eu la même saveur sans eux.

Merci à ma famille et à mes proches de m'avoir accompagné dans la longue et déroutante aventure qu'est une thèse. Ils en ont enduré les angoisses, partagé les joies et participé à mes évasions. Un merci particulier à mes parents et à ma sœur qui m'ont permis d'en arriver là et qui m'ont soutenu inconditionnellement et m'ont fait confiance tout au long de ma vie.

Merci à mes étudiants, avec qui j'ai appris tout en enseignant. Ils m'ont poussé à interroger ce que je pensais acquis et m'ont fait découvrir les bonheurs et les difficultés de la transmission du savoir.

Merci aux personnes croisées au fil des colloques pour la richesse de ces rencontres, à ceux qui m'ont donné la chance de faire mes premières armes en public et de présenter mes travaux, en particulier au Stunfest et au Gameslitt.

Résumé

Cette thèse se propose d'étudier les enjeux et les stratégies à l'œuvre dans l'apparition de la peur dans les œuvres littéraires et vidéoludiques. Il s'agit de théoriser, dans une démarche comparatiste, le rapprochement des deux médiums ainsi que les paradigmes structurant les fictions horribles. La capacité du jeu vidéo et de la littérature à produire de l'incertitude et de l'étrangeté à partir d'un code rigoureux (textuel, informatique, ludique) durant son actualisation en œuvre par l'interaction du lecteur/joueur et l'interdépendance conflictuelle entre *mimesis* (mise en forme du réel) et *phantasia* (résurgence d'un réel défiant la rationalité) forment les fondations de ce travail.

En tant que catalyseur de la peur, le monstre constitue le point central de l'analyse formelle des œuvres étudiées. La synthèse d'un large corpus permet d'identifier quatre archétypes à partir desquels se déploient les multiples actualisations de la monstruosité : le Barbare, la Gorgone, le Revenant et la Chimère. Ces figures incarnent les zones d'ombre de la culture occidentale. Le Barbare exprime la confrontation à une étrangeté envahissant l'environnement familial mais aussi le soubassement violent et chaotique de la civilisation. La Gorgone représente l'Autre radical, fascinant et terrifiant. S'en approcher suppose de s'aventurer hors du monde et de courir le risque d'être contaminé par la monstruosité, incapable de regagner la demeure. Le Revenant figure les enjeux de la hantise, d'un passé qui, constitutif du présent, reste vivant. Fruit d'une rupture de la continuité temporelle, il ne peut qu'y être réintégré par la résolution de l'énigme qu'il pose. La Chimère est, quant à elle, celle qui transgresse les catégories. Monstre aux multiples visages, elle défie l'organisation rationnelle du réel.

Enfin, une étude de la figure de l'auteur, des processus d'adaptation et d'extension des univers fictifs permet d'aborder la mobilité des figures monstrueuses et leur capacité à franchir les frontières, qu'il s'agisse des intentions de création, des cadres médiatiques ou des mondes fictionnels.

Ces conclusions s'appuient sur une mise en dialogue d'œuvres littéraires et vidéoludiques sélectionnées dans un corpus varié visant à concilier rigueur de l'analyse et vision englobante.

Mots-clés : littérature ; jeu vidéo ; horreur ; monstre ; esthétique ; genre ; réception ; études vidéoludiques ; littérature comparée

Abstract

The aim of this thesis is to study the stakes and strategies behind the apparition of fear in novels and video games. Through a comparative approach, I intend to theorize the bridging of these mediums and the paradigms structuring scary fictions. At the core of this work lie the ability of video games and literature to create uncertainty and strangeness from a rigorous code (be it textual, digital or game rules) during the interaction with the reader/gamer and the conflicting interdependence between *mimesis* (as a shaping of reality) and *phantasia* (as a resurgence of a reality that defies reason).

As fear's catalyst, the monster is at the heart of my formal analysis. The synthesis of a large corpus allows for an identification of four archetypes from which the various manifestations of monstrosity spread: the barbarian, the gorgon, the phantom and the chimera. These figures personify the dark corners of western culture. The barbarian embodies the confrontation with an alien whom invades a familiar environment as well as the violent and chaotic base upon which rests civilization. The gorgon represents the radical otherness, fascinating and terrifying. To go near it is to venture out of the world and to run the risk of being contaminated by the monster, becoming unable to go back home. The phantom conveys the stakes of the haunting, of an undead past that is still part of the present. As the baring of a tearing in time continuity, it is to be reintegrated through the solving of the enigma it poses. Ultimately, the chimera is the one who transgresses categories. With its numerous faces, it defies the rational organisation of reality.

Finally, a study of the author's figure, of the adaptation process and of the fictional worlds extensions offers an outlook on the mobility of monsters and their capacity to cross borders, whether they are creative intents, mediatic frames of worlds of fiction.

These conclusions are based on a dialogue between literary works and video games selected in a diverse corpus that aims to merge analytical thoroughness and an encompassing vision.

Keywords: literature; video game; horror; monster; aesthetics; genre; reception; game studies; comparative literature

Sommaire

Remerciements.....	4
Résumé	5
Abstract	6
Sommaire.....	7
Introduction.....	9
Problématique et méthodologie	12
Plan et corpus	13
Partie I : Fondements théoriques	15
Chapitre 1. Le code : gardien, porte et clef de l'œuvre.....	16
I) Du code à l'œuvre	19
II) Entrer dans l'œuvre.....	31
III) Habiter l'œuvre	46
Conclusion	57
Chapitre 2 : Carte et territoire de l'horreur.....	60
I) La peur en héritage	66
II) Comme un fantôme dans un monde tourmenté qu'il ne reconnaît pas	70
III) D'obscurs phares, les paradigmes de l'horreur.....	76
La Rencontre.....	78
Phobos	78
L'Espace	81
La colonie.....	81
Le Temps.....	87
La hantise.....	87
Conclusion : Le monstre, horreur incarnée	99
Partie II : Typologie du monstrueux	104
Chapitre 3 : le Barbare.....	105
I) le choc de l'altérité : Le Barbare aux portes de la cité	109
II) Le Guerrier et le Barbare	117
III) L'ennemi intérieur	124
Conclusion : La confrontation au Barbare	130
Chapitre 4 : La Gorgone	135

I) La Gorgone aux confins du monde	137
II) Au seuil de la grotte : La séduction de la transgression	141
III) L'œil de Méduse : au contact de l'horreur	145
IV) Le bouclier de Persée : représenter l'impensable	150
V) La tête tranchée : l'impossible témoignage	152
Conclusion	155
Chapitre 5 : Le Revenant	157
I) Le spectre comme monument	158
II) En quête de la cause absente	167
III) La création de nouveaux tombeaux	171
Conclusion	174
Chapitre 6 : La Chimère	176
I) Le monstre aux mille visages : l'agencement hétéroclite	178
II) Ni lion, ni chèvre, ni serpent : les apparences trompeuses.....	186
III) Le monstre fait sa tanière : l'œuvre chimérique	190
Conclusion	193
Chapitre 7 : Figure de l'auteur, adaptations et univers étendus.....	195
I) Là où le monstre apparaît : l'auteur comme invocateur, traducteur et ordonnateur	196
II) Là où le monstre ressurgit : L'adaptation.....	206
III) Là où le monstre se répand : l'univers étendu	213
Conclusion	219
Conclusion	221
Bibliographie.....	226
Corpus d'étude	226
Œuvres littéraires	226
Œuvres vidéoludiques	226
Bibliographie littéraire.....	227
Ludographie.....	230
Filmographie.....	233
Bibliographie critique	234
Liste des figures	247
Index	248
Index des œuvres	248
Index des noms.....	254

Introduction

*« Dinanzi a me non fuor cose create
Se non etterne, e io eterna duro.
Lasciate ogne speranza, voi ch'intrate »¹
Dante, Enfer, Chant III, 7-9*

Cet avertissement que Dante place à l'entrée de l'enfer pourrait ouvrir toute œuvre horrifique. La peur, éternelle et primordiale, qui était pour Lovecraft « the oldest and strongest emotion of mankind » (« Supernatural Horror in Literature », Lovecraft, 2011, p. 423), ouvre sa porte à ceux qui souhaitent l'affronter. Dracula se tient sur le seuil de son château et déclare courtoisement « Welcome to my house! Enter freely and of your own will! » (*Dracula*, Stoker, 1897, p. 26) ; sur la route de Silent Hill, la ville piégée dans le brouillard, on trouve le message d'accueil « Welcome ! », mais la vétusté des lettres forme aussi la menace « We com ! » (*Silent Hill 2*, Konami, 2001). Pour Ruth Amossy, la codification générique de l'horreur forme en soi une signalétique : « tous ceux qui entrent ici acceptent de se livrer au vertige de la peur » (Amossy, 1991, p. 142). On pénètre en horreur de son plein gré, pour « tenter le diable ». Mais cette intrusion est-elle désespérée ? Bien au contraire. L'invective indique plutôt que, au seuil de l'enfer, le jeu a déjà commencé. Celui qui s'aventure dans ces territoires de ténèbres le fait plein d'espoirs, espoir de s'en sortir, de pouvoir « retourner dans le monde clair au terme de son chemin obscur »², mais également espoir de rencontrer l'adversité, d'être ému (au sens premier de mise en mouvement, voir les enjeux du vertige ludique dans Caillois, 2012, p. 92 et la peur comme moteur dans Perron, 2006, p. 36) par ce qu'il va découvrir. En cela, quel que soit son médium, l'horreur fictionnelle est fondamentalement ludique (entre autres à travers le jeu sur l'horizon d'attente par rapport aux conventions génériques, voir Dika, 1990 ; Amossy, 1991 et Perron, 2007). Dans un va-et-vient entre maîtrise et perte de contrôle (Krzywinska, 2002, p. 215-216), il s'agit de se confronter à une émotion extrême et de prendre plaisir à la dominer dans la sécurité du fictif ; une démarche qui n'est pas sans parenté avec le fameux observateur qui contemple la tempête depuis l'abri de la berge. Ce sont là les fondations à partir desquelles je souhaite construire mon étude : la parenté des fictions horrifiques avec l'activité de jeu, la question de la structure et de sa mise en mouvement

¹ « Avant moi rien n'a été créé / Qui ne soit éternel, et moi je dure éternellement. / Vous qui entrez laissez toute espérance. » (Dante, 1992, p. 42, traduction Jacqueline Risset).

² « Lo duca e io per quel cammino ascoso / Intrammo a ritornar nel chiaro mondo » (Dante, *Enfer*, chant XXXIV, 136-137).

(texte/règles/codes et lecture/jeu), et l'interdépendance conflictuelle entre forme et désordre (un système méticuleux mis au service d'un vaste dérèglement émotionnel) que l'horreur révèle dans la littérature et le jeu vidéo.

Recherche des limites, tension entre maîtrise rationnelle et dépassement par l'objet auquel on se confronte, ces enjeux sont au cœur des œuvres littéraires, vidéoludiques et de la démarche comparatiste. A travers une remise en question perpétuelle de ses méthodes, de sa légitimité, du point de vue qu'elle adopte, de ses choix d'objets d'étude, cette discipline morte et ressuscitée (Spivak, 2003 ; Damrosch, 2006) s'entrevoit comme entreprise de construction et transgression des frontières culturelles, temporelles, médiatiques et disciplinaires. Apparaît alors une littérature-monde décentrée, hétérogène mais en dialogue. La construction, quant à elle, est celle de l'objet d'étude lui-même, élaboré à mesure qu'il est étudié, que des ponts sont lancés et des fossés creusés, que des liens sont tissés et des distinctions dessinées pour développer et consolider la comparaison. C'est dans l'exploration de cet intervalle que surgissent les éléments inattendus, fruits des innombrables parties qui entrent en interaction dans ce système complexe en formation. Si le comparatisme se fait véhicule de défamiliarisation (Lavocat, 2012), c'est par son étroit rapport au jeu entre les structures et à leur mise en mouvement, par la déconstruction du connu et l'exploration de l'inconnu.

Structure, espace de possible et incertitude sont également centraux pour le médium vidéoludique (Salen et Zimmerman, 2003 et Genvo, 2009). Tout comme les règles du jeu suscitent la liberté du joueur (Duflo, 1997), la complexité du système qui forme son « texte » engendre une part d'imprévisibilité. Fondée sur les travaux de Jacques Henriot, la distinction entre *game* et *play*, ainsi qu'entre jeu comme système et jeu comme activité, organise les approches du médium autour du point de bascule fondamental entre l'agentivité de l'objet-jeu – ses règles, ses thèmes, ses objectifs, etc. – et celle du récepteur qui l'anime. Les études du jeu vidéo s'intègrent ici aux problématiques qui préoccupent les théories de l'art (Gell, 1998), du cinéma (Odin, 2000) et de la littérature (Daros, 2012) pour engager un dialogue avec les autres domaines d'analyse. Comme le remarque Matthieu Triclot :

La question des limites de l'approche structurale du texte, la nécessité de repenser le rôle de la lecture comme une opération active constitue un trope des études littéraires. Lorsque Guglielmo Cavallo et Roger Chartier énoncent les « deux idées essentielles » de leur *Histoire de la lecture [dans le monde occidental]* – « la lecture n'est pas déjà inscrite dans le texte, sans écart pensable entre le sens assigné à celui-ci [...] et l'usage ou l'interprétation qui ne peut en être fait par ses lecteurs » ; « un texte n'existe que parce qu'il est un lecteur pour lui donner signification » (Cavallo et Chartier, 1997, p. 7) – comment ne pas s'apercevoir que ces propositions pourraient se traduire sans défaut dans l'alternative du *game* et du *play* ? (Triclot, 2013, sp).

Si le terme de "trophe" est contestable pour désigner une question historiquement située dans la seconde moitié du XX^e siècle, il n'en demeure pas moins que ce constat appelle à un enrichissement mutuel des champs d'études littéraires et vidéoludiques.

Ces considérations entrent, en effet, en résonance avec les questions qui animent aujourd'hui les réflexions littéraires. Héritant, d'un côté, du structuralisme et du formalisme qui ont mis au jour la nature systémique du texte et, de l'autre, des théories de la réception et de la sémio-pragmatique qui ont accordé une place grandissante au lecteur et à sa liberté, la littérature se trouve à un moment de conscience paradoxale où la structure se sait à la fois influente et faillible (dans la confrontation des agentivités du texte et du lecteur). Cet état où l'objet d'étude est pris au sérieux mais libéré de la quête d'une vérité définitive, ouvert à la créativité critique – une position qui entre en écho avec l'attitude ludique d'Henriot (1989) et avec la feintise ludique de Jean-Marie Schaeffer (1999) – a permis l'émergence d'approches « jouant » avec le texte, que ce soit en le désarticulant selon ses propres règles (la critique policière de Pierre Bayard) ou en assumant de manière inventive le caractère rhétorique de son propre discours (la lecture contre l'auteur de Sophie Rabau). Il semble donc qu'à travers le pont thématique de l'horreur, les médiums littéraires et vidéoludiques ont tout intérêt à entrer en dialogue.

Néanmoins, ce rapprochement ne va pas sans heurts. Les médiums naissants ont besoin de gagner leur autonomie dans le champ culturel et cette lutte s'est souvent faite contre la littérature. Pour le cinéma et la télévision, cela a donné lieu à l'idée d'une opposition entre civilisation des mots et civilisation de l'image (Balàzs, 2010, p. 20). Conformément à l'appellation « vidéo-ludique » que le médium conserve depuis les années 1990, le jeu vidéo a été principalement rapproché de l'art cinématographique et s'est distingué des médiums dits « narratifs » à travers le débat entre ludologie et narratologie du début des années 2000. Sans se pencher encore trop en avant sur ce débat dicté par des enjeux davantage universitaires que théoriques, par une occultation des théories de la réception et par un amalgame entre récit et intrigue, il est d'ores et déjà possible de mettre de côté ces obstacles en rappelant les approches synthétisant les aspects ludiques et narratifs qui ont succédé au débat (Jenkins, 2002 ; Murray, 2005 ; Ryan, 2006) et le caractère non-essentiel de l'image vidéoludique dont témoigne notamment la forme du jeu d'aventure textuel et la relative superficialité de la transition vers le jeu d'aventure graphique (Lessard, 2013, p. 146-147). C'est que, derrière l'image comme derrière le jeu, il y a le code, avec sa structure et ses creux constitutifs, ce qui le lie intimement à l'incomplétude permettant la mobilité du texte littéraire (Bayard, 2010, p. 75-76) et aux enjeux de l'horreur conçue comme problématisation d'un système cosmologique qui se voudrait stable et sûr (Lacoue-Labarthe, 2010).

Problématique et méthodologie

La mise en relation triangulaire de l'horreur, de la littérature et du jeu vidéo fournit ainsi l'assise de ma thèse qui se donne deux objectifs.

Le premier est esthétique. Il s'agit d'éclairer la manière dont les œuvres littéraires et vidéoludiques suscitent la peur, d'étudier à la fois les permanences qui se dessinent au sein d'une tendance artistique dirigée vers l'exploration de l'indicible, de l'obscur et du monstrueux, et les stratégies mobilisées par un système méticuleusement organisé en vue de son but : susciter et ménager un désordre émotionnel. Cette ambition suppose une approche centrée sur la réception, tenant compte à la fois de la construction qui dirige l'interaction (dont les modes seront à expliciter) et de la façon dont le lecteur/joueur l'active. La base du rapprochement entre littérature et jeu vidéo (tenant compte des spécificités de chaque médium), une double auctorialité suscitée par la rencontre entre un système programmatique et un récepteur libre est donc au cœur de ce projet. Ce dernier n'intègre pas d'investigation auprès des communautés de lecteurs/joueurs dans la mesure où la subjectivité assumée d'un régime de lecture universitaire (Gervais, 1993, p. 55-56) paraît plus fertile pour déconstruire la surface phénoménale et dégager les paradigmes sous-jacents à l'expérience vécue. Il s'agira, pour ce faire, de centrer l'analyse des œuvres littéraires et vidéoludiques autour de la figure du monstre qui concentre et détermine l'apparition de l'horreur et sa forme. L'aboutissement principal de ma démarche sera une typologie des archétypes du monstrueux, définissant les cadres complémentaires qui déterminent les aspects récurrents au sein de la variété de ses incarnations.

Le second objectif est épistémologique. Dans la démarche spécifiquement comparatiste introduite au cours de la précédente section, où l'objet d'étude se construit en même temps qu'il est observé, l'examen des processus de la peur vise également à mettre en lumière les enjeux partagés par la littérature et le jeu vidéo. L'objectif est d'approfondir la parenté qu'il y a entre ces médiums à travers les thématiques horribles. Les œuvres d'épouvante présente, en effet, certaines conjonctions éclairant ce rapprochement de manière spécifique : le grimoire maudit qui invoque les monstres trouve un écho dans l'apparition du monde fictif à partir du code, textuel ou numérique, tandis que l'exploration des personnages s'aventurant dans des mondes ténébreux et la dimension transgressive du monstre (le mort-vivant, piégé entre deux états, etc.) permet d'aborder la coprésence du lecteur/joueur dans la fiction et le réel sous un angle nouveau. Cette partie de l'étude s'articulera autour du texte et de sa transformation en œuvre, de son agentivité et de sa malléabilité ; des modalités d'interaction du lecteur et du joueur et de leur part d'auctorialité ; ainsi que de la figure de

l'auteur, sa puissance et ses limites, à la fois dans sa transposition fonctionnelle de narrateur et « maître du jeu » et dans sa fictionalisation par l'horreur.

Plan et corpus

La première partie de cette thèse fournira l'assise théorique sur laquelle se construira l'analyse. Dans le premier chapitre, les enjeux du rapprochement médiatique seront traités en partant de la transition du texte vers l'œuvre. Après avoir abordé les objections qui ont été opposées à l'approche du jeu vidéo par les théories littéraires, il s'agira d'approfondir les apports des théories de la réception (principalement Ingarden, 1983 ; Jauss, 1995 ; Iser, 1995) dans cette démarche. Il sera ensuite possible de nuancer les obstacles comparatifs (image, intrigue, participation) pour aboutir à une mise en dialogue respectant les spécificités médiatiques grâce à un appui théorique qui a déjà constaté les parentés des expériences narratives et ludiques (Ricoeur, 1985 ; Schaeffer, 1999 ; Genvo, 2009 ; Bayard, 2010 ; Triclot, 2011). Enfin, la question de la place du lecteur et du joueur au sein de l'œuvre pourra être traitée dans une amorce de la réflexion sur la dichotomie *mimesis/phantasia*.

A partir de cette opposition, le deuxième chapitre, consacré à l'horreur, commencera par l'élaboration d'une approche liant intimement cette dernière au fantastique dans un dépassement des catégories génériques (Carroll, 1990 ; Bozzetto, 1998, 2001 ; Clair, 2012). Après avoir exposé la généalogie de cette esthétique et de ses enjeux, les paradigmes de l'horreur seront développés suivant les thématiques de la rencontre (sur le mode de la peur, « phobos », ou de la terreur, « deimos »), de la spatialité (comprise comme colonie horizontale et tombeau vertical) et de la temporalité (à travers la hantise du présent par le passé et le désenfouissement du passé par le présent). Ce sont ces paradigmes qui, en cartographiant les grands points d'influence qui modèlent le paysage horrifique, dirigeront les archétypes développés par la suite.

La seconde partie portera sur la typologie du monstrueux. Les analyses prendront la forme d'un dialogue entre une œuvre littéraire et une œuvre vidéoludique. Les points d'ancrage tirés du jeu vidéo intégreront des captures d'écran permettant de se faire une idée immédiate de ce qui est traité ainsi que des renvois à des extraits vidéo disponibles sur internet, cependant ils seront principalement constitués d'une mise en texte de l'expérience ludique. Ce choix n'a pas pour but d'accentuer le rapprochement avec la littérature, mais de rendre compte de la manière la plus évocatrice de ce qui est vécu à travers le jeu. Le corpus a été déterminé pour son exemplarité et sa diversité, dans une volonté de concilier profondeur d'analyse et vision englobante. Cette typologie se situe donc à la rencontre de deux mouvements, l'un descendant depuis les paradigmes dégagés plus haut, l'autre,

ascendant, fondé sur l'analyse des œuvres. Plutôt que refaire la liste des grandes figures de l'horreur, il s'agit ici de donner formes aux enjeux sous-jacents.

Dans le chapitre trois, le Barbare fournira le premier cas d'étude, fondé sur *Dracula* (Stoker, 1887) et *Condemned: Criminal Origins* (Monolith Productions, 2005). Entre le vampire de ce roman gothique de la fin de l'ère victorienne et les vagabonds furieux du jeu vidéo horrifique axé sur l'action en vue subjective, les problématiques de l'altérité et de l'intrusion ainsi que celles du conflit et de la contamination du monstrueux pourront être explorées.

Dans le chapitre quatre, la nouvelle fantastique « Pickman's Model » (Lovecraft, 1927) et le jeu de fuite en vue subjective *Outlast* (Red Barrels, 2013) permettront d'étudier l'archétype de la Gorgone, la séduction de l'étrange, les enjeux du regard et les questions de la représentation et du témoignage.

Le chapitre cinq s'appuiera sur le roman horrifique *Hell House* (Matheson, 1971) et sur le jeu d'aventure-puzzle *The 7th Guest* (Trilobyte, 1993) pour approcher le revenant, l'énigme qu'il pose, la hantise qu'il révèle et l'éventualité de son exorcisme.

Le chapitre six, enfin, abordera la chimère en tant que personnification de la nature incompréhensible du monstre et de sa capacité à présenter plusieurs visages. De manière à ne pas limiter ce modèle à l'apparence monstrueuse, l'analyse littéraire portera sur le roman à sensation *Fantômas* (Allain et Souvestre, 1911). De plus, le *remake* du paragon du genre vidéoludique du *survival horror*, *Resident Evil HD Remaster* (Capcom, 2015) donnera l'occasion de voir l'œuvre elle-même comme relevant du chimérique.

L'ultime et septième chapitre portera sur les questions connexes à l'horreur, à la littérature et au jeu vidéo qui ne pouvaient être traitées sans les acquis de l'analyse du monstrueux. En conservant un ancrage analytique et prenant progressivement de la distance avec son objet, ce chapitre examinera la figure de l'auteur à travers *The Dark Half* (King, 1989) et *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010), les enjeux de l'adaptation avec le roman *Métro 2033* (Glukhovski, 2005) et le jeu vidéo éponyme (4A Games, 2010), ainsi que l'extension des univers fictifs d'horreur grâce au « Mythe de Cthulhu » lovecraftien.

Partie I : Fondements théoriques

Chapitre 1. Le code : gardien, porte et clef de l'œuvre

The Old Ones were, the Old Ones are, and the Old Ones shall be. Not in the spaces we know, but between them, they walk serene and primal, undimensioned and to us unseen.

Yog-Sothoth knows the gate. Yog-Sothoth is the gate. Yog-Sothoth is the key and the guardian of the gate.

(«The Dunwich Horror», Howard Phillips Lovecraft, 1928)

On a suffisamment reproché aux universitaires de faire dériver l'étude du jeu vidéo de celle du récit ; le conflit entre narratologie et ludologie en témoigne. Les rapports entre recherches littéraire et vidéoludique portent encore aujourd'hui les stigmates de ce « débat qui n'a jamais eu lieu » (selon le titre de l'article Frasca, 2003) et qui a pourtant été primordial dans l'émergence des études du jeu vidéo et dans la prise en compte des spécificités interactives de l'œuvre vidéoludique dans son approche analytique. Ce faisant, il a également enkysté une rupture de dialogue entre les jeux vidéo et les médiums dits traditionnels par la réduction erronée de ces derniers à l'intrigue. L'argumentation proposée à l'époque par Jesper Juul dans *A clash between game and narrative* est, sur ce point, exemplaire :

Interactive fiction is a Utopian idea for many reasons. There are two phenomena, each well proven:

Narratives, linear and fixed sequences, a chain of events that are claimed to necessarily follow each other; variable speed, skips, and a distance between the time narrated and the time of the reading. The computer game, interactive and non-linear, with smaller elements that can be combined again and again, an interactivity that presupposes a now where the user has influence, and where the time narrated and the time of the reading are identical.

These two are too different to be simply combined. The interactive narrative is not impossible, that is, works can be created that are alternating narrative and interactive. But it does not create something new, something just equal to the sum of its parts (Juul, 1999, p. 76).

Si l'incompatibilité entre la séquence fixe de l'intrigue et l'indéterminé de l'interactivité est indéniable, l'assimilation de la fiction et de la narration à cette structure rigide constitue un lapsus que des travaux comme ceux de Henry Jenkins sur les architectures narratives (Jenkins, 2002) ont depuis permis d'infirmer. Même un ardent ludologue comme Juul a ainsi dû concéder une divergence du nouveau médium vidéoludique vis-à-vis des jeux « classiques » :

Video games are two different things at the same time: video games are real in that they consist of real rules with which players actually interact, and in that winning or losing a game is a real event. However, when winning a game by slaying a dragon, the dragon is not a real dragon but a fictional one. To play a video game is therefore to interact with real rules while imagining a fictional world, and a video game is a set of rules as well as a fictional world. [...] In having fictional worlds, video games deviate from traditional non-electronic games that are mostly abstract, and this is part of the newness of video games (Juul, 2005, p. 1).

Ce glissement de « narrative » à « fiction » permet à Jesper Juul de revenir sur sa thèse de 1998 pour intégrer la part fictionnelle du jeu à sa pensée. Néanmoins, il maintient, dans son approche ludologique, la continuité historique entre le jeu « classique » et le jeu vidéo :

Therefore, video games are a comparatively *new* cultural form, intimately linked to the appearance of computers, postdating literature, cinema and television. However, if we think of video games as *games*, they are not successors of cinema, print literature, or new media, but continuations of a history of games that predate these by millennia. [...] Therefore, the question is not whether video games are old or new, but how video games are games, how they borrow from non-electronic games, and how they depart from traditional game forms (Juul, 2005, p. 3-4).

Or, de son propre aveu, les jeux vidéo bouleversent le modèle ludique classique et seule une fraction d'entre eux correspondent strictement à sa définition, suivant une modification historique du jeu. Ce point est problématique dans la mesure où l'argument majeur contre l'approche narratologique était que tous les jeux ne racontent pas d'histoire (Eskelinen, 2001). Ainsi, l'inadéquation partielle entre jeux vidéo et « anciens médiums narratifs » serait preuve d'une différence de nature tandis que l'inadéquation partielle entre jeux vidéo et « jeux classiques » serait signe d'une évolution de ces derniers. Ajoutons à cela la distinction que Jesper Juul opère entre jeux d'émergence et de progression :

Emergence is the primordial game structure, where a game is specified as a small number of rules that combine and yield large numbers of game variations for which the players must design strategies to handle. This is found in card and board games, in sports, and in most action and all strategy games.

Progression is the historically newer structure that became part of the video game through the adventure genre. In progression games, the player has to perform a predefined set of actions in order to complete the game. One feature of the progression game is that it yields strong control to the game designer: since the designer controls the sequence of events, progression games are also where we find most games with storytelling ambitions (Juul, 2005, p. 5).

Si l'on suit la logique du développement, le jeu d'émergence constitue une transposition, celle de la forme primordiale du jeu dans le médium vidéoludique – à la manière du cinéma des premiers temps

empruntant au théâtre millénaire. C'est le jeu de progression, intimement lié à la fiction et à la narration, qui est une création spécifique du jeu vidéo. Comme le rappelle l'auteur lui-même, le jeu vidéo instaure un nouveau rapport à l'élément le plus essentiel du jeu, les règles : contrairement à une condition *sine qua non* du jeu classique, le joueur n'a pas besoin de connaître les règles à l'avance pour jouer ; il peut très bien les découvrir au fur et à mesure de sa fréquentation du jeu vidéo. En cela, l'entrée dans le médium vidéoludique se rapproche bien plus de l'entrée dans une fiction que de la découverte d'un jeu classique. Ainsi, lorsque Jesper Juul explique à propos de sa définition : « This game model is the basis upon which games are constructed. It corresponds to the celluloid of movies; it is like the canvas of painting or the words of the novel » (Juul, 2005, p. 7), on ne peut que s'opposer ; le modèle du jeu classique est une forme historiquement située semblable à la tragédie classique ou à la peinture romantique, ce que le celluloid, la toile ou les mots sont dans le cadre du jeu vidéo n'a rien à voir avec cette définition. Il s'agit du code.

Une telle approche appelle un dialogue avec la littérature. Il ne s'agit pas de traiter de linguistique – pas plus que de programmation informatique – mais de retrouver ce qui constitue le médium : un univers fictif immatériel auquel on accède par voie « scriptée », c'est-à-dire cryptée. Cette approche rejoint celle de la théorie des mondes possibles qui, comme le relève Marielle Macé, s'éloigne de la narratologie :

La sémantique des mondes possibles radicalise l'alternative à laquelle peut se résumer le regard savant que l'on porte sur les romans : entre une approche du récit de fiction « comme récit » et une approche du récit de fiction « comme fiction », elle nous tire résolument vers la seconde, car elle constitue une ontologie des états de fait fictionnels, indissociable des ensembles dans lesquels ils s'ordonnent. [...] la sémantique des mondes possibles semble faire l'économie de la plupart des outils de la narratologie; l'accent est mis sur le récit comme performance mentale, comme façon de « construire un monde » par projection imaginative [...] En cela, la pensée des mondes possibles implique une conception foncièrement non-communicationnelle, éventuellement phénoménologique, de l'acte narratif; ce qui est échangé dans un roman, ce sont moins des énoncés entre narrateur et narrataire que des projections d'objets entre auteur et lecteur: un monde possible est construit par l'auteur, et le lecteur le reconstruit en en produisant une image mentale, dont il pourra faire un élément nouveau de son expérience (Macé, 2010, p. 205-206).

Il ne s'agit pas ici de lister les éléments d'analyse, mais plutôt d'identifier un rapport différent à l'œuvre. Si l'utilisation d'une narratologie structuraliste a sans doute été nécessaire pour appréhender le médium nouveau du jeu vidéo, il n'en demeure pas moins que sa rigidité constitue un appauvrissement du processus vivant qu'est la réception. De plus, elle se situait en-deçà des préoccupations contemporaines de la théorie littéraire relevées par Terry Eagleton dès 1994 et programmées par Barthes dès 1967 :

On pourrait en effet découper l'histoire de la théorie littéraire moderne en trois périodes : un intérêt pour l'auteur (Romantisme et XIX^e siècle) ; une préoccupation exclusive pour le texte (La Nouvelle Théorie) et un changement évident d'attention pour le lecteur ces dernières années. Le lecteur fut toujours le moins privilégié des trois – étrangement car sans le lecteur il n'y aurait pas de textes littéraires. Les textes littéraires n'existent pas sur les étagères : ce sont des processus de significations qui ne se matérialisent que dans la pratique de la lecture. Pour que la littérature apparaisse, le lecteur est aussi vital que l'auteur (Eagleton, 1994, p. 74-75).

Partir du code dans le cadre de cette approche centrée sur la réception permet de dégager des enjeux communs tels que la tension entre structure et liberté ou la question de l'habitabilité de l'univers fictif et de paver la voie à une réflexion sur la peur fondée sur l'opposition entre *mimesis* et *phantasia*.

1) Du code à l'œuvre

*Your brain does the translating. I don't even see the code. All I see is blonde, brunette,
and redhead.*

(The Matrix, Wachowski, 1999)

Afin d'explicitier ce rapprochement entre la réception de l'œuvre littéraire et celle de l'œuvre vidéoludique, il convient de revenir sur l'activité de la lecture et ses processus pour les confronter à ceux du jeu informatique. Jesper Svenbro rappelle que, dans la Grèce antique, « lire » pouvait, entre autres, se dire *némein* – « distribuer » – ou *anagnōskein* – « reconnaître » – (« La Grèce archaïque et classique – L'invention de la lecture silencieuse » in Cavallo et Chartier, 2001, p. 54 et 58). Dans un contexte où la phrase est écrite en *scriptio continua* et où la lecture se fait à haute voix, le lecteur a la charge de rendre le texte intelligible, en faisant apparaître vocalement les mots cachés dans la suite ininterrompue de lettres, pour ensuite l'offrir aux auditeurs, destinataires qui ne sont jamais en contact direct avec le texte. Lire c'est ici se faire instrument, appareil de mise en son du texte ; c'est le compléter par la voix pour rendre accessible son contenu virtuel. Ce n'est que chez les grands lecteurs, les premiers Grecs à pratiquer la lecture silencieuse, que cette voix est intériorisée et que ce premier processus devient automatisme mental inconscient. On retrouve ici la première strate de l'œuvre littéraire mise au jour – et étudiée de manière bien plus approfondie – par Ingarden, « la couche des formations phoniques du langage » (Ingarden, 1983, p. 47). La lecture moderne conserve ainsi ce sens archaïque, la première étape du rapport au texte qui est la transformation d'une série de signes en mots, la vocalisation intérieure du texte qui donne accès à l'œuvre littéraire. Ce processus peut être mis en évidence par des expériences ludiques de lecture comme celle de « C3 M355493 357 B13N

D1FF1C1L3 4 L1R3 M415 V07R3 C3RV34U 5'4D4P73 R4P1D3M3N7 » ou du fameux canular internet de la Dégradation de Cambridge :

Selon une étude de l'ivernité de Cambridge, l'ordre des lettres dans un mot n'a pas d'importance, la seule chose importante est que la première et la dernière soient à la bonne place. Le reste peut être dans un désordre total et vous pouvez toujours lire sans problème. C'est parce que le cerveau humain ne lit pas chaque lettre elle-même, mais le mot comme un tout.

Dans le cadre du jeu vidéo, c'est la machine qui prend en charge ce processus. Elle "reconnaît" le code informatique qui constitue le « texte vidéoludique »¹ et "distribue" l'œuvre au joueur qui, comme les destinataires de la lecture à haute voix, la reçoit sans être confronté aux signes qui la contiennent virtuellement. Cette distribution est gouvernée par ce que Ingarden nomme « la couche des unités de signification » (Ingarden, 1983, p. 69), deuxième strate de l'œuvre littéraire, où se tissent les relations syntaxiques et où naissent les significations lexicales. Il n'est pas lieu, ici, de se pencher sur le fonctionnement des codes langagier et informatique, cependant cette phase est primordiale dans cette analyse puisqu'elle contient la part structurante qui sera investie plus loin dans le rapport de ces médiums à la mimésis comme mise en forme du réel, elle-même au cœur du développement à venir sur la peur :

La présence de la couche des unités de sens dans l'œuvre littéraire s'exprime avant tout dans le fait que celle-ci – même dans le cas d'un poème purement lyrique – ne peut jamais être une formation *totale*ment irrationnelle, comme le cas peut s'en présenter dans d'autres types d'œuvres d'art, en particulier en musique. Même dans une œuvre d'atmosphère et de tonalité essentiellement affectives, le moment de la *ratio* est toujours présent, même s'il se réduit à une imperceptible vibration. La réception esthétique de l'œuvre comporte également toujours une phase qui correspond au passage à travers une atmosphère de rationalité : nous devons d'abord "comprendre" l'œuvre, et "comprendre" en ce sens que *seules* les unités de sens sont compréhensibles. L'attitude à l'égard de l'œuvre littéraire comparée à l'attitude à l'égard des œuvres d'art d'un autre type (musique, peinture) se distingue de la manière la plus significative en ce qu'ici il faut nécessairement passer par la sphère du rationnel pour accéder aux autres couches de l'œuvre et éventuellement se plonger dans l'atmosphère de l'irrationnel (Ingarden, 1983, p. 181-182).

C'est une spécificité que le jeu vidéo partage avec la littérature. Sa dimension ludique implique une maîtrise et donc une compréhension des règles² régissant son univers fictif. Si, dans l'un et l'autre

¹ Ce dernier ne fait pas équivalence au « texte filmique » que l'on peut trouver dans Le Récit cinématographique (Gaudreault & Jost, 2005), dans la mesure où il dépasse la dimension organisationnelle. Il s'agit de la matière du jeu vidéo, comme les mots forment celle du roman.

² Le terme est pris ici à son sens large, englobant les règles intrinsèques de l'univers fictif et les règles extrinsèques commandant son élaboration et encadrant le rapport de réception.

médiums, des expérimentations irrationnelles peuvent donner lieu à des expériences esthétiques particulières, elles se déploient toujours par rapport à une norme compréhensible. La dimension graphique du jeu vidéo ne change rien à ce point, son expérience spécifique ne pouvant faire l'économie du système ludique.

Pour autant, une machine vocalisant un texte ne rendrait que des mots, non les images, les sons et les mécaniques qui sont proposés au joueur de jeu vidéo. Il faut donc y ajouter la deuxième étape de la lecture. Celle-ci est, le plus souvent, intégrée à l'interprétation puisque, pour la littérature, elle lui est consubstantielle. Il s'agit de l'actualisation du texte, du saut symbolique entre le signifiant et un signifié sensoriel, entre les mots et le monde qu'ils contiennent, ce qu'Ingarden appelle la concrétisation de l'œuvre par le lecteur³ qui, en se figurant les personnages et les événements, produit la fiction qui est au texte ce que la musique est à la partition. On retrouve ici la part essentielle que Ricoeur accorde à la lecture dans le déploiement de l'œuvre littéraire : « Sans lecteur qui l'accompagne, il n'y a point d'acte configurant à l'œuvre dans le texte ; et sans lecteur qui se l'approprie, il n'y a point de monde déployé du texte » (Ricoeur, 1985, p. 297). Il ne s'agit pas de dire que l'œuvre d'art n'existe pas sans réception, mais que, contrairement à une œuvre picturale par exemple, le lecteur suscite l'œuvre à partir d'un matériau qui ne lui est lié que symboliquement. Autrement dit, le texte dépourvu de son actualisation par la lecture est semblable au code du jeu vidéo sans intervention de la machine : il contient les informations du monde fictif, mais ce dernier ne demeure qu'une potentialité, ce que Ricoeur appelle le monde du texte comme « transcendance dans l'immanence » (Ricoeur, 1985, p. 286). Selon la formule d'Iser : « La qualité propre du texte littéraire se fonde sur le pouvoir de produire

³ Ce processus constitue une étape indispensable de médiation dans l'approche phénoménologique de l'œuvre littéraire : « S'il n'y avait aucune concrétisation de l'œuvre, celle-ci serait comme séparée par une paroi opaque de la vie humaine concrète. Les concrétisations forment pour ainsi dire le lien entre le lecteur et l'œuvre, et elles se produisent lorsque des lecteurs s'en approchent cognitivement et esthétiquement. Mais comme les concrétisations sont la seule forme (Gestalt) sous laquelle l'œuvre littéraire peut se présenter en plein déploiement au lecteur, qui ne peut la saisir que dans sa concrétisation, et comme en même temps chaque concrétisation comporte, outre les éléments qui font passer l'œuvre à l'expressivité, d'autres [éléments] qui la complètent et la modifient à différents égards ; et comme, finalement, la grande majorité des concrétisations n'assure que d'une manière inadéquate l'expressivité de l'œuvre, le déploiement d'un divers de concrétisations a une influence considérable sur l'œuvre littéraire elle-même : elle subit différentes transformations en conséquence des mutations qui ont lieu dans les concrétisations. Cela n'est évidemment possible qu'à une condition supplémentaire, à savoir qu'en cours de lecture les lecteurs (resp. les spectateurs dans le cas d'une représentation) adoptent une certaine attitude à l'égard de l'œuvre, qui par ailleurs est l'attitude la plus fréquente et la plus naturelle » (Ingarden, 1983, p. 297-298).

quelque chose qu'il n'est pas » (Iser, 1995, p. 60). Cette perspective se rapproche de celle du cybertexte d'Espen Aarseth :

The meaning of text used in this study is closer to philological (or observable) work than to the poststructural (or metaphysical) galaxy of signifiers. But though my meaning is related to both of these meanings, it is also radically different from them. Instead of defining text as a chain of signifiers, as linguists and semioticians do, I use the word for a whole range of phenomena, from short poems to complex computer programs and databases. As the *cyber* prefix indicates, the text is seen as a machine – not metaphorically but as a mechanical device for the production and consumption of verbal-signs. Just as a film is useless without a projector and a screen, so a text must consist of a material medium as well as a collection of words. The machine, of course, is not complete without a third party, the (human) operator, and it is within this triad that the text takes place. [...] The boundaries between these three elements are not clear but fluid and transgressive, and each part can be defined only in terms of the other two. Furthermore, the functional possibilities of each element combine with those of the two others to produce a large number of actual text types (Aarseth, 1997, p. 20-21).

Nos approches divergent néanmoins sur deux points principaux. Dans le cadre de son concept de littérature ergodique, Espen Aarseth considère le texte comme une machine qui, une fois actionnée, produit différents textes potentiels. S'il peut ainsi rendre compte de livres comme le *Yi King* ou de jeux d'aventure textuels comme *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1972) qui reposent sur des fragments textuels susceptibles de différentes configurations, la catégorie particulière des textes ergodiques n'est pas représentative de la fluidité du processus interactif des jeux vidéo dans leur acception la plus générale : à considérer chaque action du joueur comme un point nodal de configuration, on tomberait dans la situation d'un paradoxe de Zénon ; une grille de lecture fixe rendant incompréhensible la continuité du mouvement. Au contraire, comme le souligne Marielle Macé à partir de Valéry, la multiplication des possibles syntaxiques plutôt que logiques joue contre la dimension fictive :

Cette lecture de la variante, Valéry la perçoit comme une déviance par rapport au bon fonctionnement romanesque ; commentant les substitutions de phrases qu'il ne peut s'empêcher de faire à la lecture des romans : « Mais alors, plus d'illusion ! J'avoue que mon sentiment et ma pratique instinctive de substitutions sont détestables : elles ruinent des plaisirs ». Comme on le voit, la multiplication des possibles narratifs, c'est-à-dire syntaxiques, n'est pas ici superposable à une multiplication des possibles sémantiques, à la constitution de mondes alternatifs, elle en constitue même l'obstacle et le frein. Considérée comme une occasion de dépeuplement de l'univers fictionnel, la logique de la variante ruine des plaisirs (Macé, 2010, p. 213).

Dans sa manipulation du texte, le rapport ergodique exige une extériorité au monde de la fiction qui désamorçe l'implication émotionnelle de la réception et dénature, en cela, les choix de l'entité bicéphale du personnage-joueur. En ce sens, le rapprochement avec la lecture, comprise entre liberté créative et directives textuelles, la conception du texte comme un système plutôt que comme une machine et la différenciation entre le texte (le pôle artistique, système proposé au récepteur) et

l'œuvre (le pôle esthétique, produit de la réception) semblent plus adaptés. Il ne s'agit pas de déployer différents textes par agencement, mais de susciter une œuvre à partir du texte. Il faut rappeler ici la perspective de Wolfgang Iser sur ce point :

On peut dire que l'œuvre littéraire a deux pôles : le pôle artistique et le pôle esthétique. Le pôle artistique se réfère au texte produit par l'auteur tandis que le pôle esthétique se rapporte à la concrétisation réalisée par le lecteur. Cette polarité explique que l'œuvre littéraire ne se réduise ni au texte ni à sa concrétisation qui, à son tour, dépend des conditions dans lesquelles le lecteur l'actualise, quand bien même elles seraient partie intégrante du texte. Le lieu de l'œuvre littéraire est donc celui où se rencontrent le texte et le lecteur. Il a nécessairement un caractère virtuel, étant donné qu'il ne peut être réduit ni à la réalité du texte ni aux dispositions subjectives du lecteur (Iser, 1995, p. 48).

Cette perspective qui rencontre celle de Jacques Henriot sur le jeu, partagée entre le *game* comme système de règles et le *play* comme pratique du joueur (Henriot, 1969, p. 27), s'oppose à deux extrêmes. D'un côté, l'idée d'un *game* sans joueur humain proposée par Jesper Juul (Juul, 2012), si elle fournit une expérience de pensée fertile, ne saurait lui donner le même statut ontologique qu'un jeu : il s'agit d'observer le déroulement d'un système ludique, non de le pratiquer. A l'opposé, l'approche contre laquelle s'inscrit Jesper Juul (et qui occulterait l'objet ludique au profit d'une étude purement centrée sur le *play*) est tout aussi incomplète dans la mesure où le jeu produit par le joueur se base sur l'objet et ses caractéristiques ; elle se confronte donc à l'agentivité du *game*. Considérer que le parcours personnel du joueur produit un texte différent parce que la suite des événements diffère (par exemple combattre un adversaire ou l'éviter, passer par la gauche de la zone de jeu ou par la droite) reviendrait à confondre le texte comme matériau premier et l'intrigue comme structure événementielle de l'œuvre. Cette armature est en effet susceptible d'inflexions par le récepteur (un lecteur qui projette une motivation donnée sur l'action d'un personnage change sa causalité), mais pas de modifications allant à l'encontre du texte : Mario sauve toujours la princesse au terme de son aventure ; les différentes fins de *Silent Hill 2* (Konami, 2001) sont prévues par le texte et relèvent en cela de la liberté contrôlée du récepteur. Autrement dit, il n'y a pas de différence fondamentale entre ces fins multiples et la fin ouverte à l'interprétation de *The Signal-Man* (Dickens, 1866) : malgré sa grande expérience, le signaleur ferroviaire meurt dans un accident après avoir vu à plusieurs reprises une silhouette le mettant en garde. Le lecteur est libre d'y voir un phénomène surnaturel, une série de coïncidences ou encore le meurtre involontaire du signaleur par le narrateur. Cette richesse du creux, son importance dans l'organisation organique du texte, on la retrouve dans les analyses d'Iser sur "La structure fonctionnelle des blancs" :

Le blanc permet ainsi la participation du lecteur au déroulement de l'action. Cette participation ne se réalise pas tant par l'occupation, par le lecteur, des positions que le texte l'invite à investir que par l'action que ce lecteur peut exercer sur ces positions qui lui sont destinées. Cette action est contrôlée : l'activité du lecteur se limite à la coordination, au

changement de perspective et à l'éclaircissement réciproque des points de vue mis en rapport. [...] Le blanc rend la structure dynamique dans la mesure où il marque certaines ouvertures qui ne peuvent être fermées que par le lecteur qui agit sur elle. C'est par ce processus que la structure acquiert sa fonction (Iser, 1995, p. 351-352).

Si le mode de participation diffère de la littérature au jeu vidéo, cette nécessité d'une structure dynamique invitant le récepteur à prendre place au sein de l'œuvre tout en y contrôlant sa liberté fait la fertilité du dialogue entre ces médiums. Il convient dès lors de renvoyer dos à dos les approches qui seraient purement centrées sur le *game* ou sur le *play* comme cela a été fait dans les études littéraires pour le texte et le lecteur. Ainsi, lorsque Mathieu Triclot écrit « étudier les jeux sous l'angle du play ou bien des games représente une ligne de partage au moins aussi importante que la division entre approches narratologique et ludologique, dont on sait le rôle structurant qu'elle a joué à la naissance des *games studies* contemporaines » (Triclot, 2013, p. 1), il faut aller au bout de cette analogie : si la division narratologie/ludologie a permis de prendre conscience des polarités narratives et ludiques et de leurs interactions dans le jeu vidéo, il faut rappeler qu'il s'agit d'une discordance résultant de lapsus théoriques occultant les nuances de chaque perspective. L'approche synthétique et englobante se révèle plus fertile.

Le passage du texte à l'œuvre impose donc d'ajouter au déchiffrement du code l'étape de représentation de l'information obtenue et ce avant même qu'une signification ne soit conférée à ce qui apparaît. Or, dans le cas du jeu vidéo, ce processus n'est pas entièrement pris en charge par la machine, et ce pour deux raisons : tout d'abord parce qu'il est « originellement numérique », comme l'explique Lev Manovich (2010), et non la numérisation d'un objet préexistant, mais aussi à cause de l'espace de liberté qu'il accorde à son récepteur en tant que système ludique. Il s'agit en cela d'une étape essentielle dans la mesure où elle permet de nuancer l'opposition entre jeu vidéo et littérature fondée sur l'absence de mimèmes de percepts chez cette dernière⁴, mais aussi de justifier leur

⁴ Nuance déjà apportée par Béatrice Bloch lors de son retour sur les travaux de Jean-Marie Schaeffer : « A reprendre la question de la fiction à partir de l'hypothèse de Schaeffer selon laquelle l'implication se fait à la faveur d'effets de mimésis, il nous a semblé que l'aspect sensoriel qu'offre la forme littéraire est de nature à faire passer la barre existant entre le fictif et le réel parce qu'elle met en scène des mimèmes de sensations ou d'émotions, même s'ils échouent à être de l'ordre d'une mimésis du réel au même degré que peut l'être le cinéma. Mais puisque rythme et parole sont coextensifs au texte littéraire autant qu'à l'expérience humaine en général, ces deux instances-là, qui viennent du travail de la forme littéraire, sont précisément les vecteurs d'une immersion qui joue, non sur les percepts corporels et psychiques de ces événements réels. N'oublions pas, pourtant, que le lecteur reste encore conscient du fait qu'il vive par procuration, et qu'il peut se dédoubler, en vivant par l'imagination, plusieurs vies à la fois, qui n'interfèrent pas avec la sienne » (Bloch, 2005, p. 163-164).

rapprochement autour du partage d'auctorialité que suppose le jeu (au sens d'interstices) du système (c'est-à-dire de l'œuvre auquel le récepteur est confronté). Cette dimension de la lecture est particulièrement mise en avant dans *Le livre du voyage* de Bernard Werber (1997). Le lecteur y parcourt quatre mondes fondés sur les quatre éléments (l'air, la terre, le feu et l'eau) au fil d'une intrigue réduite à son minimum. Chacun de ces mondes repose sur une évocation synesthésique et quelques événements liés à des exercices mentaux :

Sous nos corps défile la Terre.

Tout est marron ou ocre avec des zones de prairies vert clair ou vert foncé.

Tu entends une musique

Sur un accord de *sol*.

Les instruments sont essentiellement des percussions et des voix humaines. Leur composition fait penser à des chants grégoriens rythmés par des tam-tams africains.

Maintenant nous allons accomplir ensemble quelque chose de très important.

Nous allons chez toi.

[...]

Ce qu'il y a d'extraordinaire dans ce "chez-toi", c'est que tu vas le fabriquer avec ton imagination et ta capacité de construction (Werber, 1997, p. 65-66).

La disposition typographique vise à créer des unités de sens dominées par un élément évocateur ("Terre", "musique", etc.) afin de maximiser l'effet de réception. Les stimulus visuels et auditifs primaires ("marron ou ocre", "vert clair ou vert foncé", "*sol*") sont redoublés par des stimulus plus complexes ("prairies", "chants grégoriens rythmés par des tam-tams africains") de manière à créer un ensemble culturellement considéré comme chthonien. Cet ensemble est lui-même associé à la notion de foyer dont découle le "chez-toi" personnel que le lecteur va élaborer dans une variation du palais mental hérité de l'*Ars memoriae*. C'est ainsi la volonté et la capacité créative du lecteur qui déterminent la "réussite" du livre. Ce dernier s'ouvre alors sur un pacte littéraire portant sur deux points : l'abandon des préoccupations quotidiennes et la création d'un espace dédié à la lecture (un lieu, un siège, aucune nuisance sonore, etc.). Le choix de cet espace dépend du lecteur, mais l'objectif reste de mettre en place un « cercle magique » de la lecture, pour reprendre le concept ludique proposé par Huizinga (1988 (1938), p. 29), un lieu réel ou mental distinct de la vie quotidienne et permettant l'élaboration du monde fictif, de son sens et de ses enjeux. C'est cette disponibilité du lecteur qui lui permet de donner vie à l'œuvre :

Ce qui arrivera ensuite ne dépend que de toi.

Je vais te suggérer une odyssée, mais toi seul pourras lui permettre d'exister.

C'est ta volonté de te faire plaisir qui en sera le moteur.

C'est ton imagination qui bâtera les décors suggérés par mes mots.

C'est ta capacité à comprendre les autres qui tissera la psychologie des personnages.

Je ne suis qu'un assistant.

Un infime guide de voyage.

Si tu tournes la page, on tente l'expérience ensemble.

Alors ... tu y vas ? (Werber, 1997, p. 16-17)

Si cette adresse au lecteur participe d'une rhétorique d'engagement et d'une *captatio benevolentiae* extrêmement visibles, elle explicite un rapport au livre qui est en réalité déjà à l'œuvre. Avant le contrat, le lecteur a déjà choisi s'il entre ou non dans le livre, c'est-à-dire s'il va « jouer le jeu » ou rester dans une lecture distante, considérant les artifices du texte sans y céder. Ce rapprochement a déjà été opéré par Jean-Marie Schaeffer dans son étude de la fiction :

Je suis convaincu qu'on ne peut pas comprendre ce qu'est la fiction si on ne part pas des mécanismes fondamentaux du "faire-comme-si" – de la feintise ludique – et de la simulation imaginative dont la genèse s'observe dans les jeux de rôles et les rêveries de la petite enfance. Or, les jeux vidéo mettent en œuvre les mêmes aptitudes : pour pouvoir jouer à un jeu numérique il faut être capable d'entrer dans un univers régi par la feintise ludique. Ils constituent des relations entre les jeux fictionnels et la fiction au sens canonique du terme (Schaeffer, 1999, p. 11).

Plus qu'une forme d'hypnose de la fiction à laquelle le récepteur s'abandonne, l'actualisation de l'œuvre nécessite donc une adhésion volontaire et créatrice. Le pacte du *Livre du voyage* constitue un redoublement de cette démarche informulée visant à mettre en lumière ce que Janet Murray appelle « création active de crédulité », en contraste avec Coleridge :

The pleasurable surrender of the mind to an imaginative world is often described, in Coleridge's phrase, as "the willing suspension of disbelief". But this is too passive a formulation even for traditional media. When we enter a fictional world, we do not merely "suspend" a critical faculty; we also exercise a creative faculty. We do not suspend belief so much as we actively create belief. Because of our desire to experience immersion, we focus our attention on the enveloping world and we use our intelligence to reinforce rather than to question the reality of the experience (Murray, 1997, p. 110).

Cette activité dans la réception est sans doute susceptible de degrés suivant le rapport du médium à la réalité. L'image cinématographique, par exemple, impose sa réalité au spectateur au-delà de son caractère fictif. C'est la thèse d'André Bazin sur l'ontologie de l'image photographique (Bazin, 1958, chapitre 1) : cette dernière étant produite par un dispositif de capture automatique, elle est toujours en excès quand les autres arts sont en creux. L'image photographique est inépuisable par son contenu qui dépasse toujours ce qu'on pourra y voir tandis que l'œuvre de code l'est par la complétion qu'elle attend du récepteur. Il ne s'agit pas, bien entendu, de nier l'impact de l'image et du son sur le médium

vidéoludique, mais de souligner le statut particulier qu'ils ont et que les études littéraires peuvent aider à éclairer. Il serait en effet absurde d'ignorer le fait que l'évolution des jeux vidéo est liée aux progrès technologiques permettant d'enrichir leurs possibilités graphiques et sonores. Pour autant, le photoréalisme actuel ne devrait pas occulter la permanence de formes antérieures comme la 2D, le graphisme pixélisé ou le jeu textuel, que ce soit dans de nouvelles productions à petit budget ou dans des jeux anciens qui sont encore joués, bien que techniquement dépassés, en opposition avec la dynamique d'obsolescence prônée par l'industrie vidéoludique (sur les liens entre progrès technique et rhétorique de la destruction dans cette industrie, voir Therrien et Picard, 2015). Ces pratiques démontrent que la similarité entre les percepts vidéoludiques et les percepts réels n'est pas essentielle au médium. Lors de son esquisse d'une histoire du jeu vidéo, Mathieu Triclot confère ainsi dans sa *Philosophie des jeux vidéo* une place importante à l'héritage du texte littéraire dans l'élaboration du médium. Il propose trois ensembles de jeux qui font suite à la création inaugurale de *Spacewar!* (MIT, 1962) et qui déploient les principes fondamentaux des jeux vidéo. Les simulateurs à paramètres, tout d'abord, où il s'agit de trouver un optimum au sein d'un système reproduisant une situation donnée (gestion de ville, compétition sportive, etc.) ; les jeux d'exploration, ensuite, centrés autour du déplacement dans un espace hostile à découvrir (donjons médiévaux, systèmes solaires et galaxies, etc.) ; les jeux d'aventure, enfin, qui sont d'abord de forme textuelle, le joueur lisant les descriptions de l'univers et écrivant ses commandes d'action. Aux premiers, la capacité des jeux vidéo à créer des environnements réglés et interactifs, aux deuxièmes, leur spatialité, aux derniers, l'élaboration d'univers fictifs :

L'utilisation exclusive du mode texte peut sembler un recul par rapport aux jeux d'exploration en trois dimensions. Il n'en est rien. La description littéraire permet en effet de donner vie et consistance à des univers qui, sinon, demeurent absolument génériques. Le genre aventure fait exister pour la première fois des mondes riches, détaillés, il introduit de l'humour, de l'esprit, de la séduction dans les univers du jeu. De fait, le pouvoir d'évocation de ces mondes littéraires virtuels reste entier. L'introduction des graphismes, puis le passage des commandes textuelles à une interface à la souris, de type point and click, ne modifieront pas les fondamentaux du genre (Triclot, 2011, p. 124).

Ces ensembles définissent non seulement des catégories génériques, mais aussi des caractéristiques essentielles du médium en général. Contrairement à l'image du cinéma qui, par sa nature photographique, est saturée de réel, l'image du jeu vidéo doit être en partie construite par le joueur. Prenons l'exemple de *Final Fantasy VII* (Square, 1997) : les personnages apparaissent sous trois formes différentes, dans des cinématiques non-interactives, dans des phases d'exploration et dans des phases de combat (Figure 1). Ces formes ont des proportions, des textures et des détails différents, mais le joueur les unifie en un seul personnage, tout comme il accepte que ce dernier, en polygones non-texturés, appartient bien au monde en 3D pré-calculée qu'il explore.



Fig. 1 : Trois représentations du même personnage dans *Final Fantasy VII* (Square, 1997).

Ce genre de conventions n'a pas disparu avec les progrès techniques. Comme le texte littéraire, l'image vidéoludique est essentiellement incomplète. Elle retrouve en cela les considérations d'Ingarden relatives à l'espace-temps en littérature : « il est possible, lors de la lecture de l'œuvre, de regarder directement, d'un regard imaginant, vivant et intuitif, dans un tel espace figuré, et de surmonter ainsi de quelque manière l'abîme qui sépare [l'espace figuré et l'espace de représentation] » (Ingarden, 1983, p. 192-193). Mais ce pont tendu entre la vision issue de la figuration textuelle et celle produite par la représentation picturale implique un travail de complétion de la part du récepteur ramenant sa perception à ce qu'il connaît du réel. Ainsi, comme l'espace et le temps nous paraissent essentiellement continus, nous comblons les ruptures spatiales et chronologiques inhérentes à l'œuvre (Ingarden, 1983, p. 202-203). Or, même en imaginant un photoréalisme vidéoludique tel qu'on ne puisse distinguer l'image numérique de la réalité et en admettant qu'il puisse se combiner à une

génération procédurale⁵ de l'espace (rendant son univers virtuellement infini), il reste que le monde fictif, ou du moins le personnage principal, demeurera figé, dans l'attente de la participation du joueur. C'est ce que Sébastien Genvo appelle « l'impératif d'action » du jeu vidéo (Genvo, 2009, p. 136). Le médium nécessite l'action du joueur pour prendre vie et cette exigence influence son esthétique, notamment en favorisant la recherche d'émotions qui incitent à l'activité (Perron, 2006, p. 349-350). Cependant, cet impératif prolonge plus qu'il ne crée l'engagement du joueur qui prend naissance dans une disposition préalable que Jacques Henriot nomme « attitude ludique ». Cet état qui pousse à respecter des règles arbitraires ou qui transforme un bâton en épée est, en essence, fictif :

Un jeu dans lequel on n'entre pas, auquel on ne se laisse pas plus ou moins prendre n'est pas un jeu. Le jeu forme autour du joueur un cercle envoûtant : il faut être dedans pour jouer. Si l'on reste dehors, on ne joue pas, on risque de ne pas comprendre de quel jeu il s'agit, ni même s'il s'agit d'un jeu. Mais si l'on pénètre dans le jeu au point d'en venir à oublier qu'on joue, alors on se trouve aliéné : on ne joue plus. Qui n'entre pas ne joue pas ; qui se laisse prendre ne joue plus. Il y a un en deçà et un au-delà du jeu (Henriot, 1983, p. 94).

Cette stase entre deux mondes, le fictif et le réel, ainsi que cette illusion consciente suscitée par la création active de crédulité ouvrent un espace fertile de dialogue entre jeu et littérature. De même que Bernard Werber doit compter sur une disposition préalable de son lecteur pour transformer l'encre sur le papier en œuvre littéraire, le joueur d'échecs ne peut se contenter de « pousser du bois », comme le rappelle Sébastien Genvo :

Si le joueur d'échecs s'applique à déplacer minutieusement chacune de ses pièces en envisageant le poids que chacune de ses décisions prendra dans la suite du jeu, son geste ne saurait par exemple se résumer à cette seule action pour qu'il puisse effectivement y avoir jeu. Comme le disent les amateurs de jeu d'échecs, il ne s'agit pas uniquement de "pousser du bois". Pour entrer véritablement dans le jeu, le joueur doit faire comme si le plateau et les pièces qui se présentent à lui ne se résumaient pas uniquement à ce qu'ils sont ; il doit entrer dans un univers de sens singulier : il va transposer les choses du monde où il vit dans un ordre nouveau, régi à la fois par des règles de la vie courante et par des règles spécifiques qui n'y ont pas habituellement cours (Genvo, 2009, p. 113).

Cette perspective, qui n'est pas sans évoquer la cinématique d'introduction de *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999) où sont juxtaposées des scènes d'une partie d'échecs jouée entre deux rois et les escarmouches correspondant à chaque coup, distingue le système de règles de l'univers fictif qu'il symbolise (Figure 2). Jouer ne se résume pas uniquement à la manipulation de ces

⁵ La génération procédurale consiste à confier la création d'un contenu numérique à un algorithme agencant automatiquement les « briques » que les développeurs y intègrent pour produire de grandes quantités d'ensembles renouvelés. Dans *Diablo* (Blizzard, 1996) par exemple, les niveaux sont recréés à chaque partie en réorganisant les éléments constitutifs (murs, éléments de décors, objets, ennemis, quêtes, etc.).

règles, tout comme la lecture littéraire dépasse la simple compréhension textuelle. L'un et l'autre supposent une adhésion fictive, une illusion qui, comme le rappelle Huizinga, est une *in-luso*, une entrée en jeu (Huizinga, 1988, p. 32).



Fig. 2 : *Age of Empires II: The Age of Kings* (Microsoft, 1999).

C'est dès lors autour de la fiction que littérature et jeu vidéo peuvent engager le dialogue ; dans le caractère ludique de l'immersion littéraire et la littérarité de l'illusion vidéoludique. C'est une tendance générale qui a donné lieu à diverses expérimentations romanesques déconstruisant l'intrigue pour

favoriser d'autres structures fictives comme, entre autres, *Marelle* (Cortazar, 1963) où la perte de repères du personnage principal se traduit par une multiplication des formes d'écriture (essai, article, extrait transtextuel, etc.) et par la possibilité de traverser le texte selon deux organisations différentes, *La Vie mode d'emploi* (Pérec, 1978) qui propose d'aborder le récit par n'importe quel chapitre en les agencant comme un puzzle, ou *Si par une nuit d'hiver un voyageur* (Calvino, 1979) qui met en scène la quête d'un texte en insérant onze fragments hypodiégétiques commençant à chaque fois un roman différent qui entre en écho avec le récit-cadre à la deuxième personne où l'adresse « toi, lecteur » contribue à brouiller les strates de diégèse. Plus qu'une éventuelle ergodicité textuelle, c'est la prééminence de la fiction comme monde à explorer sur le carcan de l'intrigue qui est première ici.

II) Entrer dans l'œuvre

And certainly the glass was beginning to melt away, just like a bright silvery mist. In another moment Alice was through the glass, and had jumped lightly down into the looking-glass room.

(Through the looking glass and what Alice found there, Lewis Carroll, 1871)

Si contrairement à la littérature, le jeu vidéo a la capacité de produire des effets directs de perceptions visuelles et auditives, ce point ne lui est pas essentiel. L'existence de jeux textuels ou aux graphismes plus symboliques que figuratifs le démontre suffisamment. L'immersion vidéoludique tient d'abord à l'élaboration de la simulation et des modalités d'interaction du joueur, l'affordance⁶ des éléments, le temps de latence entre l'action du joueur et celle de son personnage, l'équilibre de la difficulté, etc⁷.

⁶ Ce terme désigne, en ergonomie, la capacité d'un objet à suggérer son mode d'utilisation. Par exemple, une porte sans poignée indique qu'elle doit être poussée, tandis que la présence d'une barre implique qu'elle doit être tirée.

⁷ Les travaux de Jenova Chen sur l'application du flow de Mihály Csíkszentmihályi dans le jeu vidéo (Chen, 2006) s'inscrivent dans cette démarche. La théorie du flow est qu'un certain équilibre entre le défi proposé et les capacités du sujet permet de créer un état de concentration et de plaisir optimum. Jenova Chen s'en est servi pour proposer un « Ajustement Dynamique de Difficulté » (*Dynamic Difficulty Adjustment*) visant à favoriser cet état. Il s'agit de mettre en place une architecture de choix intégrés au jeu de façon à permettre au joueur d'adapter inconsciemment son parcours à sa progression. Jenova Chen ne cherche donc pas à fournir une expérience d'agency qui impliquerait une configuration consciente du développement du jeu, mais à permettre une progression fluide dans

Soit, pour reprendre la tripartition de Mathieu Triclot, la reproduction des lois gouvernant une situation (le simulateur à paramètres) et les conditions de présence du joueur dans l'espace ludique (le jeu d'exploration) qui permettent l'accès à un univers fictif (le jeu d'aventure). Considéré sous cet angle, le jeu vidéo est très proche de la remarque de Béatrice Bloch sur l'immersion littéraire :

Si la littérature ne peut offrir de mimèmes de percepts, c'est qu'elle transforme la réalité en une description qui l'intellectualise et l'ordonne. En revanche, dans le cas des émotions et des sensations corporelles transcrites par la forme, nous sommes au plus près du réel vécu par l'humain, parce que les sensations corporelles sont toujours déjà de l'ordre du rythme (Bloch, 2005, p. 160).

Alors même qu'elle oppose le jeu vidéo à la littérature en se basant sur la présence de mimèmes de percepts, Béatrice Bloch propose ici une réflexion s'appliquant de manière pertinente aux deux médiums. Tous deux reposent sur un code qui ordonne le réel – l'un sous forme de texte, l'autre de simulation informatique – et ont comme outil immersif de base la sensation et le rythme – l'un selon les modalités de l'intériorité humaine, l'autre selon celles de l'action. Les mimèmes de percepts vidéoludiques forment un supplément extrêmement riche à son expérience, mais ne lui sont pas essentiels ; par analogie, le cinéma a trouvé dans le montage un champ d'exploration et une grammaire propre, mais son image photographique était immersive dès l'origine. On retrouve ici l'importance de la mise en forme rythmique et harmonieuse dans la *mimesis* antique. Cette dernière n'est pas tant une imitation qu'une représentation par les arts, qu'il s'agisse de chant, de danse, ou de récit. En effet, comme l'a démontré André Gaudreault, la dichotomie entre représentation (*mimesis*) et narration (*diegesis*) reste subsumée au cadre plus large de la *diegesis* comme récit général, lui-même dépendant de la *mimesis* comme mise en forme poétique (Gaudreault, 1995, p. 69, Tableau IX) ; ainsi il n'y a pas d'opposition fondamentale entre l'image vidéoludique et le récit littéraire sur ce point. La *mimesis* est au fondement de la création artistique en tant que traduction sensible d'un non-sensible. Elle retranscrit le réel sous une forme réglée, rythmée, harmonieuse⁸. Ce rapport entre fiction et réalité, Iser le retrouve dans *L'acte de lecture – théorie de l'effet esthétique* :

l'œuvre évitant les écueils de la frustration et de l'ennui. Ces principes ont notamment été mis en application dans le jeu *fIOW* (Thatgamecompany, 2006).

⁸ En ce sens, l'être humain a sans doute toujours vécu dans une certaine forme de cette "hyper-réalité" qu'Umberto Eco voit dans la culture occidentale actuelle (Eco, 2008). Il n'a jamais eu affaire qu'à une réalité reconfigurée selon ses sens et sa pensée ; ce que le XXe siècle lui a apporté, c'est la capacité technique de concrétiser ce redoublement du réel, qu'il s'agisse de reproduire l'œuvre d'art unique ou de rebâtir le monde selon sa fantaisie au sein d'un parc d'attractions. L'apogée de cette mise au service de la technique à la mimésis est sans doute la réalité virtuelle de l'ère informatique (économie virtuelle, modélisation du monde, réseau internet, etc.). Mais cette suprématie du système et de la représentation signe aussi celle de leur but premier – Kant ne voyait-il pas dans la science une

La fiction et la réalité ne peuvent plus être comprises ontologiquement, mais bien comme rapport de communication. C'est ainsi que se résout la polarité de la fiction et de la réalité : au lieu d'être simplement le contraire de la réalité. [...] Si la fiction n'est pas la réalité, ce n'est pas tant parce que les prédicats nécessaires de réalité lui manquent, mais plutôt parce qu'elle est capable d'organiser la réalité de telle sorte que celle-ci puisse être communiquée (Iser, 1995, p. 100).

Par la *mimesis* de sa création, l'artiste met en forme le réel et le rend en quelque sorte « ingérable » par le récepteur. En cela, la dimension mimétique de l'art n'est pas liée à l'esthétique réaliste, mais à un rapport homéotique du sujet à son environnement. Elle réinvestit et réinvente l'unité de l'homme et du monde, le rapport du microcosme au macrocosme, et recoupe, en cela, le sens éthologique de la *mimesis* comme réflexe de camouflage, comme moyen pour l'individu de se confondre avec son environnement. Il en résulte une représentation du monde résolument humaine. C'est la question de la vérisimilitude ou de la cohérence interne de l'œuvre qui, même si elle n'est pas réaliste, doit être crédible :

Ce qu'on appelle la cohérence interne n'est rien d'autre que la conformité des relations locales entre éléments fictionnels aux contraintes inhérentes de la représentation (ces contraintes étant, selon les cas, celles de la perception visuelle, de la logique des actions, de la narration, etc.). [...] Cela dit, la simple contrainte de cohérence est effectivement une contrainte très libérale – comme le montre bien la diversité chatoyante des univers de fiction créés par les êtres humains (Schaeffer, 1999, p. 220).

L'exigence de validation de l'œuvre n'est donc pas sa confrontation avec la réalité, mais sa conformité aux modèles mentaux humains, à la logique et à la perception qu'il a du monde. Dans *Le jeu à son ère numérique* (Genvo, 2009, p. 122), Sébastien Genvo place cette définition en complément des travaux de Gonzalo Frasca sur la simulation dans le jeu vidéo afin de penser une simulation sans référent réel. Or cette mise en dialogue permet de surmonter en grande partie l'opposition entre simulation et représentation qui apparaît dans "*Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*" (Frasca, 2003). Si certains arguments de l'auteur relèvent d'un point déjà traité précédemment – la confrontation de deux objets qui n'ont pas le même statut : le game et l'intrigue – et que, de son aveu même, l'opposition n'est véritablement valable que pour la *paidia*, c'est-à-dire le jeu libre, sans objectif de victoire, le cœur du texte tient à l'idée que les médiums dits traditionnels représentent leur objet au travers de descriptions de ses caractéristiques et de suites fixes d'évènements tandis que les jeux

simplification pragmatique du réel ? – : la manipulation. Comme l'imprimerie et, plus tard, le format poche ont modifié le rapport à l'objet livre, l'informatique, à travers la culture du hacker qui lui est aussi essentielle que le contrôle institutionnel, confère un droit de reconfiguration et de réappropriation qui contamine progressivement l'ensemble de la culture. Il ne s'agit plus de croire au système ou d'en détruire l'idole, mais d'y voir un outil à domestiquer.

vidéo simulent, c'est-à-dire qu'ils reproduisent une partie des comportements de l'objet. La notion de cohérence interne vient contredire ce propos. Contrairement à l'exemple que fournit Gonzalo Frasca, Zola ne se contente pas de choisir l'échec des mineurs à la fin de *Germinal*, sa liberté d'écriture s'exerce dans le cadre des lois et des logiques qu'il perçoit dans la situation qu'il évoque. Cet impératif explique la récurrence des témoignages d'écrivains selon lesquels les personnages vivent et écrivent l'histoire d'eux-mêmes :

Je place un groupe de personnages (ou peut-être seulement deux, voire un) dans une situation plus ou moins désagréable et j'observe comment ils font pour s'en sortir. Mon job ne consiste pas à les aider, ou à les manipuler jusqu'à ce qu'ils soient en sécurité – ça, c'est la bruyante méthode de l'intrigue au marteau-piqueur – mais de regarder ce qui se passe et de l'écrire. La situation vient en premier. Les personnages qui, au début, sont toujours sans relief et sans traits définis, viennent ensuite. Une fois que j'ai ces éléments bien en tête, j'entame la narration. J'ai parfois ma petite idée sur la manière dont tout se terminera, mais je n'ai jamais exigé d'un ensemble de personnages qu'ils se conforment à mes directives ; je veux au contraire qu'ils fassent les choses à leur façon. Dans certains cas, l'issue est celle que j'avais anticipée. Dans la plupart, cependant, c'est quelque chose que je n'avais pas du tout prévu (Stephen King, 2000, p. 194).

Une fois l'identité du personnage et sa situation bien formées dans l'esprit de l'auteur, ses actions peuvent être déduites logiquement. La spécificité du jeu vidéo tient plus fondamentalement au fait que la participation du joueur à l'univers se fait sur le mode de l'action. Dès lors, sa présence implique de remplacer une part des paramètres dirigeant le déroulement des événements par un indéterminé. Autrement dit, le joueur ajoute des blancs au sein de l'œuvre. Littérature et jeu vidéo se retrouvent autour de cette tension fertile entre la liberté du récepteur et les prescriptions du système qu'il vient habiter.

Pour décrire cet aspect du médium vidéoludique, Mathieu Triclot propose une analogie avec la métaphysique leibnizienne du meilleur des mondes possibles en empruntant à l'usage qu'en font les théories de la fiction :

La situation du jeu vidéo apparaît ainsi comme une combinaison curieuse : il s'agit d'un monde leibnizien, engendré par le calcul, où chaque entité possède ses lignes de code, mais dans lequel on dépose un objet non leibnizien, le joueur, le seul être non programmé dans l'affaire. Que peut-il se passer ? Bien souvent, la situation de jeu consiste à rendre le joueur lui-même leibnizien, à l'intégrer progressivement dans la logique du programme, à le conduire à retrouver l'enchaînement optimal. Le joueur résorbe alors finalement de lui-même la perturbation qui résulte de sa présence pour rendre le monde à son état de perfection (Triclot, 2011, p. 60).

La limite évidente de cette approche est qu'elle tend à renouer avec l'idée d'une vérité de l'œuvre prévue par l'auteur et découverte par le récepteur. Il faut donc y adjoindre que l'expérience optimale

s'établit pour un récepteur donné et dans un contexte donné. Le récit bien connu de la réception des *Mystères de Paris* (Eugène Sue, 1843), passant d'une description pittoresque des bas-fonds parisiens à destination des classes aisées à un catalyseur de conscience sociale et d'aspirations populaires, le démontre suffisamment. Cette analogie leibnizienne trouve néanmoins des échos à divers niveaux de la réception vidéoludique comme littéraire. Au niveau le plus élémentaire du parcours du texte, c'est ce processus de sélection progressive de l'expérience optimale qui a lieu. Ricoeur souligne ainsi, à partir des travaux d'Iser et Ingarden, l'importance du "point de vue voyageur" dans la littérature :

Ce procès mouvant de modification d'attentes constitue la concrétisation imageante évoquée plus haut. Il consiste à voyager le long du texte, à laisser "sombrier" dans la mémoire, tout en les abrégeant, toutes les modifications effectuées, et à s'ouvrir à de nouvelles attentes en vue de nouvelles modifications. Ce procès seul fait du texte une *œuvre*. L'œuvre, pourrait-on dire, résulte de l'interaction entre le texte et le lecteur (Ricoeur, 1985, p. 305-306).

Au fil du texte, le récepteur suscite l'œuvre dans son esprit, la corrige et la modifie en fonction des indications pour ensuite occulter ces variations afin de garantir la cohésion de l'ensemble. Cette succession de réactions entre le lecteur et le texte pour former une œuvre en perpétuelle évolution fait écho au « cycle magique » de Bernard Perron et Dominic Arsenault (Perron et Arsenault, 2009, p. 109). Ce rapprochement implique une clarification préliminaire. Le fait que le lecteur est en contact avec le texte tandis que le joueur n'a jamais accès au code du jeu peut en effet constituer un obstacle. Cette différence implique a priori un déterminisme supérieur dans le rapport texte/lecteur. Cependant, la concrétisation littéraire décrite plus tôt va à l'encontre de cette opposition. Dans la mesure où le lecteur forme l'œuvre à mesure qu'il la lit, il n'a jamais accès à ce que l'on pourrait appeler la « chose en soi » du texte, sa réalité objective précédant toute subjectivité. Je rejoins ici la pensée de Pierre Bayard :

Il est utopique de penser, en raison de ce travail de complément, qu'il existerait un quelconque texte objectif, ou même simplement commun, sur lequel les différents lecteurs viendraient se projeter. Et, si ce texte existait, il serait malheureusement impossible d'y accéder sans en passer par le prisme d'une subjectivité. C'est le lecteur qui vient achever l'œuvre et refermer, d'ailleurs temporairement, le monde qu'elle ouvre, et il le fait à chaque fois d'une manière différente (Bayard, 2010, p. 76).

La concrétisation inconsciente de l'œuvre et ses multiples influences personnelles, culturelles, historiques ou sociales constituent une transformation parallèle à celle du code par la console de jeu. On pourrait opposer que la concrétisation du code par la machine produit une œuvre qui est la même pour tous les joueurs tandis que celle qui est opérée par le lecteur est directement subjective, mais ce serait occulter le jeu de prescriptions et de liberté du texte littéraire. C'est dans ce processus fluide d'ouverture et de limitation, qui fait que l'œuvre est polysémique et non omnisémique, que vient

s'insérer la médiation de la console. Espen Aarseth a déjà concédé ce point en l'étendant du cybertexte à la littérature en général :

As can be inferred from its etymology, a cybertext must contain some kind of information feedback loop. In one sense, this holds true for any textual situation, granted that the "text" is something more than just marks upon a surface. A reader peruses a string of words, and depending on the reader's subsequent actions, the significance of those words may be changed, if only imperceptibly. The act of rereading is a crucial example: the second time we read a text, it is different, or so it seems. How can we know the text from the reading? Sometimes, a reader may influence the text for other readers, even if all the "marks on the pages" stay the same: a dramatic example is the ayatollah Khomeiny's reaction to *The Satanic Verses* (Aarseth, 1997, p. 19-20).

Bernard Perron et Dominic Arsenault se basent sur ces deux éléments, le code inaccessible et l'interaction, pour proposer un « cycle magique du gameplay »⁹ défini comme « a continuous loop between the gamer's input and the game's output » (Perron et Arsenault, 2009, p. 113). Ils distinguent trois spirales interconnectées déployant le cycle du jeu. La plus large, celle du gameplay, correspond à l'apprentissage et à l'exercice de l'action par le joueur. Ces processus reposent sur un aspect sensori-moteur, la réalisation efficace de l'action, et un aspect analytique. Ce dernier est tantôt lié à une dynamique ascendante, le joueur utilisant les indices contextuels à sa disposition pour tenter de prévoir les conséquences de ses actions, tantôt à une dynamique descendante, le jeu confirmant ou infirmant les suppositions du joueur. La deuxième spirale, contenue dans la première, correspond à la dimension narrative du jeu à laquelle le joueur a accès par le gameplay. On y retrouve une dynamique de prévision – confirmation/infirmité portant sur le déroulement de l'intrigue, similaire à celle du

⁹ Cette progression cyclique à l'intérieur de l'oeuvre entre parfaitement en dialogue avec les théories de la réception en littérature et notamment avec l'approche de Roman Ingarden : « Le processus de lecture, pour la théorie de la réception, est toujours un mouvement dynamique et complexe qui se déploie dans le temps ». Le texte littéraire existe purement et simplement, selon la définition du théoricien polonais Roman Ingarden, comme une série de "schémas" ou de directions générales que le lecteur doit actualiser. Pour ce faire, le lecteur devra investir le texte de certaines "pré-compréhensions", d'un contexte flou de croyances et de suppositions à l'intérieur duquel les différents aspects de l'oeuvre seront évalués. Tandis que le processus de lecture se poursuit, ces suppositions se modifieront par ce que nous aurons appris et le cercle herméneutique – de la partie vers le tout puis vers la partie – se mettra en mouvement. En tentant de tirer du texte un sens cohérent, le lecteur sélectionnera et organisera ces éléments dans des ensembles conséquents, en excluant certains et en actualisant d'autres, il "concrétisera" certains éléments de diverses façons et il tentera de faire coexister différentes perspectives à l'intérieur de l'oeuvre, ou de passer d'une perspective à l'autre de façon à construire une "illusion" unificatrice. [...] Nous lisons tout à la fois en amont et en aval, effectuant un travail de prévision et de mémoire avec la conscience probable d'autres ouvertures du texte que notre lecture aurait rejetées. De plus, cette activité extraordinairement complexe qu'est la lecture se déroule sur plusieurs niveaux simultanément car le texte a des arrière-plans et des avant-plans, des points de vue narratifs et des niveaux de sens différents entre lesquels nous nous déplaçons constamment » (Eagleton, 1994, p. 77).

cinéma ou de la littérature. Enfin, la dernière spirale correspond à l'interprétation, rendue possible par la conjugaison de la narration et du gameplay ainsi que par le rapport à l'horizon d'attente du récepteur. Au cours de la partie, le joueur réalise ce parcours d'innombrables fois, fort à chaque cycle d'une prise plus forte sur le jeu lui permettant d'élargir progressivement la spirale. Il s'agit du parallèle dans le domaine de l'action à la spirale d'intellection littéraire par laquelle le lecteur étend et affermit sa vision de l'œuvre en passant par les trois phases de la réception première du texte, de la construction de l'intrigue et de l'interprétation du sens de l'œuvre, au fil des allers-retours entre les prescriptions du texte et ses projections. Ces processus de va-et-vient amènent Perron et Arsenault à considérer le jeu vidéo comme une chaîne de réactions plutôt que d'actions, le joueur réagissant à ce que lui présente le jeu et ce dernier réagissant à son tour à la participation du joueur, comme le lecteur réagit à l'œuvre littéraire née de son actualisation du texte tandis que l'œuvre réagit aux apports du lecteur dans la mesure où elle les prévoit, les ménage, les infirme ou les confirme.

Au-delà du processus de sélection progressive de l'expérience optimale qui a lieu, l'analogie leibnizienne de Triclot s'ancre dans la question de l'attitude du récepteur vis-à-vis de l'œuvre, de sa liberté et de son attitude :

Le détour par la métaphysique décrit ainsi une grande figure du joueur possible, dans cette zone mimicry-ludus : devenir leibnizien, prendre la place du programme et résorber cette aberration qu'est un sujet libre de ses mouvements dans un univers programmé. Or cette situation correspond, trait pour trait, à celle, malaisée, du sujet moral chez Leibniz : un sujet libre, mais dont la liberté consiste à accomplir les desseins de Dieu. Il en va de même dans les jeux où la liberté ne consiste bien souvent qu'à accomplir le programme (Triclot, 2011, p. 60).

L'appel à la classification de Caillois « mimicry-ludus » situe le propos dans le cadre d'une activité ludique réglée et intégrant le faire-comme-si, c'est-à-dire particulièrement orientée vers la fiction dite traditionnelle. Pour ce qui est de la *paidia*, dont Triclot interroge la possibilité dans le cadre du médium étroitement réglé qu'est le jeu vidéo, le dialogue s'engage plus aisément avec un autre pan de l'activité littéraire : les univers étendus et les fan-fictions¹⁰ au cœur des travaux d'Anne Besson (Besson, 2017). La « grande figure du joueur possible » évoquée par Triclot renvoie à une classification de la réception suivant son rapport aux prescriptions de l'œuvre. Cette perspective fait écho à celle de Judith Kaufmann (2005, p. 19) qui décrit l'habitation du texte par le lecteur comme un parasitage durant

¹⁰ Si le phénomène au sens strict est récent, le flou du statut auctorial permet de le relier à des pratiques antérieures. Lovecraft, qui n'eut jamais que des publications en revues de son vivant, s'était ainsi constitué un cercle de collaborateurs et d'épigones que l'on serait la plupart du temps bien en peine de catégoriser comme écrivains ou « fans ».

lequel l'attitude de ce dernier varie de la coopération à l'insoumission. Le parasite y est défini étymologiquement comme « celui qui mange à côté de », que l'hôte invite à sa table (Kaufmann, 2005, p. 20) et, par sa polysémie, comme l'interférence sonore qui vient troubler une communication, un bruit parasite. Judith Kaufmann déploie à partir de ces deux caractères un éventail d'attitudes de lecteur : le parasite bricoleur, qui vient « squatter » le livre en locataire pour y trouver temporairement racine ; le parasite rêveur, qui s'approprie le texte pour en faire une œuvre personnelle sans pour autant en revendiquer l'auctorialité ; le parasite (sur)interprète, pour qui le texte est un « pré-texte » à l'élaboration de sa propre réflexion ; etc. (Kaufmann, 2005, p. 22-24). L'ensemble de ces types se ramènent à deux pôles, le parasite coopérant et le parasite récalcitrant. La question fondamentale reste ainsi celle qui, selon Bernard Perron, est également au centre du jeu vidéo : la prise ou l'abandon du contrôle (Perron, 2006, p. 360). L'impératif d'action du médium vidéoludique rend en effet cet enjeu particulièrement prégnant et ce d'autant plus que l'ivresse de l'interaction peut occulter l'influence exercée par le système au travers de son affordance et de ses règles (qui, comme le rappelle Genvo (2009, p. 134), sont imposées par le code, contrairement aux jeux traditionnels). Si, par exemple, le joueur ne reçoit aucune instruction lors du niveau 1 – 1 de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), le simple fait de placer le personnage tout à gauche de l'écran de départ incite ledit joueur à se diriger vers la droite, le sens de déroulement du jeu. De même, l'arrivée du premier ennemi se dirigeant vers la gauche impose de maîtriser le saut avant de continuer et le rythme de la musique indique la cadence optimale de ces sauts pour finir le niveau dans une course ininterrompue (Figure 3).



Fig. 3 : Le niveau 1-1 de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985).

Cette considération ne va pas à l'encontre des deux éléments qui, selon Genvo, définissent par essence l'activité ludique en association avec les critères de liberté et de fiction : l'incertitude et l'exercice des possibles (Genvo, 2009, p.114-115). Trouvant un écho littéraire dans le point de vue voyageur et la projection en aval de l'intrigue, ces points s'inscrivent néanmoins à l'intérieur d'un système qui les limite, les oriente, les confirme ou les infirme. D'un côté, le système vidéoludique favorise l'expérimentation dans la mesure où, ses règles étant garanties par le code et la machine, le joueur peut y entrer et découvrir son fonctionnement au fur et à mesure ; de l'autre, il forme un cadre coercitif

où la liberté de choix est toute relative. C'est le sens que l'on peut tirer de l'incipit¹¹ de *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) et du rapport entre le joueur, son personnage Stanley et le narrateur. Ce dernier présente Stanley comme un employé chargé d'appuyer sur des boutons quand on le lui demande. Au fil de la narration, le joueur a la possibilité de désobéir au récit, mais cet entêtement le conduit dans une salle vide où il est contraint de se soumettre aux directives qui lui sont données. Cette séquence offre une vision particulièrement sombre et cynique du système et de son incarnation par le Maître du Jeu¹². Le désir de fiction y apparaît comme un désir d'évasion et le besoin d'une interaction significative, d'une agentivité où le choix modifie le système, comme une rupture avec l'insignifiance de l'individu dans le monde réel. Cependant, les satisfactions de ces aspirations ne peuvent être qu'illusoires, dans la mesure où la liberté du joueur ne peut s'exercer que dans le cadre prévu par le système, sous peine de voir ce dernier échouer à répondre et l'interaction avorter. L'essentiel n'est pas tant que le joueur fasse ses choix librement, mais qu'il les accomplisse. Ainsi, il n'est qu'un « observateur » de ce monde sous une modalité de participation par l'action puisqu'il ne peut excéder, depuis sa situation de jeu, les possibilités comprises dans le système. La tentative d'émancipation ne peut qu'aboutir à une situation inextricable de morts et de répétitions dans la mesure où le système ne peut répondre que d'une seule façon à une même proposition et que la mort du personnage virtuel, comme arrêt de la partie, est la réponse à l'inadéquation entre la proposition du joueur et le fonctionnement du jeu. Tant que le récepteur persiste à se rebeller contre le système, il est donc condamné à revivre la même expérience d'échec et à revenir au point de départ. La seule issue est d'accepter le fonctionnement de l'univers ludique et de s'y plier, d'entrer dans la phase

¹¹ Il s'agit ici d'une séquence d'événements parmi plusieurs possibles. Néanmoins, la conception du système la rend plus probable qu'aucune autre lors d'une première approche. Le joueur pourrait ainsi, durant de son passage dans la salle de chantier, sauter d'une plate-forme pour aller s'écraser en contrebas ou pour atterrir sur une passerelle ; cependant les risques représentés par ces exercices des possibles tendent à en faire des expériences plus tardives, n'apparaissant qu'une fois les chemins plus évidents tentés. Cet exemple démontre également la valeur du cybertexte d'Espen Aarseth pour appréhender l'intrigue de ce type de jeux. Il n'en demeure pas moins qu'il s'agit d'une forme particulière incluse dans la structure plus générale du creux et du plein, ce qui est par ailleurs le propos du passage analysé.

¹² Comme Albert Laffay a pu déceler un « Grand Imagier » derrière chaque film, « personnage fictif et invisible à qui [l']œuvre commune [du metteur en scène et des ouvriers du film] a donné le jour et qui, derrière notre dos, tourne pour nous les pages de l'album [qu'est le film], dirige notre attention d'un index discret sur tel ou tel détail, nous glisse à point nommé le renseignement nécessaire et surtout rythme le défilé des images » (Laffay, 1964, p. 81-82, cité dans Gaudreault, 1999, p. 21), le jeu vidéo est encore hanté par la figure que les jeux de rôle ont nommé « Maître du Jeu », garant à la fois des règles ludiques et de la narration, et d'autant plus présent que, contrairement aux jeux traditionnels, on ne peut pas négocier les règles du système vidéoludique.

d'acceptation du cycle de la réception pour renouveler la remise en question et l'exercice des possibles au prochain creux du système, ou d'arrêter de jouer. Si un tel système est ici mis en place de manière critique, il renvoie à un certain nombre de techniques de conception, comme la boîte de Skinner, dont le but est de diriger la volition du joueur. Schématiquement, le principe de ce dispositif de conditionnement opérant est de favoriser un comportement par des stimulus positifs (gain de niveau, objet bonus, etc.) et négatifs (perte de points, ennui, etc.). Ces stimulus sont d'autant plus efficaces qu'ils portent sur ce qu'Epicure nommait des désirs non-nécessaires (donc insatiables), tels que la reconnaissance sociale ou l'argent, et qu'ils sont distribués de manière aléatoire (sur le modèle des machines à sous) ou graduellement espacée (plus on a un niveau élevé, plus il faut de temps pour en gagner un supplémentaire. Ce type de dispositif peut être utilisé pour allonger artificiellement le temps passé dans un jeu (en particulier dans un modèle économique d'abonnement de type *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2004) ou pour favoriser les micro-transactions internes au jeu (notamment dans les « Free-to-Play¹³ » de type *FarmVille*, Zinga, 2009)¹⁴.

¹³ Le modèle économique de ces jeux gratuits repose en grande partie sur des processus d'habituation et de frustration (récompenses de plus en plus éloignées, action nécessitant un temps d'attente croissant) et des paiements facultatifs permettant de réduire les délais.

¹⁴ Cette conscience du caractère coercitif du système ludique intègre une dimension politique. Elle entre en écho avec les travaux de Frédéric Lordon qui, en associant les pensées marxiste et spinoziste, approche le salariat sous l'angle du désir. Sur la question qui l'anime, « Comment un certain désir [patronal] s'y prend-il pour impliquer des puissances tierces dans ses entreprises ? », il récuse l'idée de servitude volontaire. L'enrôlement salarial repose sur un divertissement (au sens pascalien) : « Il n'est que de voir l'habileté (élémentaire) du discours de défense de l'ordre établi à dissocier les figures du consommateur et du salarié pour induire les individus à s'identifier à la première exclusivement, et faire retomber la seconde dans l'ordre des considérations accessoires. Tout est fait pour prendre les agents "par les affects joyeux" de la consommation en justifiant toutes les transformations contemporaines – de l'allongement de la durée du travail ("qui permet aux magasins d'ouvrir le dimanche") jusqu'aux déréglementations concurrentielles ("qui font baisser les prix") – par adresse au seul consommateur en eux » (Lordon, 2010, p. 50). Ce dispositif n'a pour but que de camoufler un rapport de domination tel que le choix en est en réalité exclu : « Le cas du rapport salarial a de ce point de vue la vertu d'indiquer qu'il est des désirs qui ne s'imposent nullement sur le mode du libre choix – ou alors il faudrait parler de servitude volontaire également à propos de celui à qui on a mis un pistolet sur la tempe et qui obéira à tout sous le désir (puissant) de ne pas mourir, capturé (lui et son désir) par son preneur d'otage. Ce sont les structures sociales, celles des rapports de production capitalistes dans le cas salarial, qui configurent les désirs et prédéterminent les stratégies pour les atteindre : dans les structures de l'hétéronomie matérielle radicale, le désir de persévérer matériellement-biologiquement est déterminé comme désir d'argent qui est déterminé comme désir d'emploi salarié » (Lordon, 2010, p. 32).

Si la modalité d'action de la réception vidéoludique met particulièrement cet enjeu de liberté en lumière, le caractère purement intellectuel qu'il revêt en littérature tend à l'occulter de la perception commune de ce médium. Pour autant, il n'en est pas moins primordial dans la mesure où c'est cet espace de liberté – le surplus de sens apporté au texte – qui en fait la richesse, sans cesse renouvelée par la lecture :

Tout texte, fut-il systématiquement fragmentaire, se révèle inépuisable à la lecture, comme si, par son caractère inéluctablement sélectif, la lecture révélait dans le texte un côté non écrit. C'est ce côté que, par privilège, la lecture s'efforcera de *figurer* (Ricœur, 1985, p. 308).

Cette dynamique du creux et du plein amène Ricœur à conclure que la « bonne lecture » est celle qui permet l'oscillation entre une immersion irrésistible et une expérimentation hors des prescriptions autoriales, entre l'abandon à l'influence imposée par le système sur son récepteur et l'exercice conscient de la liberté créatrice de ce dernier. Sur la question commune de l'équilibre nécessaire entre ces deux pôles, le dialogue intermédiatique entre jeu vidéo et littérature apporte un enrichissement mutuel, le premier éclairant plus directement la part active du récepteur et la seconde le caractère coercitif du système hôte. Les moyens mis en place par *The Stanley Parable* pour orienter les décisions du joueur sont, de fait, principalement d'un ordre narratif, le discours du narrateur visant à déclencher un effet positif ou négatif chez le récepteur. De même, et de manière plus générale, Sébastien Genvo a relevé la similitude entre le schéma narratif canonique d'Algirdas Julien Greimas et Joseph Courtès et la progression du joueur dans le jeu (2009). A la phase de manipulation durant laquelle un personnage secondaire vient définir la quête et convaincre le héros de l'entreprendre (faire-savoir et faire-vouloir) correspond le dispositif ludique exposant au joueur son objectif et l'y poussant. C'est par exemple, dans *The Stanley Parable*, la conjonction entre l'affirmation du narrateur selon laquelle Stanley sort de son bureau et l'absence d'interaction possible dans cette zone de départ ; c'est aussi le pacte initial du *Livre du voyage* définissant le contrat de lecture et invitant le lecteur à s'y conformer. La deuxième phase, celle de qualification, lors de laquelle le héros devient compétent pour accomplir sa quête équivaut à l'apprentissage des actions possibles et à l'acquisition de nouvelles capacités. Il s'agit, dans *The Stanley Parable* de la familiarisation avec les mouvements et de la découverte de la possibilité de désobéissance. Elle peut également prendre la forme de l'obtention de nouvelles armes et objets, comme les Lames d'Athéna ou la Tête de Méduse dans *God of War* (Sony Computer Entertainment Sant Monica Studio, 2005), ou, dans le *Livre du voyage*, de la prise de conscience des capacités d'imagination du lecteur. La phase de performance voit l'application de ces compétences en vue de l'objectif et la phase de confirmation valide la précédente pour récompenser le personnage ou la refuse pour imposer une réitération.

Les impératifs de la "bonne lecture" ont cependant poussé la littérature à produire des dispositifs venant à l'inverse contrer cette prise du texte sur le récepteur :

A cet égard, le narrateur "non digne de confiance" devient l'objet d'un jugement moins réservé que celui de Wayne Booth ; il devient une pièce de la stratégie de rupture que la formation d'illusion requiert à titre d'antidote. Cette stratégie est une des plus aptes à stimuler une lecture active, une lecture qui permet de dire que *quelque chose se passe* dans ce jeu où ce que l'on gagne est à la mesure de ce qu'on perd (Ricœur, 1985, p. 309).

Le doute relatif au narrateur constitue ainsi un *pharmakon* littéraire par lequel la fiction se détruit légèrement pour regagner en vitalité. On peut en étendre la pharmacopée aux adresses aux lecteurs et aux digressions qui sont au centre de l'écriture du *Tristram Shandy* de Sterne (1759) ou du *Jacques le Fataliste* de Diderot (1796). De manière significative, ces ruptures du carcan narratif qui émancipent la lecture sont également interprétées par Milan Kundera comme des procédés venant libérer le geste d'écriture de l'auteur :

Quand Fielding proclame sa liberté envers la forme romanesque, il pense tout d'abord à son refus de laisser réduire le roman à cet enchaînement causal d'actes, de gestes, de paroles que les Anglais appellent la "story" et qui prétend constituer le sens et l'essence d'un roman ; contre ce pouvoir despotique de la "story" il revendique notamment le droit d'interrompre la narration, "où il voudra et quand il voudra", par l'intervention de ses propres commentaires et réflexions, autrement dit, par des *digressions* (Kundera, 2005, p. 23 – 24).

Dès lors, l'argument structurel sur lequel Jesper Juul s'était fondé pour opposer jeu vidéo et roman (compris dans l'ensemble des médiums narratifs) dans *A clash between game and narrative* ne tient plus :

Interactive fiction is a Utopian idea for many reasons. There are two phenomena, each well proven:
Narratives, linear and fixed sequences, a chain of events that are claimed to necessarily follow each other; variable speed, skips, and a distance between the time narrated and the time of the reading. The computer game, interactive and non-linear, with smaller elements that can be combined again and again, an interactivity that presupposes a *now* where the user has influence, and where the time narrated and the time of the reading are identical. These two are too different to be simply combined. The interactive narrative is not impossible, that is, works can be created that are alternating narrative and interactive. But it does not create something new, something just equal to the sum of its parts (Juul, 1999, p. 76).

Il ne s'agit pas de nier l'incompatibilité entre la séquence fixe de l'intrigue et l'indéterminé de l'interactivité, mais d'y voir une tension bien plus générale à laquelle la littérature s'est depuis longtemps confrontée et qui formera le cœur de notre approche de la peur. Cette tension est d'ailleurs bien plus profonde et subtile qu'une pure alternance structurelle entre phases narratives et phases interactives. La critique policière de Pierre Bayard le démontre en changeant l'intrigue du *Meurtre de Roger Ackroyd* (Bayard, 2008) et du *Chien des Baskerville* (Bayard, 2010) sans modifier les textes en

quoi que ce soit. Le jeu tient ici à l'extension du doute à toute narration (puisqu'une narration suppose une personne derrière l'instance narrative et se révèle donc faillible) et à l'application rigoureuse des règles de la fiction à partir de cette prémisse. Il propose ainsi une lecture convaincante du texte de Holmes où c'est en réalité Beryl Stapelton qui prépare lentement le meurtre de son mari en le faisant passer pour coupable de la mort accidentelle de Charles Baskerville afin de pouvoir se débarrasser de Jack Stapelton sans éveiller les soupçons pour ensuite épouser Henry Baskerville, l'héritier de la fortune. Pour le roman d'Agatha Christie, Pierre Bayard désigne deux meurtriers, Caroline Sheppard, d'abord, qui a tué Ackroyd pour protéger son frère, et Hercule Poirot lui-même qui, par son acharnement à trouver une explication complexe et étonnante au meurtre, accule le docteur Sheppard au suicide. Il voit deux conditions à cette pratique qui explicite les processus sous-jacents de la lecture libre. Tout d'abord, l'interprétation est une activité qui produit l'œuvre plutôt qu'un retour sur celle-ci :

Ce qui apparaît clairement ainsi, c'est que l'indice est moins un signe déjà présent qu'un signe *qui se constitue après coup dans le mouvement herméneutique de l'interprétation*, laquelle, en proposant un sens définitif, hiérarchise les données et construit à rebours une structure textuelle plausible. En cela, l'indice préexiste moins à l'interprétation qu'il n'en est le produit. Cette dimension de l'après-coup fait que ce ne sont pas les mêmes signes qui seront mobilisés selon les lectures, ou les mêmes significations des mêmes signes, ce qui est une autre manière de dire que – chaque lecteur constituant son propre réseau d'indices – *ce n'est pas le même texte qui est lu* (Bayard, 2008, p. 97).

En tant que sélection, organisation et complétion, l'activité interprétative est une perpétuelle recreation. Cette position recoupe et poursuit celle de la « reader response » telle que résumée par Janet Murray :

As the literary theorists known as the "reader response" school have long argued, the act of reading is far from passive: we construct alternate narratives as we go along, we cast actors or people we know into the roles of the characters, we perform the voices of the characters in our heads, we adjust the emphasis of the story to suit our interests, and we assemble the story into the cognitive schemata that make up our own systems of knowledge and belief (Murray, 1997, p. 110).

L'activité du lecteur est ce qui permet la transsubstantiation du code langagier en œuvre. Cela suppose une nature particulière du texte littéraire qui résulte justement de ses creux permettant le jeu du texte. S'il est matériellement clos et limité à l'ensemble de ses signes, ses interstices l'ouvrent à des espaces d'innombrables possibles :

Le monde que produit le texte littéraire est un monde incomplet, même si certaines œuvres proposent des mondes plus complets que d'autres. Il serait plus juste de parler de *fragments de mondes*, constitués de parties de personnages et de dialogues, où des pans entiers de la réalité font défaut. Et, point essentiel, ces défaillances du monde de l'œuvre ne tiennent pas à un défaut d'information que le travail de recherche, comme en histoire, peut espérer

comblent un jour, mais un *défait de structure*, à savoir que ce monde ne souffre pas d'une *complétude perdue*, faute d'avoir jamais été complet. De ce fait, le texte n'est pas lisible si le lecteur ne lui donne pas sa forme ultime, par exemple en imaginant, consciemment ou inconsciemment, une multitude de détails qui ne lui sont pas directement fournis (Bayard, 2008, p. 138).

Dès lors que l'on entend cette caractéristique du texte littéraire, l'impact du lecteur sur l'œuvre devient susceptible de nombreux degrés suivant les variations que le texte est capable de soutenir. Pour Bayard, ces creux sont de trois ordres, ceux ayant trait aux descriptions, ceux qui relèvent de l'intrigue et ceux qui sont liés aux personnages :

Cette incomplétude est frappante pour les descriptions, qui referment certains possibles, mais en laissent de nombreux ouverts à l'imagination. La remarque a été faite depuis longtemps que les descriptions littéraires, par rapport à celles de la peinture figurative ou du cinéma, laissent une bien plus grande place à l'inventivité du lecteur, place qui est souvent portée au bénéfice de la littérature.

Tout récit, par ailleurs, laisse à l'imagination de vastes espaces ouverts sur le plan narratif, sous la forme d'ellipses directes ou indirectes. A priori le lecteur n'a pas à se préoccuper de ce qui se joue dans ces espaces vierges du récit, mais il est peu probable, tout comme pour les descriptions, qu'il ne soit pas incité à compléter ces manques, surtout quand le texte porte les traces énigmatiques d'événements absents.

A ces incomplétudes descriptives et narratives il convient d'en ajouter une troisième, qui concerne les personnages. Un grand nombre d'éléments de leur vie, tant psychique qu'événementielle, ne nous sont pas communiqués. Cette incertitude a partie liée avec un point essentiel que j'étudierai plus loin, qui est le mode particulier d'existence des personnages littéraires, lesquels, j'en ai la conviction, jouissent d'une autonomie beaucoup plus grande que celle qu'on leur prête et sont donc en mesure de prendre des initiatives, à l'insu de l'écrivain comme du lecteur. Cette forte tendance à l'autonomie des personnages accroît encore l'incomplétude du monde littéraire en augmentant sa mobilité intérieure et renforce la difficulté à le clore (Bayard, 2010, p. 75-76).

Si les deux premières incomplétudes sont liées à des points déjà abordés, la question des personnages reste à traiter dans la mesure où, comme l'indique la part psychanalytique de la critique policière, leurs creux influencent les pleins de l'intrigue et où l'impératif d'action vidéoludique implique un rapport particulier entre le joueur et son personnage.

III) Habiter l'œuvre

Avec soulagement, avec humiliation, avec terreur, il comprit qu'il était lui aussi une apparence, qu'un autre était en train de le rêver.
(« *Les ruines circulaires* », Jorge Luis Borges, 1940)

La question du rapport aux personnages engage d'abord celle de l'instance narrative, dans la mesure où cette dernière détermine l'entrée du récepteur dans le monde fictionnel. Dans *A Clash between Game and Narrative*, Jesper Juul écrit que le jeu vidéo n'a pas de narrateur puisqu'il est condamné à une perpétuelle adéquation entre le temps du récit et le temps de la narration, les événements se déroulant suivant les actions du joueur (Juul, 1999, p. 4). Il en déduit que le rapport du médium vidéoludique aux événements fictifs est "plutôt objectif" (Juul, 1999, p. 32). On peut néanmoins lui opposer que, dans la mesure où le joueur ne peut pas ne pas avoir part au monde fictif du jeu, il a besoin d'une interface, c'est-à-dire la structure régissant son accès à la fiction ludique dans sa temporalité, sa spatialité et ses modalités d'action. Or cette médiation est tout aussi subjective et structurante que celle de la narration.

Relativement à la temporalité, la question du rapport de la narration au passé est tout d'abord faussée dans la mesure où les événements fictifs n'ont pas de référents réels. Y compris dans le cas particulier du récit historique, la transposition en œuvre littéraire exclut la stricte correspondance, comme l'explique Ingarden :

Ainsi le passé, depuis longtemps révolu et anéanti, se reconstitue sous nos yeux dans les états-de-chose (objets) seulement intentionnels qui les incarne ; mais ce n'est pas le passé lui-même qui, ici, est jugé, car il est impuissant à franchir le dernier pas qui sépare les assertions quasi proportionnelles des véritables propositions : l'identification [...] Ce n'est qu'en passant à la considération scientifique ou à un simple rapport sur des événements passés que ce dernier pas serait franchi ; c'est alors qu'on obtiendrait de vraies propositions. Mais s'il n'y a, dans les œuvres littéraires, que des assertions quasi judiciaires de différents types, ces phrases ne sont pas – comme on l'a déjà remarqué – purement énonciatives. Aussi parviennent-elles – grâce aux propriétés dont on a déjà parlé – à créer plus ou moins l'illusion de la réalité, ce qui ne réussirait pas aux pures énonciations. En d'autres termes, elles portent en elles une puissance de suggestion qui, à la lecture, nous permet de nous plonger dans un monde fictif et de vivre dans un univers qui nous est propre, dans un monde étrangement irréel et qui pourtant semble réel. Cette mystérieuse puissance a sa source principale dans le caractère particulier – encore très insuffisamment exploré – quasi judiciaire des assertions (Ingarden, 1983, p. 152).

Ainsi, le récit ne constitue en aucun cas un rapport d'événements passés, mais, au contraire, suscite un univers présent d'une certaine réalité. Cette nature particulière du monde fictif littéraire découle de ce que Ingarden appelle le caractère "quasi judiciaire" de son énonciation, c'est-à-dire au fait

qu'elle se donne pour vraie sans pour autant renvoyer à la réalité puisque ses objets sont "purement intentionnels", autrement dit sont créés par un acte de conscience. Elle est donc intimement liée à un faire-comme-si ludique.

De plus, il est tout simplement faux de prétendre que le jeu vidéo ne peut exister que dans l'écrasement des temps du récit, de la narration et de la lecture dans un présent ludique. D'abord parce que les quatre vitesses narratives de Genette (Genette, 1972, p. 122-144) sont tous présents dans le jeu contrairement à ce que prétendait Jesper Juul dans sa thèse (Juul, 1999, p. 31). Prenons l'exemple de *Civilization IV* (Firaxis Games, 2005). Le joueur y dirige un peuple depuis la préhistoire jusqu'à nos jours selon un système de gestion au tour par tour. Le joueur n'a pas d'impératif de temps lors de ses décisions puisque le reste du monde est figé (pause) ; lorsqu'il demande à une unité de se déplacer, il voit celle-ci traverser plusieurs kilomètres en quelques secondes (sommaire) ; lorsqu'une bataille se déclenche, les quelques individus symbolisant l'armée se battent en duel sous ses yeux (scène) ; lorsqu'enfin il met fin à son tour, des années s'écoulent instantanément (ellipse) avant son nouveau tour (Figure 4).



Fig. 4 : *Civilization IV* (Firaxis Games, 2005).

Même en se concentrant sur le genre action qu'évoque Jesper Juul, il n'est pas nécessaire d'attendre *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001) – qui introduit le ralenti "bullet-time" dans les fusillades – ou *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft, 2003) – qui permet au joueur de remonter le temps – pour déceler des effets de temporalité. Il est évident que le *Doom II* (Id Software, 1994) cité dans ce passage joue sur le résumé littéraire ou l'accélééré cinématographique afin de dynamiser l'action et que la rapidité avec laquelle le marine incarné par le joueur court, utilise une trousse de soins ou enfle une armure relève d'une simplification d'événements qui ralentiraient le rythme de l'aventure.

Reste néanmoins la question de l'influence du joueur sur les événements. Selon Jesper Juul (1999, p. 30-31), il est impossible de jouer des événements passés puisque ces derniers s'accomplissent lors du jeu. Dans la mesure où le joueur décide librement de ses actions et où celles-ci influencent le monde fictif, elles ne peuvent s'être déjà produites. Cependant, la liberté et l'influence du joueur ont déjà été nuancées dans les pages précédentes. L'argument ne tient pas face à la structure en creux et pleins de la littérature : lorsque Hugo décrit dans *Notre-Dame de Paris* (1831) la promenade de Gringoire sur les bords de Seine puis en direction de la place de Grève, il ne dit pas si le poète marche au milieu de la rue ou sur le côté, s'il évite des flaques de boue, slalome entre des passants ou jette quelque caillou à l'eau ; seul importe qu'il s'exclame « que volontiers je me noierais, si l'eau n'était pas si froide ! » avant de se rendre au cœur de la Fête des Fous. De même, il importe peu que le marine de *Doom II* trouve les passages secrets du niveau, tue tous les monstres ou tire dans les murs du moment qu'il atteint les portes « Exit » et détruit l'immense tête démoniaque au cœur de l'enfer. L'interface vidéoludique intègre donc bien une fonction de régie comparable à celle de l'instance narrative, déterminant les différentes temporalités et la succession nécessaire des événements. Seuls les cas particuliers des jeux abstraits – qui ne présentent pas d'événements fictifs proprement-dits – ou des jeux libres dits "bacs à sable" – qui permettent au joueur d'élaborer sa propre histoire suivant les possibles offerts par le système ludique – échappent à cette structure événementielle imposée. Dès qu'il y a objectif, le joueur doit accomplir un programme ludique qui est aussi un programme narratif. On retrouve, en réalité, précisément l'actualisation des événements passés décrit par Ingarden :

Lorsque la narration se fait sur le mode de la simple "relation", les périodes chronologiques figurées sont toujours conçues comme *révolues* à partir d'un moment chronologique "ultérieur", généralement indéterminé. Une *distance* temporelle caractéristique apparaît nettement. Par contre, le temps figuré dans son individualité brute, représenté phase par phase dans son déroulement, peut certes aussi être conçu comme révolu, mais il apparaît alors dans une étonnante *proximité* : le point-zéro de l'orientation temporelle est transposé dans ce moment chronologique révolu où commence la scène qu'il s'agit de représenter, et il se déplace ensuite continuellement, suivant le déroulement des événements, dans l'espace temporel correspondant au continuum chronologique, jusqu'au "dernier" moment de cette scène. Ainsi, les phases chronologiques révolues sont présentifiées – l'une après l'autre – d'une manière originale, comme si nous, les lecteurs, étions témoins de ces événements et

vivions "en ce temps-là" – plus exactement dans les "maintenant" d'"alors". Si le tout est projeté sur le mode du présent, nous avons alors un mode de figuration particulier, caractéristique des œuvres "dramatiques" (Ingarden, 1983, p. 206).

Rien ne s'oppose ainsi à jouer des scènes relevant de narrations ultérieure ou antérieure, voire intercalée, comme c'est le cas dans *Prince of Persia: The Sands of Time* où le prince est un narrateur intradiégétique-homodiégétique dont le joueur joue le récit en entendant les commentaires du conteur dont le fameux « No no no, that's not the way it happened. Shall I start again? » qui accompagne le *game over*. Cette pirouette illustre le fait que l'échec du joueur ne constitue pas tant une fin qu'une invitation à recommencer pour mener à bien le programme prévu. Comme le souligne par ailleurs Juul dans *The Art of Failure*, l'échec vidéoludique repose avant tout sur un sentiment d'inadéquation et sur la possibilité de résoudre cet état (Juul, 2013, p. 7) ; l'espoir de mettre fin à ce malaise créé par le jeu lui-même est au cœur des multiples réitérations visant à réaliser un projet ludique dont on ne retire pourtant aucun avantage tangible¹⁵. S'il peut y avoir des jeux sans objectif imposé, il ne peut y en avoir sans perspective, et c'est l'interface qui détermine l'angle de vue que le joueur a du monde fictif. Dominic Arsenault, Pierre-Marc Côté et Audery Larochelle ont proposé un cadre d'analyse de la représentation visuelle dans les jeux vidéo, le FAVR – Framework for the Analysis of Visual Representation (Arsenault, Côté et Larochelle, 2015). Ce système se base notamment sur la dichotomie proposée par Espen Aarseth entre perspective personnelle et impersonnelle (Aarseth, 1997, p. 63) et celle de Mary Laure Ryan entre interne/externe – ce qui permet de couvrir le cas d'une personne définie gérant un microcosme, comme un général ou un coach sportif (Ryan, 2001). Ces catégories recourent les niveaux narratifs de Genette, mais aussi ses travaux sur la focalisation (Genette, 1972, p. 225-268) à travers l'application cinématographique qu'en a fait David Bordwell, mais aussi le concept d'ocularisation de François Jost (1983)¹⁶. Cette approche est complétée par le HACS – Historical-Analytical Comparative System de Carl Therrien (2017) – qui développe et

¹⁵ On retrouve à nouveau ici une dimension politique dans un écho aux recherches de Frédéric Lordon. En effet, une des modalités de « l'alignement du désir des enrôlés sur le désir maître » (voir figure 1 dans Lordon, 2010, p. 55) est de susciter un manque artificiel (consommation autre que la perpétuation matérielle-biologique) que seul l'enrôlement salarial permet de combler (argent) : « Tout le système du désir marchand (marketing, médias, publicité, appareils de diffusion des normes de consommation) œuvre donc à la consolidation de la soumission des individus aux rapports centraux du capitalisme puisque le salariat apparaît comme la solution au problème de la reproduction matérielle non seulement unique, mais d'autant plus attirante que le spectre des objets offerts aux appétits d'acquisition s'élargit indéfiniment » (Lordon, 2010, p. 51).

¹⁶ S'il n'est pas nécessaire ici d'atteindre le niveau de précision maximal permis par le FAVR, précisons que le modèle ajoute à la différenciation entre ocularisation interne et externe les enjeux de l'ancrage du point de vue (attaché ou non au personnage) et sa mobilité (libre, contrainte, etc.).

systématise l'apport des recherches de Torben Grodal et Andreas Gregersen sur le mode d'intervention ludique (Grodal et Gregersen, 2009, p. 65). Ces derniers se fondent en effet sur l'écart entre l'action primitive du joueur (la pression d'un bouton par exemple) et celle de son avatar numérique pour distinguer un mode d'intervention symbolique (dans lequel l'action primitive n'a pour but que de déclencher l'action numérique) et un mode d'intervention mimétique (dans lequel l'action primitive tend vers l'action produite, comme ce peut être le cas du capteur de mouvement de la console de jeu Wii) ainsi qu'un mode d'intervention direct (où une action primitive produit une action numérique) et un mode indirect (où l'action primitive correspond à un ordre donné au personnage qui accomplira ensuite l'action)¹⁷.

Cette seconde distinction semble plus importante pour le cadre de cette étude dans la mesure où le mode d'intervention mimétique est limité aux actions qu'il est possible de réaliser dans la réalité et dans un espace relativement restreint. Il sera toujours impossible de produire mimétiquement l'action de Kratos escaladant l'échine d'un titan (*God of War*, SCE Santa Monica Studio, 2005) ou les sauts périlleux de Lara Croft (*Tomb Raider*, Core Design, 1996). En revanche, les modes direct/indirect établissent des rapports différents au personnage joué et à son intériorité, permettant ainsi de susciter des émotions à la première ou troisième personne (Grodal, 2003, p. 135-136). Le joueur ressent une émotion différente lorsqu'il dirige directement Claire Redfield (manipulation générique-synchrone) tentant d'échapper au monstrueux Mr. X de *Resident Evil 2* (Capcom, 1998) et lorsqu'il indique à Adrienne Delaney (manipulation ponctuelle à affichage augmenté) dans quelle direction elle doit courir pour fuir le démon de *Phantasmagoria* (Sierra On-line, 1995). La perspective vidéoludique dépend donc à la fois de la représentation du monde auquel le joueur a accès et des modalités de son intervention dans ce monde. Les jeux en vue à la première personne (ocularisation interne primaire) relèvent bien entendu de la focalisation interne. *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (Headfirst Productions, 2005) intègre par exemple un système de santé mentale qui se traduit, lorsque le personnage incarné par le joueur panique trop, par des distorsions visuelles, des hallucinations auditives et une détérioration du contrôle. Les jeux à la troisième personne, où le joueur dirige un personnage qui apparaît à l'écran, oscillent, quant à eux, entre la focalisation interne et la focalisation externe. *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012) est en ocularisation interne secondaire (le point de vue et à la troisième personne, mais ancré sur le personnage) où le monde que le joueur voit

¹⁷ Therrien développe une gradation de l'isomorphisme au symbolique avec l'interface de manipulation (*corporeal / techno-mimetic / generic / screen-augmented*) qui se combine à la modalité d'action (*symbiotic / metonymic / synchronic / cumulative / punctual*).

à l'écran est modifié par le prisme de son personnage, le soldat Martin Walker, qui sombre peu à peu dans la folie (constituant ainsi un exemple d'application vidéoludique du narrateur non-digne de confiance). Le personnage-joueur entend des communications provenant d'une radio qui se révèle en réalité cassée et voit des prisonniers vivants alors qu'il s'agit de cadavres. *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) est un jeu en ocularisation zéro ergodique ; si le joueur dirige Mario de manière générique-synchronique, il n'a à aucun moment accès à son intériorité. Cette grille de lecture ouvre un large spectre de rapports aux personnages allant de la sympathie à l'empathie, d'une préoccupation pour un personnage que l'on accompagne – je dois aider Adrienne à échapper à son mari possédé – à une intériorisation des enjeux du destin du personnage – en tant que « Doomguy », je dois terrasser les démons et sortir du labyrinthe (*Doom*, Id Software, 1993). La caractérisation des personnages dépend cependant en grande partie de leurs actions, point sur lequel l'interface applique encore sa direction.

La présence du joueur dans l'univers fictif a pu conduire à considérer le personnage comme un pur véhicule dépourvu de la caractérisation des œuvres de fiction traditionnelles. C'est la position de James Newman qui, en partant de la distinction entre les phases où le joueur participe et celles où il n'a aucun contrôle – ce qu'il appelle les états « *on-line* » et « *off-line* » –, développe l'idée selon laquelle le personnage joué est perçu comme un ensemble de capacités plutôt que par sa représentation visuelle :

Thus, On-Line "character" in the sense we understand it in non-ergodic media, dissolves. Characters On-Line are embodied as sets of available capabilities and capacities. They are equipment to be utilised in the gameworld by the player. They are vehicles. This is easier to come to terms with when we think of a racing game like *Gran Turismo* where we drive a literal vehicle, but I am suggesting that, despite their representational traits, we can think of all videogame characters in this manner. On-Line, Lara Croft is defined less by appearance than by the fact that "she" allows the player to jump distance *x*, while the ravine in front of us is larger than that, so we better start thinking of a new way round (Newman, 2002).

A l'argument de la voiture de course, on peut opposer la possibilité généralisée d'une vue subjective qui place le joueur à la place du conducteur et, surtout, le rappel par Torben Grodal et Andreas Gregersen de la flexibilité de notre corporéité, capable de s'étendre à nos véhicules, vêtements et accessoires (Grodal et Gregersen, 2009, p. 68). La perspective de James Newman recoupe néanmoins le développement proposé précédemment sur le primat de la participation sur l'image dans l'immersion vidéoludique. Nous divergeons sur l'interprétation de ce fait : il n'est pas innocent que Lara Croft (*Tomb Raider*, Core Design, 1996) coure, saute et s'accroche tandis que Solid Snake (*Metal Gear Solid*, Konami, 1998) rampe et longe les murs. La première est une aventurière et une risque-tout, la jouer implique effectivement d'évaluer la largeur du précipice pour savoir si le saut est faisable ou non ; le second est un soldat spécialisé dans l'infiltration qui, comme son nom de code l'indique,

pousse le joueur à se tapir dans l'ombre et à se faufiler sans se faire voir. Partant des travaux de Friedman, Newman ajoute que l'incarnation du personnage par le joueur ne peut être dissociée de l'ensemble du système ludique qui l'intègre, que jouer Lara Croft est intimement lié aux énigmes, aux grottes et aux animaux sauvages qui les peuplent (Newman, 2002). Ces idées rejoignent celles de *mimesis* comme mise en forme du réel, d'adéquation avec le monde fictif et de lien entre programme ludique et programme narratif¹⁸. Elles ne s'opposent donc pas à la notion de personnage : le joueur accomplit ce que ce dernier est à être dans son contexte fictif ou ce que le monde et ses habitants sont à être. Pour reprendre la pensée de Queneau, il s'agit soit d'Odyssées centrées sur des destins personnels, soit d'Iliades suivant de grandes aventures collectives. Il n'y a ainsi pas de différence essentielle dans les stratégies directives du roman et du jeu vidéo concernant le personnage. Ce dernier reste défini par son nom, ses qualités et sa place dans la configuration thématique et actancielle de l'œuvre, et le médium vidéoludique bénéficie sur ce point de tous les outils fournis par les expérimentations littéraires passées ; c'est la propension à laisser davantage d'espaces vides à combler dans la réception, suivant l'impératif ludique, qui semble qualifier le jeu vidéo. La difficulté tient donc bien davantage à la façon dont ces destins se réalisent lorsque les impératifs ludiques vont à l'encontre du programme fictionnel.

Le faire-comme-si ludique, ce que Caillois nomme la *mimicry* (Caillois, 2012, p. 61) et que les joueurs appellent communément le *roleplay*, est un élément fondamental du jeu. En tant qu'activité mimétique, il garantit la cohérence de l'univers fictif et en consolide le cercle magique, toujours menacé d'être gagné par la réalité quotidienne ou, au contraire, de devenir sérieux et de perdre sa nature ludique. Cet équilibre entre la conscience du jeu comme système de règles artificiel et le besoin d'un engagement immersif – un funambulisme déjà relevé par Jacques Henriot (1969) et qui recoupe celui de la « bonne lecture » de Ricoeur – devient source d'interférences lorsque les éléments de ces deux pôles jouent les uns contre les autres. Prenons l'exemple de *The Walking Dead – Season One* (TellTale Games, 2012). Le joueur incarne Lee Everett, un homme confronté à un certain nombre de choix, notamment moraux, lors des premiers temps d'une invasion de morts-vivants. Lee découvre

¹⁸ Cette perspective résout l'opposition de Jesper Juul entre règles réelles et fiction dans le jeu vidéo (Juul, 2005) : les règles ne peuvent pas avoir plus de réalité qu'un objet fictionnel dans la mesure où elles n'existent qu'au sein du cercle magique qui, contrairement à l'affirmation de l'auteur, n'est jamais une sous partie du monde réel (Juul, 2005, p. 165). A partir du moment où l'espace du jeu intègre des règles de convention, autres que les lois physiques, il forme un univers de fiction, peu importe l'étendue spatiale qu'il peut occuper. Autrement dit, un individu entrant sur un terrain de football peut prendre le ballon entre ses mains, mais ne pourra pas léviter au-dessus du sol : la loi de l'attraction des corps est réelle, les règles du football sont fictionnelles.

cette catastrophe petit-à-petit, sans connaissance préalable de ce qui se passe. Le joueur, en revanche, a de grandes chances de savoir ce qu'est un zombie et de maîtriser les codes du genre : les morts-vivants sont lents, décérébrés, nombreux, leur morsure est contagieuse, on ne peut les abattre que d'une balle dans la tête, etc. Quelles seront les décisions que prendra Lee ? Celles d'un personnage fictif ignorant ou celles d'un joueur qui en sait plus long ? A cette problématique s'ajoute l'enjeu ludique dans la mesure où un mauvais choix peut être handicapant pour la suite, voire entraîner un *game over*. L'exemple de *Mass Effect* (Bioware, 2008) éclaire encore davantage ce point : le jeu intègre un système de moralité orientant le personnage vers le bien, le mal ou la neutralité. Or un score élevé du côté des bonnes actions ou des actes cruels débloque des avantages pour le joueur. Dès lors, le choix moral devient davantage un calcul ludique. Cette dimension spécifique du jeu vidéo impose un travail de construction supplémentaire par rapport à la littérature pour gérer ce que Clint Hocking a appelé une dissonance ludo-narrative (Hocking, 2007). « Gérer » parce qu'une telle dissonance n'est pas toujours un défaut de l'œuvre. Par exemple, le discours critique vis-à-vis de la glorification de la guerre que propose *Spec Ops: The Line* entre en contradiction avec son système de jeu qui reprend les codes des blockbusters militaires : hordes d'ennemis tombant sous les balles, valorisation des tirs à la tête, etc.¹⁹ (Figure 5).

¹⁹ Il n'est pas anodin que le premier numéro des *Cahiers du Jeu Vidéo* ait eu pour thème la guerre. Comme le remarque Tony Fortin dans son introduction à l'ouvrage, un lien étroit unit ces deux éléments. La guerre peut se structurer en jeu (Huizinga, 1988, p. 154) tandis que « pour représenter un combat, les jeux vidéo n'ont pas besoin de reconstituer le champ de bataille tel qu'on le connaît dans le monde réel car précisément, ils incarnent dans leur "mise en acte même" cette logique de guerre » (Fortin, 2008, p.7). Concrétisée par des collaborations entre l'armée américaine et l'industrie vidéoludique à partir des années 1990, cette proximité a eu une grande influence sur l'esthétique du médium, tant sur un mode actif (déshumanisation de l'ennemi, adhésion idéologique, etc.) au travers de ce que Stephen Kline appelle la « masculinité militarisée » (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2003, p. 255) que réactif, avec des remises en question du modèle de l'affrontement (*Metal Gear Solid*, Konami, 1998 ; *Shadow of the Colossus*, Sony Computer Entertainment, 2005 ; etc.), posant ainsi la question des possibilités du jeu vidéo comme organe de propagande ou contre-pouvoir.



Fig. 5 : *Spec Ops : The Line* (Yager Development, 2012) et les codes génériques.

Cependant, cet écart entre justement dans le discours du jeu en liant la désensibilisation du joueur à ces éléments à la folie du soldat incarné ; la prise de conscience finale de ce dernier s'accompagne ainsi d'adresses venant briser le quatrième mur durant lequel le jeu demande « How many Americans did you kill today ? » ou « Do you feel like a hero yet ? »²⁰. Dans ce cas, la dissonance est l'occasion d'une distanciation qui permet la remise en question du système dans lequel le joueur est immergé. Elle ne marque donc pas une limite qui signifierait une dénaturalisation du médium lorsqu'il tire parti de la fiction, mais la dimension spécifiquement vidéoludique par lequel il accomplit le retour sur soi au cœur de la postmodernité. L'étrangement théorisé par le formalisme russe – et plus particulièrement Victor Chklovski (voir « L'art comme procédé » in Todorov, 2011) – que la littérature opère en interrogeant la médiation que le langage opère sur le réel, le jeu vidéo le met en place à partir des règles qui structurent le monde fictif.

²⁰ Dans son cours "La guerre littéraire" donné au Collège de France en 2014, Antoine Compagnon a étudié de manière approfondie les liens entre guerre et littérature, aussi bien en ce qui concerne l'impact de la guerre sur la production littéraire du XX^e siècle (ex : le surréalisme) que la métaphore guerrière utilisée pour comprendre l'écriture (ex : Proust) ou des joutes entre écrivains ou avec les critiques (ex : Baudelaire). [source: <http://www.college-de-france.fr/site/antoine-compagnon/course-2014-01-21-16h30.htm>]

Ce type d'investissement dans le personnage n'est pas étranger à la littérature quand bien même il se déroule selon une modalité non pas dramatique, mais intellectuelle. Dans son ouvrage sur la bande dessinée *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993), Scott McCloud propose un spectre allant de la représentation graphique réaliste à l'abstraction puis au mot (p. 50-51). La première extrémité de ce champ correspondrait au maximum de ce qu'il nomme la *réception*, l'objet singulier (cet homme), tandis que la seconde correspondrait au maximum de perception, le concept universel (un homme). Si l'idée est contestable, l'universel étant accessible à travers la singularité, cette gradation ouvre aux enjeux de la participation du lecteur. La simplification du graphisme qui tend vers le basculement dans le langage écrit nécessite l'investissement du lecteur et favorise son identification : « un graphisme pour voir, un autre pour être » (McCloud, 1993, p. 51)²¹. Cette participation du lecteur prend deux dimensions dans le texte littéraire purement langagier ; elles correspondent à deux creux qu'il s'agit d'investir. Le premier est celui qui sépare le signifiant du signifié, le mot « homme » et la représentation mentale que le lecteur va s'en faire à partir de son imagination singulière et de l'imaginaire collectif et culturel dans lequel il est intégré (sera-t-il par exemple plus immédiatement occidental, africain ou asiatique ?) ; le second est celui qui parcourt fatalement le texte littéraire, qui est nécessaire à la lecture réappropriée de Pierre Bayard et que Ingarden définit ainsi :

L'objet figuré, "réel" selon sa teneur, n'est pas un individu authentique, déterminé de toute part d'une manière parfaitement univoque, qui forme une unité originaire ; il n'est qu'une formation *schématique* qui présente divers lieux d'indétermination et un nombre fini de déterminations qui lui sont positivement attribuées, [...]. Cette nature schématique des objets figurés ne se laisse écarter dans aucune œuvre littéraire finie, bien que dans la progression de l'œuvre de nouveaux lieux d'indétermination puissent toujours être comblés par de nouvelles propriétés positivement projetées, et de ce fait éliminés. On pourrait dire que toute œuvre littéraire, quant à la détermination des "objets" figurés en elle, est en principe inachevée, qu'elle demande à être continuellement complétée, mais qu'elle ne peut jamais, quant au texte (*textmässig*), être menée à terme. [...] D'un mot : il faut séparer l'œuvre littéraire elle-même de ses concrétisations ; ce qui vaut de la concrétisation de l'œuvre ne vaut pas nécessairement de l'œuvre elle-même. Mais qu'une seule et même œuvre littéraire ait un nombre infini de concrétisations, qui non seulement s'écartent souvent considérablement de l'œuvre elle-même, mais qui se différencient entre elles par leur contenu, est dû [entre autres raisons] à la construction schématique, tolérante aux lieux d'indétermination, de la couche objectale de l'œuvre littéraire (Ingarden, 1983, p. 213-214).

²¹ Jesper Juul fait référence à cette partie de l'ouvrage de Scott McCloud afin de justifier la simplification des simulations mises en œuvre dans le jeu vidéo : la simple pression d'un bouton peut ainsi permettre de construire un bâtiment ou de monter dans une voiture (Juul, 2005, p. 170-175). Il argue ici que le jeu ne cherche pas à reproduire le réel, mais à en produire un concept stylisé. Ce point constitue un apport certain au rapprochement entre jeu vidéo et mimésis : si la médiation textuelle propose une mise en forme compréhensible du réel, la médiation vidéoludique en offre une « maniable » ; compréhension et action étant intimement liées.

La participation du lecteur ne se limite pas à l'interprétation, elle est partie intégrante du processus d'apparition de l'œuvre. Comme Scott McCloud observe que l'ellipse entre les cases de bande dessinée implique une double-auctorialité qui est aussi une forme de responsabilité : « Dans cet exemple [un meurtre suggéré], c'est effectivement moi qui ai dessiné la hache, mais je ne suis pas celui qui a porté le coup, qui a décidé de sa violence, qui a identifié l'auteur de ce hurlement. Tout cela, chers lecteurs, a constitué votre participation à ce crime, et chacun de vous l'a commis à sa façon » (McCloud, 1993, p. 76). La matière même du texte littéraire suppose cet investissement du lecteur. On peut dès lors suggérer un spectre médiatique triangulaire avec à une extrémité le cinéma ou le théâtre et la sympathie qu'ils suscitent envers la personne réelle vue à l'écran ou sur scène, à une autre le jeu vidéo qui représente le personnage d'une manière plus ou moins réaliste et confère au joueur une responsabilité dramatique, et à la troisième la littérature qui engage le lecteur dans un rapport empathique dans lequel il n'est pas à l'origine de l'action, mais y est néanmoins investi. Cette nuance dans le rapport au personnage justifie la proximité des observations qui peuvent être faites concernant le jeu et le roman. Ainsi Jacques Henriot remarque-t-il que :

Celui qui s'engage dans une pratique qui, pour lui, présente forme et sens de jeu, est constamment prêt à s'en détacher, à s'en défaire. Ses actes s'en trouvent affectés d'une sorte de coefficient d'inanité. Il est ce héros, ce conquérant, ce séducteur ; en même temps il ne l'est pas, puisqu'il n'est que lui-même et qu'il joue. Ainsi, son jeu n'apparaît jamais que comme une construction fragile, éphémère, un décor qui, à chaque instant, peut tomber en poussière (Henriot, 1989, p. 260).

Pour sa part, Béatrice Bloch note à propos de la position du lecteur, partagée entre monde fictif et monde réel :

Ainsi le lecteur occupe de nombreuses places à la fois : c'est donc qu'il ne s'engage pas vraiment, démontrant que le pouvoir de son imagination le fait appartenir à des mondes parallèles et à des temps coprésents, mais différents. Le lecteur paraît donc à la fois engagé et désengagé par le pouvoir de son imagination et par la vertu de la forme littéraire (Bloch, 2005, p. 163).

Cette coprésence constitue une spécificité des deux médiums. Selon Noël Carroll, il ne saurait y avoir d'identification réelle au personnage de fiction puisqu'il n'y a jamais identité symétrique entre ses émotions et celles du récepteur : ce dernier n'est jamais réellement en danger ou directement touché par les événements de la fiction (Carroll, 1990, p. 96). Ses émotions sont, selon la formule de Ed S. Tan, celles d'un témoin (Tan, 1996, p. 82). Cependant, l'investissement qu'impose la littérature, où le personnage n'a de forme et d'existence qu'autant que le lecteur lui en prête, et le jeu vidéo, où il n'agit que sur impulsion du joueur, invite à nuancer cette approche, principalement inspirée par l'étude du cinéma. Avec toutes les nuances et les variations que cette affirmation suppose, je suis, dans une

certaine mesure, madame Bovary parce que je lui donne vie à partir de ma propre personne, tout comme je suis en partie Lara Croft parce que je suis responsable de ses faits et gestes.

Conclusion

Ce développement révèle l'absence d'opposition sérieuse entre l'analyse vidéoludique et la théorie littéraire ou d'une éventuelle « colonisation » (Aarseth, 2001) du jeu vidéo par cette dernière. Au contraire, l'ancrage des mécaniques ludiques permet une ouverture fertile à la richesse théorique de la littérature. Une analyse purement ludologique serait aussi muette quant au jeu que la simple étude syntaxique d'un texte littéraire ; car qu'a-t-on dit en remarquant que *Spec Ops : The Line* (Yager, 2012) est un jeu de tir à la troisième personne, empruntant le système de couverture développé par *Gears of War* (Epic Games, 2006), la progression typique des jeux de tir militaires contemporains et héritant des précédents jeux de la série *Spec Ops* des mécaniques de commandes de groupe ? Bien peu. C'est en mettant ces éléments en relation avec le récit et le système culturel dans lequel le jeu s'inscrit que l'on est à même d'analyser son expérience esthétique. Si l'on a copieusement reproché à Janet Murray les inadéquations de son *Holodeck* (1997), Jesper Juul n'a pu que reconnaître l'avance qu'elle a eu sur son temps en évoquant la possibilité d'un tragique ludique (Juul, 2013, p. 95). On peut désormais y ajouter la nécessité pour le jeu vidéo de devenir une « forme expressive » (Murray, 1997, p. 65-93). Il n'est plus possible de considérer la narration comme un ajout au système ludique et de nier les liens étroits qui les unissent dans l'expérience vidéoludique. La théorie littéraire n'aurait d'ailleurs aucun intérêt à occulter les spécificités de ce nouveau médium. Au contraire, comme le cinéma a ouvert de nouvelles voies à l'écriture dans la seconde moitié du XX^e siècle, le poids culturel du jeu vidéo est voué à influencer la littérature. Dès 1995, Harlan Ellison participait à la création du jeu *I have no mouth, and I must scream* (The Dreamers Guild), adapté de sa nouvelle éponyme de 1967 ; en 2000, Bernard Werber faisait jouer le personnage principal de son roman *L'Empire des anges* à un jeu vidéo directement renvoyant directement au *Civilization* de Sid Meier (1991) avant d'en faire le thème principal de son Cycle des dieux (2004 – 2007) ; enfin, lors du séminaire *Narrations sérielles et Transmédiabilité* qui s'est tenu à l'université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle le 10 janvier 2014, Samantha Bailly a déclaré avoir été directement influencée par l'architecture narrative vidéoludique dans son écriture. Si Markku Eskelinen s'étonnait en 2001 de l'incapacité spécifiquement universitaire à faire la différence entre un jeu et une histoire, on peut être aujourd'hui surpris de la réticence des intellectuels à reconnaître un lien qui semble si évident dans le domaine de la création. De telles précisions pourront à juste titre paraître d'arrière-garde, mais l'expérience de diverses tables rondes m'a démontré la

permanence d'oppositions telles que « la narratologie ne permet pas d'analyser *Tetris* » ou « le but d'un jeu n'est pas de raconter une histoire » et donc la nécessité de les prévenir.

En partant du code et en se concentrant sur les enjeux de la réception, le dialogue entre jeu vidéo et littérature a fait émerger trois pôles caractéristiques de leur expérience ; ils fourniront également les lignes directrices de notre approche de la peur. La tension entre des forces structurantes et déstructurantes tout d'abord, née du statut paradoxal d'un univers fictif accessible à travers un médium encodé et de la confrontation entre l'influence coercitive du texte (au sens large) et la liberté du récepteur. Cette dimension est particulièrement présente dans les approches psychologiques, celle de Winnicott qui voit le *game* réglé comme une tentative de maîtrise d'un *play* inquiétant (1971, p. 71) ou celle de Michel Picard dans son rapprochement entre l'activité du lecteur et celle du joueur :

La lecture littéraire, qui est la littérature, sollicite dans le lecteur plusieurs instances, dont les degrés d'activité et de conscience sont fort différents. Les processus secondaires et le processus primaire, la réflexion lucide, informée, voire érudite, et l'abandon au fantasme. Le corps sourdement présent et la mémoire faussement perdue, bref, le joueur et le joué, construisent ensemble selon des dialectiques complexes cette *épreuve de réalité ludique* qu'offre la fiction. En nous l'enfant s'identifie, dans le délire et dans l'effroi, aux rêves que le texte lui donne à lire par transparence, par analogies, et qu'il reconnaît ; l'adulte lit autre chose, et cependant les mêmes choses, il analyse, plus ou moins délibérément, met en œuvre son savoir, exerce sa sagacité, relève les indices, s'adonne à la jubilation herméneutique. Leurs modes ludiques respectifs, mais associés, *playing* et *game*, s'équilibrent mutuellement (Picard, 1992, p. 5).

Si notre approche est plus formelle, la perspective psychologique met en évidence le rapprochement avec la peur : dans les deux cas, il s'agit d'une tentative d'encadrer et de dominer un soubassement sombre et houleux qui menace en permanence de renverser la structure qui lui est imposée et de tout engloutir.

Le deuxième aspect polarisant est celui de l'étrangement, dans la pluralité de ses sens. Littérature et jeu vidéo confrontent leur récepteur à une étrangeté, celle d'une pensée auctoriale qui n'est pas la sienne, mais aussi celle d'un système aliénant dans sa rigueur structurale, et l'amènent à prendre une distance vis-à-vis de lui-même en l'amenant à occuper des positions déterminées, qu'il en épouse ou non le point de vue : Robert Bloch présente dans *Psycho* (1959) la focalisation interne du fou meurtrier Norman Bates, tandis que *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013) donne au joueur le rôle d'un garde-frontière travaillant pour un régime totalitaire. Que ce soit par l'accès à une intériorité mentale ou par une incarnation dramatique, les deux médiums entretiennent un rapport particulièrement fort au renouvellement de la perspective que Chklovski plaçait au centre de la création artistique :

Le but de l'art, c'est de donner une sensation de l'objet comme vision et non pas comme reconnaissance ; le procédé de l'art est le procédé de singularisation des objets et le procédé qui consiste à obscurcir la forme, à augmenter la difficulté et la durée de la perception. [...] les objets perçus plusieurs fois commencent à être perçus par reconnaissance : l'objet se trouve devant nous, nous le savons, mais nous ne le voyons plus. C'est pourquoi nous n'en pouvons rien dire (« L'art comme procédé », in Todorov, 2001, p. 83-84).

Or cet obscurcissement de la perception, cette difficulté à saisir l'objet qui nous est présenté, sont tout aussi centraux dans la peur, que celle-ci ait une origine surnaturelle ou qu'elle naisse d'une réalité effroyable. Dans un cas comme dans l'autre, ce qui est tenu pour vrai mis à mal ; le récepteur voit en étant incapable de reconnaître.

Enfin, la coprésence du récepteur au sein de la fiction et la réalité qui caractérise les expériences littéraire et vidéoludique est également un élément primordial du monstre et plus particulièrement de la figure du mort-vivant qui, comme le remarque Vincent Brault, forme une contradiction irréductible confinant au non-sens (Brault, 2015). Or, si le zombie synthétise ce paradoxe, l'appartenance à deux mondes incompatibles traverse largement les diverses figures horribles, qu'il s'agisse du loup garou, à la fois humain et animal ou encore du fantôme, à la fois passé et présent. Au travers de ces trois aspects, le chapitre suivant, consacré à l'étude de la peur littéraire et vidéoludique, constituera donc une exposition de ses enjeux esthétiques, mais aussi un modèle théorique de ce rapprochement médiumnique.

Chapitre 2 : Carte et territoire de l'horreur

The last man on Earth sat alone in a room. There was a knock on the door...

(«Knock», Fredric Brown, 1948)

Dans l'introduction de son essai « Supernatural Horror in Literature », H. P. Lovecraft écrit : « The appeal of the spectrally macabre is generally narrow because it demands from the reader a certain degree of imagination and a capacity for detachment from every-day life » (Lovecraft, 1927, p. 1). Ce commentaire traduit certes l'élitisme d'une pensée aristocratique, mais il exprime aussi une spécificité de l'horreur relevée par Bernard Perron dans « Coming to Play at Frightening Yourself : Welcome to the World of Horror Video Games » (Perron, 2005). Peut-être plus que toute autre esthétique, elle repose sur ce que Jean-Marie Schaeffer appelle la « feintise ludique partagée » (Schaeffer, 1999, p. 11) : il s'agit de jouer à se faire peur, de prendre la fiction suffisamment au sérieux pour être ému tout en conservant la sécurité d'une distance vis-à-vis de l'illusion. La peur est, en cela, représentative du piège tendu par la fiction en général, et ce d'autant plus qu'elle recherche toujours à atteindre la limite de cette immersion. Si, pour Louis Vax, l'étrange est une séduction (Vax, 1964), la fiction est caractérisée, pour Jean-Marie Schaeffer, par une attitude mêlant fascination et méfiance de la part du récepteur :

La méfiance naît lorsque le charme est rompu : n'y a-t-il pas quelque chose d'inquiétant dans le fait que nous puissions nous laisser submerger ainsi par des simulacres ? Leur puissance semble irrésistible : alors même que nous savions, au moment de nous exposer à leur charme, que c'étaient des simulacres – c'était précisément ce savoir qui nous avait motivé en premier lieu à nous y exposer –, nous nous sommes laissé prendre (Schaeffer, 1999, p. 22-23).

Ce constat conviendrait parfaitement à la fiction horrifique. Son récepteur recherche la peur, mais sa rencontre est immédiatement suivie de la prise de conscience de s'être fait piéger. En prenant le Holodeck de *Star Trek* comme modèle théorique, Janet Murray trace déjà la piste d'un tel rapprochement. Dans l'épisode qu'elle étudie, le personnage de Kathryn Janeway profite d'une salle de réalité virtuelle nommée Holodeck pour vivre l'intrigue d'un roman victorien ; cependant, un extraterrestre profite du dispositif pour dominer l'esprit de l'équipage. Janet Murray remarque :

Janeway responds to the crisis much like a Victorian gothic heroine: she holds firmly to reason and duty, though all around her are going mad. But then the alien appears to her in the shape of her lover, Mark, whom she may never see again since her ship is stranded at the farthest corner of the known galaxy. [...] She kisses him and enters a catatonic trance (Murray, 1997, p 17).

Cette séduction d'une passion qui mène à la folie, cette opposition entre raison et émotion que Janet Murray relie au gothique, se rattachent ici tout autant à l'amour qu'à la peur. Ainsi, le Holodeck,

aboutissement fantasmé d'une technologie de pointe vouée à l'émotion infra-rationnelle, retrouve l'ambivalence que Jean Clair note dans l'étymologie du fantastique :

Phantasia, phainomai : il s'agit, chez les Grecs, d'image et d'imagination, mais il s'agit aussi de représentation. L'un et l'autre terme parlant de venir à la lumière, de mettre au jour, de faire apparaître à la lumière, d'apparaître au jour, de rendre visible, présent à l'œil et à l'esprit, ce qui d'ordinaire reste caché. C'est un fantôme, une apparition, dont on ne sait trop si ce qui se manifeste est vu ou bien imaginé (Clair, 2012, p. 5).

La *phantasia* est ainsi à la fois illusion et révélation, vision actuelle et imaginaire, représentation et apparition d'un informe. Comme le Holodeck met la technologie au service de l'émotion, comme le texte littéraire et le jeu vidéo mettent la mise en forme du code au service de l'imaginaire, la *phantasia* détourne la mimésis pour mener à son opposé, à un occulte au-delà de toute représentation. Ce paradoxe d'une trame finement tissée dans l'unique but de sa propre fracture a déjà été relevé par Béatrice Zwicky dans « Pen, Pencil, Poison : *Le Portrait de Dorian Gray* ou le livre pernicieux » :

Le fantastique, bien davantage qu'une histoire à faire peur, interroge toujours, en profondeur, le réel. Le langage serait alors cet instrument sournois qui permet de cerner imparfaitement la réalité. L'erreur de Dorian [Gray] c'est de croire au sens (à la signification) et non aux sens (à la saisie intuitive et sensible du monde). Le livre, et donc le langage, fausse notre perception du réel. Le fantastique est peut-être, alors, une invitation à ranger les livres (à les brûler ?) pour mieux voir. En ce sens, c'est une esthétique dérangeante à plus d'un titre : elle nous force à regarder le réel autrement et elle nous invite à la vigilance face au langage qui pourtant la constitue. Alors, peut-être que la littérature fantastique proposerait une réflexion sur le langage invitant à délaissier les mots pour parvenir à vivre (à ressentir). [...] C'est le livre qui est fantastique car tout texte littéraire opère une transformation de la réalité (Dupeyron-Lafay, 2003, p. 19-20).

Pour autant, cette interrogation du réel n'est pas « davantage qu'une histoire à faire peur ». Au contraire, la peur est essentiellement cette remise en question de notre vision du monde, qu'elle ait une origine surnaturelle ou non. Lorsque Noël Carroll étudie l'émotion de peur suscitée par la fiction dans *The Philosophy of Horror or Paradox of the Heart* (Carroll, 1990), il se trouve confronté aux mêmes problématiques de méfiance et fascination que Jean-Marie Schaeffer et Janet Murray. Que l'on considère que le récepteur s'est laissé parfaitement prendre à l'illusion et il faudrait en conclure qu'il confond parfaitement fiction et réalité, qu'il se sent directement menacé. Que l'on considère, à l'opposé, que le récepteur n'est jamais dupe et il faudrait aboutir à l'idée qu'il fait semblant d'avoir peur, que son émotion est simulée. Aucune de ces approches n'étant satisfaisante, Carroll propose une théorie réfléchie de l'émotion :

La pensée d'un personnage redoutable et dégoûtant comme Dracula est une idée qui peut être fortifiée sans croire que Dracula existe, en quoi la pensée et la croyance sont séparables. Ainsi, si nous accordons que les contenus de pensée sont aptes à nous faire peur, alors nous n'aurons aucune difficulté à dire que les lecteurs et les spectateurs standards qui sont au contact de fictions mettant en scène le Comte ne croient pas que le Comte existe. Bien plus,

notre peur pourrait être authentique, ne serait-ce que parce que les contenus de pensée que nous renforçons sans y croire peuvent sincèrement nous secouer émotionnellement parlant (Carroll, 1990, p. 81, traduction de Gregory Mion).

Cette position implique deux idées. Premièrement, l'opposition entre source de peur surnaturelle et « réaliste » n'a pas de pertinence essentielle. Si la distinction produit des différences esthétiques réelles, celles-ci demeurent à un niveau secondaire, on pourrait presque dire « superficiel ». Prenons deux exemples d'une telle séparation : Pierre Mannoni propose de distinguer les peurs naturelles telles que la nuit et les peurs surnaturelles comme celle du diable (Mannoni, 1982, p. 17-39) tandis que Jean Palou oppose la peur du loup à celle de l'imaginaire loup-garou (Palou, 1958, p. 39-56). La limite de ces démarches est évidente : dans une société urbaine où le loup a complètement disparu, en quoi l'enfant qui s'effraie de ce dernier diffère-t-il de celui qui craint le loup-garou ? Dans un contexte de foi où l'existence du diable serait considérée comme avérée, en quoi constitue-t-il une cause de peur plus surnaturelle que celle d'une nuit peuplée de menaces fantasmées ? Si cette émotion s'ancre dans un instinct primitif de défense contre un danger effectif, il est impossible d'occulter la nature profondément culturelle, humanisée, du monde dans lequel évolue l'Homme et auquel il n'a accès que par le prisme de son esprit. Fondamentalement, Dracula et Hannibal Lecter relèvent d'un principe identique de rupture de nos cadres de pensée, ils sont deux monstres défiant la raison. Ainsi, toute peur créée par la fiction est, en son cœur, fantastique¹.

La seconde conséquence de l'approche de Noël Carroll est qu'il n'est plus possible de recourir à la définition de Tzvetan Todorov selon qui le fantastique est un instant d'incertitude, une hésitation à relier un événement à une explication réaliste ou merveilleuse (Todorov, 1970). Si cette approche peut s'accorder à une forme générique particulière historiquement située, l'émotion fantastique relève bien plutôt d'une évidence, celle d'une présence excédant notre vision du monde. La nouvelle de Clive Barker « How Spoilers Bleed » (Barker, 1985) entre parfaitement dans le cadre d'analyse de Tzvetan Todorov et, ce faisant, en révèle les limites. Locke, Cherrick et Stumpf cherchent fortune dans la jungle sud-américaine. En voulant exproprier une tribu indienne, ils tuent accidentellement un enfant et un vieillard semble leur jeter une malédiction. À leur retour au comptoir, Tetelman, le propriétaire des lieux, leur conseille d'utiliser des couvertures infectées de maladies pour se débarrasser de la tribu. Cependant, Stumpf et Cherrick succombent à un mal étrange : leur corps devient si sensible que le moindre contact engendre une blessure ; un grain de poussière égratigne la peau, un choc broie les

¹ Les enjeux de la distinction entre peur liée à un objet réel et peur liée à un objet fictif ainsi que ceux du rapprochement entre fantastique et horreur seront plus amplement développés dans la deuxième partie de ce chapitre.

chairs. Locke retourne au village pour implorer le pardon de la tribu, mais il découvre que Tetelman a mis son plan à exécution pour le compte d'un autre homme revendiquant la propriété des terres alors que les premiers symptômes du mal apparaissent. On peut lier le fantastique de ce texte à une hésitation entre les explications merveilleuse et réaliste : le lecteur peut accepter l'existence de la malédiction ou déduire qu'il s'agit d'un complot de Tetelman. Si cette hypothèse n'est pas explicitement donnée, de nombreux éléments du texte viennent la suggérer. L'apparition des premiers effets du mal après une nuit passée au comptoir, alors que Tetelman propose de piéger des couvertures, le changement opéré par ce dernier, passant d'une figure sapientiale à un personnage opportuniste et son insistance sur la surprise que lui cause la présence de Locke... Tout semble indiquer un *foul play*. À l'inverse, la stupeur qui frappe Tetelman face aux symptômes de Locke tendraient à l'innocenter. La troisième explication, plus simple, d'une éventuelle maladie exotique inconnue peut être fournie par l'insalubrité de l'environnement et le mauvais état de santé des personnages. Peu importe l'explication retenue, aucune ne parvient à résoudre la peur et le sentiment de fantastique : c'est le changement de point de vue de Locke qui en forme le cœur. De spoliateur se présentant aux Indiens en maître et possesseur de la terre, il devient lui-même spolié, à la fois parce qu'un autre revendique la propriété de sa partie de la jungle et parce qu'il n'a plus le moindre endroit où survivre. C'est l'effondrement de l'ordre des choses admis et la découverte de l'hostilité fondamentale du monde qui produit l'effroi.

Cette redéfinition du fantastique a déjà été constatée par Roger Bozzetto dont les travaux rattachent les formes génériques du gothique, du fantastique et de l'horreur moderne à une opposition plus large entre la « grande tradition » mimétique et la « petite tradition » des fictions dites de l'imaginaire (Bozzetto, 1998, p. 10). Aussi écrit-il dans l'introduction de son ouvrage *Le Fantastique dans tous ses états* :

Jusqu'à naguère, les études avaient porté sur le fantastique en tant que genre littéraire. Et ceci de la première thèse moderne sur le fantastique, celle de P. G. Castex (1951) en passant par les analyses de Roger Caillois (1966) puis à la thèse de Tzvetan Todorov (1970) et jusqu'aux analyses de Jean Fabre (1992) qui tente d'inscrire le genre dans une perspective anthropologique. Cette position impliquait au plan de l'analyse une recherche du fonctionnement des textes. Éventuellement, une articulation de ceux-ci à des contextes génériques autres, comme le merveilleux et la science-fiction, et débouchait sur des tentatives d'explications éventuelles par des références à la psychanalyse, l'économie ou la politique. Ces dernières années, par contre, avec les travaux de Gwenaél Ponnau, de Charles Grivel, de Denis Mellier entre autres, les approches nouvelles ont privilégié la recherche des effets relevant du fantastique comme sentiment, comme rapport sensible et émotionnel spécifique au monde (Bozzetto, 2001, p. 6-7).

En ce sens, le fantastique et l'horreur en général relèvent d'une position esthétique et idéologique correspondant à ce que Barthes nommait le « signe sain » (Barthes, 1957). Contrairement à l'approche

réaliste qui tend à naturaliser la mise en forme mimétique, à occulter la médiation du code langagier et le caractère construit de notre perception, cette phantasia vise à révéler l'arbitraire et la fragilité de ces structures. L'entrée dans la fiction horrifique est en ce sens comparable au voyage au Japon de *L'Empire des signes* (Barthes, 1970) ; il s'agit de pénétrer dans un espace où l'interprétation perd son évidence. Le signe est ou trompeur ou indéchiffrable, et le phénomène est sans correspondance dans notre système de compréhension.

Cette redéfinition n'implique pas de nier les diverses concrétisations génériques qui ont eu lieu ou de récuser les différents types de peur qui se sont constitués au fil des études, mais de les réinscrire dans ce cadre général. Sur ce point, la synthèse proposée par Bernard Perron dans son *Silent Hill – Le moteur de la terreur* (2016) est tout-à-fait éclairante. Au-delà de l'horreur au sens large se dessinent deux pôles que l'on pourrait rapprocher de ce que Ed S. Tan nomme les « émotions artistiques », liées à la dimension formelle, et les « émotions fictionnelles », liées à la diégèse (Tan, 1996, p. 65). L'horreur au sens strict, celle que Noël Carroll nomme justement « horreur artistique » (Carroll, 1990, p. 24), tient du premier ordre, du choc visuel immédiat, de la répulsion viscérale produite par l'objet représenté ou décrit. À l'opposé du spectre de la peur, la terreur – ce que Lovecraft qualifie de « peur cosmique » (Lovecraft, 1927, p. 1) – relève au contraire de ce qui échappe à la forme, des implications, imaginées à partir des éléments représentés, qui mènent le récepteur aux limites du concevable. Or, malgré cette opposition entre dégoût physique et effroi intellectuel, Dani Cavallaro rappelle l'interconnexion de ces émotions et leur réunion dans ce qu'il nomme, à l'instar de Roger Bozzetto, un être-au-monde :

The interaction of terror and horror is most explicitly conveyed by stories that articulate the experience of fear as an ongoing condition. Such narratives intimate that fear is not triggered by a single disturbing moment or occurrence but is actually a permanent, albeit multi-faceted, aspect of being-in-the-world. Concrete and intangible phenomena contribute equally to its dynamics. We oscillate constantly between terror and horror because we may only endure the pervasiveness of fear to the extent that we may be willing to acquaint ourselves with its more or less subtle modulations and transformations (Cavallaro, 2002, p. 6).

L'émotion la plus représentative de cette permanence fluctuante des divers visages de la peur est sans doute l'angoisse, à la fois sensation d'étranglement, inquiétude existentielle et sensation d'une menace diffuse et perpétuelle. Pour reprendre la métaphore développée par Antoine Gaudin d'une respiration de l'espace filmique (Gaudin, 2014) – un rythme de dilatation et de restriction qui superpose à l'univers diégétique représenté une pure perception du volume de vide –, l'expérience des œuvres horrifiques est celle d'une apnée prolongée. Ce point est particulièrement visible lors de l'étude de l'espace vécu dans un *survival horror*. Dès le début de *Resident Evil 2* (Capcom, 1998) notamment, le joueur est submergé. Dans les rues d'une ville dévastée, il est cerné par des monstres qui s'approchent inexorablement. Il n'a d'autre choix que de se débattre et apprendre à naviguer parmi

les bras cherchant à le happer pour atteindre une armurerie gardée par un survivant. Alors qu'il se pense en sécurité, le joueur voit une vague d'ennemis briser la vitrine et se déverser dans la pièce (Figure 6). Il doit fuir ou combattre pour s'opposer à la réduction spatiale qui lui est imposée et continuera son parcours en gardant à l'esprit la menace permanente qui le guette, même dans les lieux apparemment sûrs.

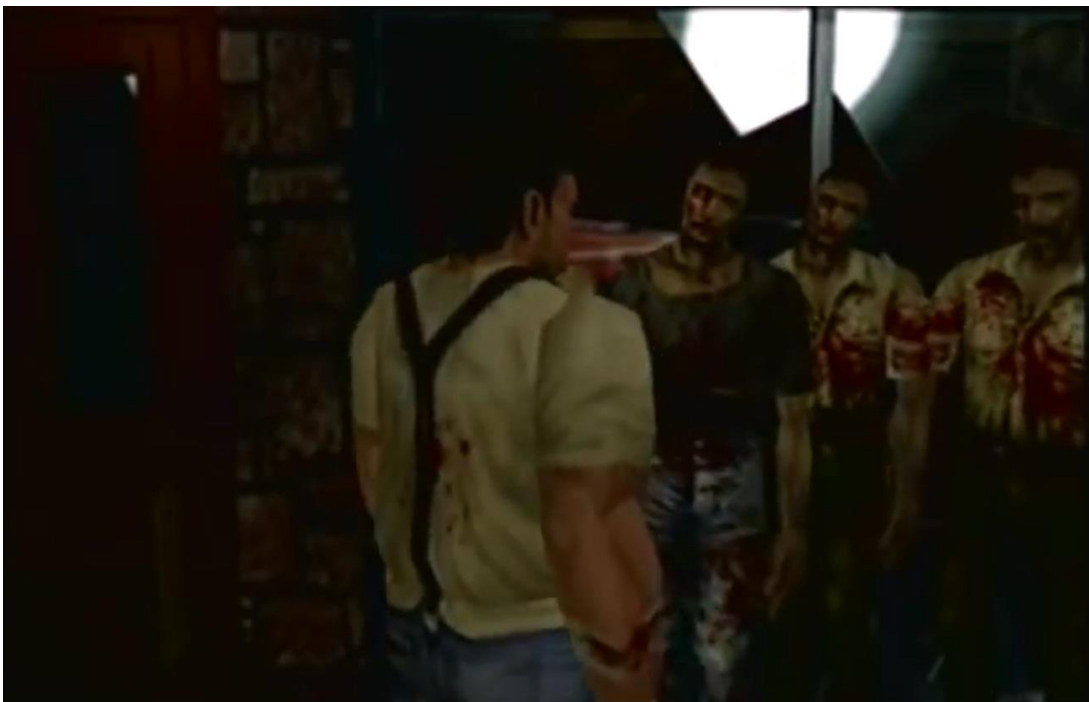


Fig. 6 : *Resident Evil 2* (Capcom, 1998) et le joueur submergé.

Que ce soit à cause des adversaires, de l'obscurité environnante, de l'exiguïté des pièces ou des hors-champs laissés par les angles de vue, le joueur lutte en premier lieu pour dilater le volume d'espace qui l'entoure contre l'inconnu qui l'environne. Lors de cette plongée dans l'horreur, la modulation et la variation des émotions fournissent différents niveaux de pression parmi lesquels le récepteur évolue. Le choix et l'articulation de ces effets ont dessiné une variété de genres et sous-genres dont les permanences et les résurgences repérables au sein des métissages et des successions renseignent sur les enjeux de l'être-au-monde horrifique.

1) La peur en héritage

Comme la terre devait être troublante autrefois, quand elle était si mystérieuse ! À mesure qu'on lève les voiles de l'inconnu, on dépeuple l'imagination des hommes. Vous ne trouvez pas, Monsieur, que la nuit est bien vide et d'un noir bien vulgaire depuis qu'elle n'a plus d'apparitions.
(« La peur », Guy de Maupassant, 1884)

S'il ne s'agit pas ici de retracer l'évolution des genres relevant de l'horreur, projet qui dispose déjà d'une littérature abondante, certains éléments historiques sont néanmoins nécessaires à la compréhension de cette esthétique. Au-delà des disparités théoriques, le consensus se fait largement sur le caractère matriciel du roman gothique pour l'ensemble de l'horreur moderne de même que sur le caractère réactif de son apparition contre les Lumières du XVIII^e siècle. L'analyse de Roger Bozzetto approfondit ce constat en ancrant la dimension philosophique dans les bouleversements techniques et sociaux de la période, en particulier la révolution industrielle (Bozzetto et Huftier, 2004, p. 8). La mise à mal d'un paradigme perdurant depuis le néolithique a ainsi provoqué l'émergence d'une perception angoissée du monde se développant contre l'avènement d'une lecture rationaliste de la réalité :

La visée fantastique en effet n'a pu s'incarner en un genre littéraire spécifique qu'après que le monde empirique de référence se fut débarrassé de la présence du surnaturel, pour se donner à saisir dans une pure immanence, et dans le cadre d'une représentation mimétique. C'est alors seulement qu'un « scandale » peut naître pour la raison, constitutif du genre fantastique, devant l'irruption d'un surnaturel (puis d'un irrationnel) irreprésentable, devenu innommable et inconcevable dans un monde qui pensait l'avoir éradiqué (Bozzetto, 1992, p. 8).

Pour résumer ce processus de manière très schématique, cette résurgence de l'inconcevable inauguré par le gothique s'est d'abord traduite par un recours aux figures folkloriques des fantômes, vampires, goules et loups-garous, sous une forme romantique du fantastique, pour ensuite s'approprier le contexte urbain et la scientificité du XIX^e siècle et constituer le fantastique moderne. Une telle trajectoire n'exclut pas les permanences et résurgences de l'origine gothique. Au contraire, comme le note Alain Chareyre-Méjan, elle en forme plutôt un prolongement :

Si le Roman Gothique constitue bien une des origines du fantastique littéraire, il doit lui être associé plus profondément. La sensation qu'il décrit inlassablement épurée, aiguisée, souvent saisie à son paroxysme constitue ni plus ni moins le fond du sentiment fantastique, puisqu'on ne peut effectivement distinguer en lui l'impression d'étrangeté de la violence qui l'accompagne (Chareyre-Méjan, 1999, p. 28).

Or, au-delà des figures et des thématiques, abandonnées, réinvesties, retravaillées, ce raffinement de l'expression du « sentiment fantastique » – également constaté par Lovecraft (Lovecraft, 1927) – tient sans doute au développement de l'irrésolution de l'événement horrifique, au délaissement de ce que David Cavallaro appelle la « fonction cathartique » du gothique :

The Gothic's ideological function was implicitly recognized, insofar as the experience of fear was frequently endowed with purging powers. Thus, the Gothic was considered capable of facilitating the reconstitution of a sense of normality, equilibrium and order by provoking extreme fear and hence encouraging the expulsion of the fearful object. Yet this potentially cathartic function was also regarded with suspicion, since many Gothic narratives, equipped with a moral, reparative finale, could by no means be deemed morally correct in their entirety. The guardians of taste and propriety felt that stabilizing endings might be simply paying lip service to canonical ethics without really purging the main body of the story of immoral or amoral messages (Cavallaro, 2002, p. 9).

Qu'il s'agisse d'une évolution des modes de pensée ou d'une libération des carcans de la censure, reste que la transition vers le fantastique permet la possibilité d'une non-reconstitution de l'ordre initial. Si le spectre du château d'Otrante a pour vocation de réparer le tort causé au héros (*The Castle of Otranto*, Walpole, 1764), celui que voit le signaleur n'aura jamais d'explication (« *The Signal-Man* », Dickens, 1866).

Outre cette dimension, pointant vers d'évidentes tensions avec le caractère mimétique des œuvres littéraires et vidéoludiques, l'origine de l'horreur moderne est également intimement liée au développement des flux migratoires et à la multiplication des échanges entre pays européens qui marquent le XVIII^e siècle, notamment au travers de traductions préservant davantage l'étrangeté des textes par rapport aux Belles Infidèles qui les ont précédées. Roger Bozzetto note ainsi :

C'est à partir des traductions françaises des contes d'Hoffmann que l'acception moderne du mot « fantastique » s'établit. Car on saisit alors devant ces contes singuliers la nécessité d'une nouvelle acception du terme ancien de « fantastique » (Bozzetto, 1998, p. 10).

Naissance singulière par le biais de la traduction qui soulève un second constat : la matière première gothique, elle aussi, n'a pris forme que dans la confrontation à l'étranger. Horace Walpole a d'abord présenté *The Castle of Otranto*, texte fondateur du gothique, comme une traduction tandis que Matthew Lewis dit avoir élaboré *The Monk* (Lewis, 1796) à partir de textes allemands, danois et espagnols. Le premier situe son action dans les environs de Naples, le second en Espagne. Les textes actualisent ainsi le sous-texte contenu dans l'appellation générique : l'événement horrifique vient d'un ailleurs, c'est une confrontation à l'altérité. Si le gothique réinvestit l'image d'un catholicisme décadent attachée à l'Espagne et à l'Italie par la propagande anglicane des XVI^e et XVII^e siècles, les récits fantastiques tendent à prendre davantage place dans des lieux connus, l'étrangeté pouvant surgir au cœur de Londres ou de Paris, mais le genre s'élabore en grande partie entre les langues anglaise, française et allemande, les textes de Hoffmann, Poe et Balzac traversant les frontières alors que Goethe vient de proposer l'idée de *Weltliteratur*. Il est remarquable que cette conception de la littérature mondiale qui correspond avant tout à une universalisation de la littérature d'Europe soit contemporaine d'une forme littéraire qui tient davantage d'une élaboration européenne que de spécificités nationales. L'Occident comble progressivement, à travers l'écriture fantastique et contre la montée des nationalismes, les fossés qui séparent ses cultures et développe une étrangeté commune à partir de codes échangés et partagés, mais sans plus pouvoir en situer la source. Dépourvu d'une altérité à laquelle s'opposer dans un monde qu'il domine, il explore ses propres failles, la folie et le rêve qui minent son rationalisme et les phénomènes qu'il ne peut saisir ni contrôler. Si ce point ouvre à des enjeux d'une grande actualité alors que la littérature mondiale est au cœur de nombreuses interrogations dont témoignent notamment *La République mondiale des Lettres* (Casanova, 1999), *Où est la littérature mondiale* (Pradeau et Samoyault, 2005) ou *Pour une littérature-monde* (Le Bris, Rouaud et Almassy, 2007) et que la production vidéoludique est partagée entre l'aspiration à une disparition des spécificités nationales grâce à des processus de création et de commercialisation internationalisés (Genvo, 2009, p. 38) et le constat d'une écrasante hégémonie des pôles Amérique-Europe et Japon-Corée dans cette création, il constitue également une nouvelle invitation à la méfiance quant aux frontières imposées par la perspective générique. En effet, outre la position de Roger Bozzetto évoquée précédemment, Dani Cavallaro avance que la catégorisation par genres découle en premier lieu d'une démarche dévaluative dont les postulats d'homogénéité et de séparation sont fondamentalement contraires aux œuvres horrifiques :

Dark textuality eludes the keenest attempts to ghettoize its themes by enclosing them within academic genres and, indeed, consistently overflows the structures it adopts. There have indubitably been sustained attempts to force fictional articulations of darkness into generic categories, and these have often led to their marginalization as pulp unworthy of scholarly scrutiny. Indeed, even when they feature on academic syllabuses, they are not, by and large, dealt with in a systematic fashion. The devaluation of dark fiction has proceeded largely from

its association with popular culture and mass culture and its concomitant labelling by recourse to generic tags that emphasize its cheapness: thriller, chiller, splatterpunk, romance, fantasy, family saga, Gothic horror and suspense are among the most widely employed earmarks (Cavallaro, 2002, p. 15).

Comment en effet contraindre à ces catégories closes et marginalisées une production artistique qui, précisément, a pour principe fondamental l'éruption de ce qui est refoulé aux marges ? Tout comme les tombeaux finissent par relâcher leurs spectres, tout comme les vampires quittent leur demeure transylvanienne pour s'aventurer dans Londres et la sauvagerie bestiale ressurgit derrière l'affabilité d'un bon docteur, les genres sont voués à voir l'horreur leur échapper et se répandre là où on ne l'attendait pas.

Cette approche succincte des origines de l'horreur moderne permet d'identifier des enjeux récurrents qui se maintiennent au-delà des variations esthétiques. C'est en premier lieu celui de la destructuration, au cœur de l'opposition entre *mimesis* et *phantasia* et de l'apparition de la peur ; c'est également celui de l'étrangement, que celui-ci passe par la confrontation à l'altérité de l'Étranger, du passé ou de sa propre part obscure ; c'est enfin celui de la coprésence problématique, de la rencontre scandaleuse entre des éléments d'une incompatibilité insoluble. L'exploration de ces enjeux fournira le socle à partir duquel il sera possible de proposer les paradigmes qui guideront cette étude de la peur.

II) Comme un fantôme dans un monde tourmenté qu'il ne reconnaît pas

But the sensitive are always with us, and sometimes a curious streak of fancy invades an obscure corner of the very hardest head; so that no amount of rationalisation, reform, or Freudian analysis can quite annul the thrill of the chimney-corner whisper or the lonely wood.

(« Supernatural Horror in Literature », Howard Phillips Lovecraft, 1927)

Dans son étude de « l'industrialisation de la peur » (Amossy, 1991), Ruth Amossy divise les objets horribles en trois catégories : ceux qui défient les lois du monde connu, ceux qui accentuent l'effet d'un objet déjà effrayant par l'hyperbole et ceux qui rendent effrayant un objet inoffensif en lui attribuant un comportement anormal. La constante de ces variations tient au travail de déplacement opéré par l'horreur. Cette dernière se constitue au travers de la transgression et de la transformation des règles d'une normalité et, dès lors, dépend paradoxalement de règles et de formes pour en faire ressentir l'absence. Cette ambivalence est un point central des travaux qu'Agnès Pierron a consacré au Grand-Guignol. Si, d'une part, elle rappelle l'aspect éminemment corporel, somatique, de ce théâtre², elle souligne également que le cri inarticulé qui exprime cette horreur sur scène dépend d'un travail de préparation et de modulation de la part de l'acteur (Pierron, 2002, p. 102) et que ce déchaînement final s'appuie sur une mécanique fine et précise qui construit progressivement le cadre oppressant dont il constituera la libération (Pierron, 1995, p. 2). En réalité, l'horreur détourne les outils de la mise en forme, la régularité du langage, l'exactitude d'une représentation réaliste et les artifices de l'illusion mimétique pour leur donner un but tout autre, la création de l'effroi. Une belle corrélation se retrouve dans l'émergence du jeu vidéo qui, comme le note Mathieu Triclot, est inséparable de la culture *hacker*³ (Triclot, 2011, p. 97) : *Tennis for Two* (Dvorak et Higinbotham, 1958) utilise un

² « Le Grand-Guignol est un théâtre du corps, certes, mais pas un théâtre de l'incarnation. C'est un théâtre de l'hystérie, de l'hypnose, de la transe, de la possession, de l'inconscient, à la limite du chamanisme » (Pierron, 2002, p. 112).

³ « Qui sont les hackers ? Aujourd'hui, le terme est accompagné d'une connotation négative : le hacker est le "pirate informatique", celui qui fait sauter tous les verrous et peut s'introduire dans n'importe quel système. Mais, à l'origine, le mot "hacker" désigne tout autre chose. Le terme est un produit du jargon des clubs d'étudiants du MIT, au premier rang desquels le TMRC (*Tech Model Railroad Club*), le club de modélisme ferroviaire qui a formé nombre de ceux qui gravitent autour de *Spacewar*. Un "hack" désigne alors une combinaison ingénieuse, une invention à laquelle personne n'avait encore songé, que personne ne croyait possible avec les moyens du bord, un raccourci qui permet de faire plus vite et plus élégamment. C'est de la technique, mais élevée au rang d'art, appréciée pour sa valeur esthétique, son style, plutôt que pour son utilité. Tous les systèmes sont destinés à être ouverts, démontés, remontés » (Triclot, 2011, p. 104).

oscilloscope et des travaux de balistique, *Spacewar!* (MIT, 1962) est développé sur un ordinateur PDP-1 destiné à la recherche universitaire. Tout comme le jeu vidéo détourne des technologies scientifiques et militaires pour créer du divertissement et de la culture, tout comme la littérature se sert de l'outil communicationnel du langage pour produire de la fiction – c'est la distinction entre langage poétique et langage pratique que Jauss situe au cœur du processus de réception (Jauss, 1995, p. 49) –, l'horreur s'approprié et « pervertit » les conventions formelles, les codes génériques et les normes de toutes sortes. Chaque faille de la structure est exploitée pour susciter la peur et la rigueur du système mimétique est retournée contre elle-même pour faire surgir la *phantasia*. Si Eric Dufour définit le cinéma d'horreur comme un « cinéma adolescent », au sens où il ne s'interdit aucune transgression, ne s'arrête à aucun tabou et remet en question toutes les valeurs (Dufour, 2006, p. 45), il souligne également la récurrence avec laquelle l'horreur vient punir ces mêmes transgressions. La série autoréflexive des films *Scream* de Wes Craven l'a illustré : il semble que les tueurs en série et autres croque-mitaines privilégient particulièrement les jeunes gens friands de drogues, d'alcool ou de sexe, ceux qui font des mauvais coups ou qui sont incroyables face aux avertissements. Cette ambiguïté dépasse les spécificités d'un genre, d'une époque ou d'un mode de production. Elle découle de cet enjeu de déconstruction lié à l'horreur. Comme le remarque Dani Cavallaro, cette dernière ne consiste pas tant en une attaque portée aux cadres de pensée qu'en une révélation de leur soubassement tourmenté :

Though blinding and numbing, [fear] concurrently operates as a function of consciousness insofar as it offers illuminating insights into the experience of being human as fractured and chaotic. Fear is not disturbing because it intimates that the fabric of our lives, an apparently orderly weave, is being disrupted or is about to be disrupted, but because it shows us that the fabric has always been laddered and frayed. What is aberrant is not the disconcerting sensation of dread but rather the fantasies of order superimposed upon life to make it look seamless and safe (Cavallaro, 2002, p. VII).

L'événement horrifique échappe en cela à une caractérisation définitive. Quelque chose de lui échappe perpétuellement à la définition. En amont de la détermination de son sens, ce point est central dans son mode d'apparition et sa représentation. La littérature horrifique et fantastique travaille ainsi la langue de manière à mettre en lumière les limites du *logos*, ses parts obscures et indéterminées. Dans « The Great God Pan » (Machen, 1894), Arthur Machen scelle une part de l'explication dans une inscription latine en partie effacée par le temps. La langue morte, devenue étrangère, renferme un savoir à jamais perdu, dont la totalité ne peut qu'être déduite et conjecturée. Pourtant, comme le dieu Pan et sa vitalité destructrice, capable de ressurgir dans le corps d'une jeune femme, les mots anciens hantent encore les nôtres, persistent dans l'idiome dont ils ont été la matrice. Pour reprendre la belle formule de Pascal Quignard dans *Le sexe et l'effroi*, « nous-mêmes, nos fauves morts, nos désirs, nos natures mortes, au fond de l'âme, ce sont les mots latins. Le feu couve sous la langue. » (Quignard,

1994, p. 260). La quête de sens étymologique précise moins le mot qu'elle révèle des ramifications insoupçonnées et multiplie les significations. Au cœur des mots qui nous servent à dire le monde et à nous le représenter nous retrouvons des ancêtres étranges, étrangers et pourtant d'une forme qui évoque encore vaguement leurs descendants modernes ; et au terme de l'étude étymologique se trouvent les termes au-delà desquels on ne peut plus remonter, ceux qui sont inexplicables et pourtant là, comme l'événement fantastique lui-même. Dire le monde c'est déjà le hanter de spectres du passé, de mots qui, comme le dieu Pan, ont perdu leur forme, mais pas leur pouvoir et qui nous apparaissent dans une inquiétante et archaïque étrangeté. À l'opposé, dans une nouvelle telle que « le Tesseract » (Ray, 1961), cette défamiliarisation du langage passe par l'usage d'un champ lexical mathématique et théorique. Sur le modèle de l'objet conceptuel éponyme, « cette hallucinante combinaison de cubes, de cônes, de triangles et de figures curvilignes qui, selon le célèbre mathématicien, donnait une idée de la Quatrième Dimension » (Ray, 2006, p. 137), le texte se peuple d'« hypervolumes », d'« octaédroïdes », de « cryohydrate » et d'« onirodynie » : les signifiants semblent déconnectés de tout signifié clair, soit parce qu'ils sont peu communs, soit parce qu'ils renvoient à une dimension conceptuelle spéculative qui échappe à toute expérience directe. Dans sa sphère la plus autarcique, la plus autotélique, le langage retrouve une limite interne à sa propre démarche normative, tout comme l'accumulation de règles dans un système produit l'émergence de possibles imprévisibles.

Comme le souligne Roger Bozzetto, cette violence de la *phantasia* fait ressurgir la peur dans un contexte historique où la survie et les dangers réels ont été éloignés des préoccupations quotidiennes du monde occidental :

L'inimaginable provoque une émotion particulière qui, loin de délivrer le moindre message, induit ce qu'Hubert Juin caractérisait comme « frisson fantastique », et renvoie – dans le monde du quotidien – à une rencontre avec l'angoisse et la peur. Angoisse devant l'imminence d'un péril possible, peur de l'inconnu comme le soulignent Lovecraft ou André de Lordé – qui renverrait à celles des premiers hommes devant les situations incompréhensibles que sont la maladie et la mort. Cela parfois réactualise ces peurs archaïques, par la confrontation – intellectuelle et/ou viscérale – avec un lieu, une situation, une figure, une « chose », qui échappe au jeu de la connaissance, du savoir, du connu. Un lieu ou un moment où le parcours symbolique s'arrête. D'où la naissance de ce « sentiment de fantastique » proche de l'affleurement du « réel » innommable (Bozzetto et Huftier, 2004, p. 51).

Dans la sphère de la pensée et du rapport au monde, cet imaginable est un danger réel qui déclenche le mécanisme de défense de la mise en forme mimétique. Roger Caillois le rappelle dans son article « Mimicry chez les insectes » (2012, p.341-344), la *mimicry*, la mise en adéquation de l'individu avec son environnement, est une réaction à la peur, à la sensation d'un danger imminent. En cela, la *mimicry* entre dans la dynamique de motivation à l'action que Bernard Perron (2005) attache à la peur à partir des travaux de Nico H. Frijda (1986) : face à une modification négative de l'environnement, l'individu

est poussé à agir pour modifier sa relation à ce dernier de manière à mettre fin à une situation désagréable. Or, s'il convient de maintenir la distinction entre la peur en situation de danger et la peur tout aussi réelle qui est liée à une fiction, l'opposition entre *mimesis* et *phantasia* permet de faire émerger un autre socle commun où la production artistique ne reproduit pas seulement une version édulcorée d'un instinct primitif de survie, mais exprime également l'être au monde problématique de l'humain.

Cet aspect agonistique mobilise des dynamiques très similaires à celles de la traduction. L'écriture de la littérature horrifique tente de cerner son objet. Elle dessine ses monstres par touches, leur donne des noms multiples, les associe à des figures folkloriques connues, etc. Mais elle est aussi parsemée de mots obéissant à des logiques grammaticales différentes, de ses propres zones d'ombres, ses jargons et ses argots, et de ses propres origines, voyant les mots ancêtres ressurgir au cœur de ses phrases. Le produit de cette écriture est une langue aliénée, devenue étrangère parce qu'elle nous échappe, elle-même artefact fantastique. Les textes de Lovecraft sont sur ce point exemplaires. Outre la tension, relevée par Michel Houellebecq dans *H. P. Lovecraft : Contre le monde, contre la vie* (Houellebecq, 1999) entre un style à la fois scientifique et archaïsant, entre une écriture tantôt précise et régulée à l'extrême, tantôt excessive et boursouflée, le travail de la langue et sa réception sont tout-à-fait significatifs. Dans « The Call of Cthulhu » (Lovecraft, 1928), les prières scandées par les adeptes de la divinité marine sont retranscrites phonétiquement : « Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn » (Lovecraft, 2008, p. 210). Non seulement elles sont incompréhensibles, mais, dans sa lettre du 23 juillet 1934 à Duane W. Rimel, Lovecraft explique le nom même de Cthulhu, ainsi que le reste des mots, ont été imaginés comme absolument imprononçables pour un humain :

The name of the hellish entity was invented by beings whose vocal organs were not like man's, hence it has no relation to the human speech equipment. The syllables were determined by a physiological equipment wholly unlike ours, hence could never be uttered perfectly by human throats ... The actual sound – as nearly as any human organs could imitate it or human letters record it – may be taken as something like Khûl'-hloo, with the first syllable pronounced gutturally and very thickly. The u is about like that in full; and the first syllable is not unlike klul in sound, hence the h represents the guttural thickness (Lovecraft, 1976, p. 10-11).

Cette retranscription, la plus directe, n'est donc elle-même qu'une vague approximation. L'auteur y appose une traduction qui, dans l'absence d'aller-retour entre la langue d'arrivée et la langue source, ne fait que souligner le fossé insurmontable qui nous sépare de cette dernière : « In his house at R'lyeh dead Cthulhu waits dreaming » (Lovecraft, 2008, p. 210). Or, la traduction française de Jacques Papy, première et plus répandue jusqu'au travail de révision opéré par Simone Lamblin (Lovecraft, 2002) puis François Bon (Lovecraft, 2015), était fautive et transformait l'énoncé en « Dans sa demeure de R'lyeh la morte, Cthulhu attend en rêvant » (Lovecraft, 1991, p. 70). Qu'il s'agisse là d'une coquille où

d'une volonté consciente de modifier le texte, il n'en reste pas moins que ce lapsus porte sur la partie la plus étrange de la phrase, ramenant à une personnification convenue le paradoxe glosé par l'autre grande formule lovecraftienne « That is not dead which can eternal lie and with strange aeons, even death may die » (Lovecraft, 2008, p. 215). Ici, l'écriture fantastique retrouve le paradoxe de l'activité du traducteur énoncé par Schleiermacher dans *Des différentes méthodes du traduire* (Schleiermacher, 1999) et réinvesti par Ricoeur dans *Sur la traduction* (Ricoeur, 2004). Traduire est à la fois un moyen d'amener le texte étranger au lecteur, dans un processus de refamiliarisation, et d'amener le lecteur au texte étranger dans une confrontation à l'altérité. En cela, le texte horrifique constitue toujours une traduction fatalement fautive de l'indicible qui est son objet. Le jeu vidéo présente une tension similaire à travers le processus de maîtrise ludique décrit par Torben Grodal comme une évolution du non-familier vers l'automatisation :

The video game experience consists of different phases. The first time a game is played, it is experienced with a certain unfamiliarity; the world is new and salient and poses challenges and mystery. By playing the game numerous times, the game world will become increasingly familiar. The peak result of such a learning process may be a trancelike immersion in the virtual world, because of the strong neuronal links that are forged between perceptions, emotions, and actions. But the end result of the learning process is what the Russian Formalists called *automation*, and what psychologists might call *desentization by habituation*. The virtual world becomes predictable, it loses its visual and acoustic salience, and the player will probably stop playing the game at this stage. Thus, this aesthetics of repetition is based on the sequence: first *unfamiliarity and challenge*, then *mastery*, and finally *automation* (Grodal, 2003, p. 148).

Pour échapper à sa mise en échec, le joueur recherche cette maîtrise totale du système ludique, mais, paradoxalement, cette dernière met fin au jeu. Le jeu de Morpion constitue l'exemple le plus évident de cette situation : lorsque les deux joueurs connaissent la stratégie la plus efficace, la partie ne peut se terminer que par une égalité. Comme l'a souligné Sébastien Genvo, le jeu est indissociable de « l'expérience des possibles » (Genvo, 2009, p. 144), de l'incertitude quant au résultat de ses actions. Pour maintenir l'attitude ludique, le système du jeu doit donc intégrer dans sa structure une part d'indéterminé, c'est-à-dire d'inconnaissable. C'est la position défendue par Salen et Zimmerman à propos de « l'espace de possibilité » :

Creating a game means designing a structure that will play out in complex and unpredictable ways, a space of possible action that players explore as they take part in your game. [...] But game designers do not directly design play. They only design the structures and contexts in which play takes place, indirectly shaping the actions of the players. We call the space of future action implied by a game design the *space of possibility*. It is the space of all possible actions that might take place in a game, the space of all possible meanings which can emerge from a game design (Salen et Zimmerman, 2004, p. 67).

Le texte et le jeu ont sur ce point une parenté avec les monstres des fictions horribles. Comme ces derniers, ils sont un agencement étrange et paradoxal de règles et d'incertitudes. Jean Clair commente à propos de la représentation tératologique :

Quand ils remontent jusqu'à nous, qu'ils se "monstrent", ces "fantômes", ces "phénomènes", ces dieux ou ces démons insoutenables au regard s'incarnent sous un aspect tout à la fois fantastique et logique, des hybrides d'observation scientifique et de fantaisies formelles, où se mêlent goût du prodigieux et respect d'une organisation vivante (Clair, 2012, p. 11).

Le monstre est un impossible en monstration, entre respect et violation des lois de la nature, et cette totalité contradictoire se retrouve non seulement au sein des systèmes textuels et ludiques, mais également dans la situation du lecteur et du joueur, présents à la fois dans le monde réel et dans le monde fictif. En cela, ils s'engagent dans une aventure comparable à celle du narrateur de « The Outsider » (Lovecraft, 1926). Ce dernier est prisonnier d'une tour vétuste et sombre au milieu d'une forêt sans fin. Lorsqu'il tente de s'enfuir par le toit, il se retrouve au sol d'un monde qui l'émerveille. Cependant, il terrorise les personnes qu'il croise et finit par découvrir la vérité dans un miroir : il est une goule échappée de sa tombe. Si le monstre s'extirpe des marges obscures pour pénétrer dans le monde humain, le lecteur et le joueur sont également des intrus, des étrangers dans le monde fictif où ils viennent faire jouer l'indéterminé d'un système réglé et déjouent sa stabilité ; or c'est pourtant là qu'ils trouvent le miroir leur révélant un visage inconnu de leur monde et d'eux-mêmes. C'est sans doute en ce sens que l'on peut dire avec Jean-Sébastien Chauvin que le jeu vidéo et, peut-on ajouter, la lecture opposent à l'expérience collective du cinéma un rapport solitaire à la fiction où ne subsistent que le joueur/lecteur et le monde qu'il explore (Chauvin, 2002, p. 39). Au-delà des nombreuses pratiques collectives de l'une et l'autre activités, il reste cette confrontation fondamentale et profondément personnelle de l'entrée dans un univers étranger. Le ou les personnages fictifs qui reçoivent cette intrusion deviennent dès lors sources d'émotions et de sentiments mêlés, tenant à la fois de l'empathie et de l'identification, étant eux-mêmes à la fois véhicules du lecteur/joueur et personne distincte à l'identité propre. Ainsi, dans la fiction, le lecteur/joueur devient semblable à ces esprits venus d'ailleurs qui prennent possession d'une personne pour observer ou agir dans un monde qui n'est pas le leur. Il est lui-même cet « outsider ».

III) D'obscurs phares, les paradigmes de l'horreur

Here are the stories written on the Book of Blood. They are a map of that dark highway that leads out of life towards unknown destinations.

(The Book of Blood, Clive Barker, 1984)

Les divers enjeux développés à partir de l'opposition entre *mimesis* et *phantasia* permettent de nous risquer à une forme de sémantique de la peur reposant sur le rapport au temps, le rapport à l'espace et la confrontation à la source de la peur. De chacune de ces dimensions découle un couple de paradigmes qui seront explicités dans cette partie. La spatialité, dans son opposition horizontale entre connu et inconnu, relève ainsi du modèle de la colonie dans le sens que lui attribue Philippe Lacoue-Labarthe en tant que rapport au monde de l'Occident :

Dès l'entame [de *Heart of Darkness*] – dès l'évocation de la rencontre de l'ordre romain et des "ténèbres" barbares ou sauvage de la future Angleterre [...] – il est clair, si l'on peut dire, que l'Occident se définit comme une gigantesque colonie. C'était, bien avant Rome, le cas des Grecs. Et que sous cette colonie, il y a l'horreur. Mais cette horreur est moins celle, de facto, de la sauvagerie que le pouvoir de fascination qu'elle exerce sur les "civilisés" qui reconnaissent là soudain le "vide" sur quoi repose – ou ne parvient jamais à reposer – leur volonté de conjurer l'horreur (Lacoue-Labarthe, 2010).

Dans sa verticalité en revanche, dans les enjeux que posent son épaisseur, sa contenance, la spatialité prend la forme du tombeau, de cette trappe s'ouvrant sur des ténèbres qui menacent perpétuellement de s'en extirper, de ce monument qui constitue un seuil et que Jean Clair lie étymologiquement au monstre :

En latin, le *monstrum* relève aussi de la fantasmagorie, un prodige, un avertissement émané de la volonté des dieux, comme le suggère une étymologie inattendue : *monere*, avertir, prévenir, mettre en garde. Mais *monere* c'est aussi, de manière tout aussi inattendue, et d'un sens apparemment contradictoire, conserver le souvenir, la trace, la mémoire. C'est l'injonction du tombeau, de l'inscription, de la statue. De *monere* dérive le *monumentum* (Clair, 2012, p. 9).

Cette capacité de conservation de l'espace établit un lien avec la dimension temporelle qui se fait hantise lorsque le passé s'attarde dans le présent, notion centrale aussi bien dans la conception historique de Reinhart Koselleck (1985) que dans celle de Jacques Derrida (1993). On retrouve ici l'image du « sismographe » développée par George Didi Huberman dans son étude des textes de Warburg pour évoquer le mécanisme de transcription d'une hantise pour autrui (Didi Huberman, 2002, p. 118) : la terre gronde et tremble parce qu'elle abrite des monstres secrets. On retrouve cette

idée non seulement dans la littérature horrifique – le séisme signalant « l'appel de Cthulhu » dans la nouvelle de Lovecraft (1928) ou celui qui révèle la créature hantant les sous-sols de Jerusalem's Lot (King, 1978) – mais aussi comme mécanique ludique dans des *survival horrors* tels que *Silent Hill* (Konami, 1999) et *Resident Evil : Code Veronica* (Capcom, 2000), deux jeux abordant la thématique du secret familial et où le joueur doit faire face à des vers géants signalant leur approche souterraine par des mouvements du sol. Néanmoins, si le passé tend à ressurgir, la temporalité de l'horreur présente un second mouvement, contraire et complémentaire, celui du désenfouissement, lors duquel c'est le présent qui tourne son regard en arrière, explore ses propres origines et, ce faisant, ravive ce qui était assoupi. Par une sérendipité ironique et cruelle, ce désir d'explication, ce besoin de reconstituer une chaîne logique d'événements qu'ont en partage le lecteur, le joueur et les personnages, devient de manière récurrente l'élément déclencheur des événements horrifiques.

En effet, au sein de ces deux dimensions matricielles, la confrontation à l'horreur reste bien entendu l'enjeu premier. Cette dernière peut prendre deux formes qui, si elles ont une parenté avec la distinction entre peur et terreur, ne recourent pas précisément ces catégories. On préférera donc revenir au terme de « *phobos* » pour caractériser la rencontre avec une source d'horreur qu'il s'agit d'affronter et de conquérir. Dans ce paradigme, la violence inaugurée par la rencontre effrayante engendre une réponse tout aussi brutale de la part du personnage qui perpétue ainsi l'horreur, justement dans sa volonté d'y résister. À l'opposé, la confrontation peut relever du « *deimos* » lorsque l'horreur provient d'une source hors de portée, qui fige par le simple fait de la contempler ou de la concevoir. Ici, le personnage n'a aucune prise sur les événements, mais se trouve emporté dans une spirale le menant à sa perte, incapable de fuir l'énigme qui le fascine.

La distinction de ces paradigmes ne signifie en aucun cas que les œuvres se catégorisent exclusivement chez l'un ou chez l'autre. Pour reprendre le cas de la confrontation, un roman tel que *Misery* (King, 1987) et un jeu tel que *Silent Hill 2* (Konami, 2001) comportent à la fois des éléments de *phobos* et de *deimos*. Dans le premier, l'écrivain Paul Sheldon s'engage dans une lutte à mort avec sa tortionnaire Annie Wilkes, mais, au-delà de la femme, il perçoit en elle une déesse terrible et implacable qui continue de le hanter après sa mort. Dans le second, si James Sunderland abat de nombreux monstres au fil de son aventure, il doit également faire face à des entités invincibles, telles que le *Pyramid Head*, et surtout aux secrets de Silent Hill, qu'il ne pourra jamais élucider totalement. Ces paradigmes n'en demeurent pas moins des bornes stables qu'il convient d'étudier afin de se repérer dans les méandres sombres et changeants de l'horreur.

La Rencontre

Phobos

Qu'il s'agisse de tueurs en série, de créatures monstrueuses ou de membres de groupes occultes, l'opposition entre des forces obscures et un ou plusieurs personnages garants de l'ordre est un lieu commun de l'horreur. Comme le souligne Richard Rouse III dans « Match Made in Hell », ce schéma qui légitime pleinement la violence exercée par les protagonistes a été amplement réinvesti par le jeu vidéo afin de motiver l'interaction du joueur :

Suspense-driven horror films have long focused on life and death struggles against a world gone mad, with protagonists facing powerful adversaries who are pure evil. One need only look at film examples from *Nosferatu* (F. W. Murnau, 1922), *The Thing from Another World* (Christian Nyby and Howard Hawks, 1951), *Night of the Living Dead* (George A. Romero, 1968), *Alien* (Ridley Scott, 1979) and *Ringu* (Hideo Nakata, 1998) to observe this dynamic at work. These are not films where the evil presence is explained extensively, if at all. Through its actions, this antagonistic force shows itself to be so thoroughly inhuman that no audience member would fault the hero for killing the evil as an act of self-defense. This exactly maps to the experience most action-oriented designers want to create, going all the way back to *Space Invaders*; the player is thrown into a dangerous situation with a clear, undeniable "kill to survive" motivation. The evil forces are numerous and all deserve to die. Hence horror games are a natural fit. Indeed, many games that few would describe as "horror" use variations on those same horror tropes to justify the action in their world (ROUSE III, 2009, p. 16).

Si la présence de *Ringu* dans cette liste peut surprendre, dans la mesure où le film ne présente pas d'affrontement direct (« killing the evil as an act of self-defense »), on ne peut que constater la récurrence avec laquelle la nature profondément peccamineuse ou monstrueuse de l'adversaire vient justifier les actes perpétrés par les protagonistes. Pour autant, ce schéma manichéen n'échappe pas à la tendance de l'horreur à remettre les structures en question et, parmi les exemples fournis par Richard Rouse III, il faut noter la ré-humanisation dont on fait l'objet *Dracula* (*Bram Stoker's Dracula*, Coppola, 1992), le zombie (*Day of the Dead*, Romero, 1985) et le « xénomorphe » (*Alien : Resurrection*, Jeunet, 1997). C'est que, plus profondément, le modèle phobique met en scène la même interchangeabilité que Pierre Bayard relève dans le film de Louis Malle, *Lacombe Lucien* (Malle, 1974), lors de son essai *Aurais-je été résistant ou bourreau ?* (Bayard, 2013) : au-delà de la contingence qui gouverne l'engagement du personnage au sein de la collaboration plutôt que de la résistance, c'est une même pulsion de violence, un même soubassement obscur qui s'exprime dans l'un et l'autre camps. Si on retrouve dans cette étude l'influence coercitive du système sur l'individu et la déshumanisation de l'autre, notamment étayées par les expériences de Stanley Milgram (Bayard, 2013, p. 34) et Daniel Batson (Bayard, 2013, p. 79), le caractère transgressif et extrême de l'horreur problématise d'autant plus la violence exercée par le « héros ». Même dans le cas où le monstre interdit toute forme d'empathie, la survie du protagoniste dépend d'une certaine mesure de

déshumanisation. Que l'on prenne l'exemple de *Dead Space* (Electronic Arts, 2008) : si les « nécromorphes » sont des créatures hideuses et terrifiantes, le joueur incarne un ingénieur amené à devenir un tueur particulièrement efficace. Non seulement sa combinaison dissimule son visage et limite sa part d'humanité, mais il doit transformer ses outils en armes mortelles, démembrer ses adversaires et les achever au sol de sauvages coups de pied. Si la situation de survie légitime l'exercice de la violence, elle révèle aussi les limites des valeurs morales.

Au-delà des cas extrêmes de monstres radicalement inhumains, la confrontation directe à la violence constituée par le *phobos* est liée à une faille de la structure garantissant les normes sociales : la police est incapable de s'opposer au tueur, la justice n'est pas rendue, ou alors les autorités participent elles-mêmes à la violence. Le théâtre du Grand-Guignol, dont beaucoup de pièces sont fondées sur des faits divers, a amplement exploré ce point. Dans *Lui !* (Méténier, 1897), une prostituée doit retenir dans sa chambre un tueur sanguinaire le temps que la police soit prévenue. Vivant en contact direct avec les marges de la société, elle ne bénéficie pas des mêmes garanties que les autres citoyens et se trouve seule face à l'horreur. Dans *Les trois messieurs du Havre* (Marchés et Vautel, 1906), un père de famille respectable voit trois hommes surgis de son passé. Ce sont d'anciens complices qu'il avait trahis et fait condamner au bagne et qui reviennent se venger. L'impunité scandaleuse du personnage et la duplicité de l'estime sociale dont il bénéficie est contrebalancée par la violence implacable et sans pitié de sa mise à mort par le tribunal des criminels. Malgré sa culpabilité, le cri que pousse sa fille en le découvrant pendu clôt la pièce sur une tonalité pathétique. Si le système judiciaire est faillible, la vengeance est terrible. Sans solution satisfaisante, l'horreur circule sans pouvoir être résolue, bourreaux et victimes s'intervertissent. Cette ambivalence est liée à la part importante que le *phobos* accorde au rapport empathique aux personnages. Même innocent et impuissant, celui qui subit cette brutalité devient lui-même son porteur, une nouvelle source de peur, à l'image des visages éborgnés, tailladés ou vitriolés que le Grand-Guignol faisait hurler face au public : peu importe les choix moraux, le contact de la violence engendre des monstres.

Deimos

Une telle propagation ne passe pas exclusivement par les personnages. Lorsque le choc de la confrontation dépasse les limites de l'esprit humain, le témoin est immédiatement consumé par le regard posé sur l'horreur. C'est ce qui arrive dans la plupart des récits lovecraftiens, aboutissant à la folie ou au suicide, mais c'est aussi la limite qu'imposent des jeux vidéo tels que *Amnesia : The Dark Descent* (Frictional Games, 2010) ou *Slender : the Eight Pages* (Parsec Productions, 2012) dans lesquels le système ludique interdit le regard direct. Contempler le monstre c'est voir l'image à l'écran trembler et se troubler, l'environnement sonore se brouiller et, finalement, la partie s'arrêter. De manière à la fois paradoxale et significative, cette limite a lieu à deux niveaux. Il s'agit de celle de la partie en cours,

mais également du jeu horrifique lui-même car, une fois le monstre vu pleinement, dans sa représentation inévitablement limitée, il perd sa capacité d'effroi : finalement ce n'était que cela. Dans sa dimension visuelle, le jeu vidéo se trouve en cela confronté à des limites représentationnelles similaires à celles des mots littéraires qui délimitent autant qu'ils suscitent. La dimension fantastique de l'horreur implique d'assumer la part d'inconnaissable contenue dans l'objet inspecté, la nécessité d'élaborer une fiction faisant sens là où les indices sont absents ou incompréhensibles et, surtout, l'éventualité de devoir redéfinir les connaissances que l'on pensait acquises et celle d'accepter leurs bornes indépassables. L'essentiel du savoir fantastique passe dès lors par des moyens alternatifs à ceux de la connaissance rationnelle, dans les interstices laissés entre les mots et dans l'ombre qui obscurcit l'image. Ce sont ainsi les rêves, les œuvres d'art, les légendes et les sensations qui renseignent le mieux les personnages sur l'événement fantastique. Ici, l'imagination n'est plus chimérique, mais devient un rapport irrationnel au monde et donc une approche en accord avec sa nature profonde. C'est la réalisation terrifiante de la recherche fantastique : ce qui paraissait impossible, inenvisageable, s'avère être l'expression d'une approche par l'esprit humain de la part inhumaine du réel. Le monstre n'est pas la création isolée d'un artiste, mais le moyen de dire une réalité indicible.

C'est par ce même moyen que le *deimos* se propage au-delà de la destruction engendrée par le regard direct : même si les personnages lovecraftiens finissent au fond d'une tombe ou d'un asile, leur témoignage survit, et ce malgré de fréquentes injonctions à détruire toute trace des documents. Le texte devient alors en soi dépositaire de l'horreur. Récits et jeux se font similaires au *Necronomicon* et autres grimoires occultes ainsi qu'aux notes par lesquelles un joueur peut découvrir le passé d'un lieu dévasté : ils conservent un élément du passé et ouvrent sur un ailleurs, préservent autant qu'ils suscitent. La thématique a été amplement développée. Les nouvelles des *Books of Blood* (Barker, 1984) sont les récits gravés par les morts dans la chair d'un médium, les sketches de *Necronomicon* (Gans, Kaneko et Yuzna, 1994) sont directement puisés dans l'ouvrage éponyme et le jeu de puzzles *The 7th Guest* (Trilobyte, 1993) se déroule dans le manoir hanté qu'un diabolique fabricant de jouets a transformé en une immense énigme. Plus que des comptes rendus, les témoignages laissés par les personnages confrontés au *deimos*, comme les œuvres artistiques qui explorent et représentent une horreur toujours informe et fuyante, forment la condition de sa perpétuation et, surtout, le lieu de sa résurgence.

L'Espace

La colonie

Si la spatialité a déjà été identifiée comme un aspect essentiel du jeu vidéo, depuis les travaux de Janet Murray à ceux de Michael Nitsche en passant par Henry Jenkins, le lien établi avec la littérature n'est en rien une simple convenance comparatiste. Comme le rappelle Xavier Garnier :

Maurice Blanchot écrit de [la littérature] qu'elle doit « avoir lieu ». Elle est menacée d'inexistence si elle ne trouve pas le moyen d'avoir lieu. Cette expression de Blanchot est à prendre dans un double sens : la littérature est de l'ordre de l'événementiel, elle est un phénomène qui se produit ; elle est indissociable d'un espace où un tel événement est en mesure de se produire. Pour que la littérature « ait lieu », il faut qu'un espace soit là pour l'accueillir, que j'appellerai, dans le cadre de cet article, son espace vital. L'espace littéraire serait en quelque sorte la condition de la littérature, il lui permettrait d'émerger de tel ou tel texte et de trouver un lieu (Garnier, 2006, p. 17).

La spatialité est en cela au cœur des enjeux du passage du texte à l'œuvre et de la vitalité littéraire. Or, si dans le cadre des jeux classiques, tels que définis par Jesper Juul, le « cercle magique » recouvre une portion d'espace réel, l'univers vidéoludique est d'un ordre similaire à celui de la littérature : un monde issu du code, dépourvu de matérialité, mais non de spatialité. Il s'agit ainsi avant tout d'un lieu frontière, à la jonction de la mise en forme de l'espace textuel et de la matière fournie par l'espace référentiel humain où se mêlent expérience du réel et de l'imaginaire (Garnier, 2006, p. 18). Partant d'une synthèse apparentée entre pays réel, pays intérieur (inconscient) et pays imaginaire, Pierre Bayard définit cet espace comme fondamentalement atopique dans son étude du « voyage casanier » :

Cet espace aberrant est résolument atopique, c'est-à-dire qu'il ne connaît aucune des limites qui organisent la géographie du monde réel. Il est d'une grande mobilité comme celui du rêve, dominé comme lui par les processus primaires de l'inconscient. Il est possible d'y circuler à toute vitesse d'un point à un autre à l'instar de Rosie Ruiz, comme si aucune distance n'y était infranchissable. [...] Et il est également vraisemblable que, profitant de la mobilité de l'espace littéraire et de cette ouverture des frontières qui perturbent la circulation dans le monde réel, les personnages de certaines œuvres de fiction en profitent pour passer d'un texte à l'autre et pour venir s'installer dans un monde qui leur paraît plus hospitalier. Si l'on ne prend pas en compte ce caractère atopique de l'espace littéraire, on ne peut espérer comprendre à quel point il met en jeu un espace différent de celui du monde réel, ni saisir une multitude d'événements discrets qui s'y produisent, parfois même à l'insu de l'écrivain, et méritent toute notre attention (Bayard, 2012, p. 113).

Espace de mouvements perpétuels donc, mais également interface qui autorise des transgressions parfois inattendues. Ces enjeux se retrouvent dans les travaux de Michael Nitsche sur les structures spatiales vidéoludiques marquées par les tensions entre contrainte et liberté et par l'interconnexion qui atteint son paroxysme dans le modèle du rhizome où tous les points peuvent être reliés (Nitsche,

2007)⁴. Ils sont aussi au cœur de la spatialité de l'horreur où l'on comprend toujours trop tard que la limite a été franchie, que ce soit le monstre qui passe dans le monde humain où le personnage qui en sort. Depuis le château d'Otrante (Walpole, *The Castle of Otranto*, 1764) jusqu'aux autoroutes invisibles empruntées par les morts (Barker, « The Book of Blood », 1984), la *phantasia* s'est attachée à dessiner la limite de notre territoire, passant progressivement des demeures lointaines et maudites du roman gothique à la frontière omniprésente de l'horreur contemporaine, comme le rappelle Roger Bozzetto :

Nous n'avons plus de châteaux gothiques, qui cernaient dans un champ clos la représentation de cette violence folle [...] Nous vivons aujourd'hui dans des villes qui comprennent d'immenses cités ghetto, que relie des métros, des bus, des trains, des avions, des gares, des parkings et autres lieux souterrains, comme dans les châteaux des romans gothiques. Dans chacun de ces lieux, une violence folle peut soudain advenir – l'actualité le montre. Tout se passe comme si cette violence surgissait sans cause du bitume ou du ciment de la ville. Comme si les dieux anciens, les fantômes, les démons pouvaient soudain se manifester et nous entraîner vers d'affreux enfers, alors que nous sommes au cœur de la « civilisation » moderne (Bozzetto et Huftier, 2004, p. 89).

Loin de supprimer l'horreur, la conquête progressive du réel par le monde humain n'a fait que la recouvrir, lui laissant l'opportunité de ressurgir à tout moment d'un point aveugle pour engloutir à nouveau ce mince épiderme. Marlow ne s'y trompe pas lorsqu'il contemple les rives de la Tamise ; sous les digues et les canaux domestiqués, il demeure une sauvagerie sombre et inhumaine :

I was thinking of very old times, when the Romans first came here, nineteen hundred years ago—the other day. [...] We live in the flicker—may it last as long as the old earth keeps rolling! But darkness was here yesterday. [...] the very end of the world, a sea the colour of lead, a sky the colour of smoke, a kind of ship about as rigid as a concertina—and going up this river with stores, or orders, or what you like. Sand-banks, marshes, forests, savages, — precious little to eat fit for a civilized man, nothing but Thames water to drink. No Falernian wine here, no going ashore. Here and there a military camp lost in a wilderness, like a needle in a bundle of hay—cold, fog, tempests, disease, exile, and death—death skulking in the air, in the water, in the bush. They must have been dying like flies here (Conrad, 1899, p. 9).

Cette vision de notre monde comme une brève lueur au milieu des ténèbres a conduit Philippe Lacoue-Labarthe à définir l'horreur occidentale comme une vision coloniale du monde, une fragile construction

⁴ Ces questions sont d'autant plus actuelles qu'elles touchent à aux préoccupations d'un décentrement de l'espace mondial. Alors que la critique littéraire s'interroge sur la possibilité d'une littérature-monde libérée de l'héritage colonial, notamment depuis *La République mondiale des Lettres* (Casanova, 1999) et *Pour une littérature-monde* (Le Bris et al. , 2007) ; le jeu vidéo, qui se voudrait mondialisé dans sa production et sa consommation (Genvo, 2009), n'a, en grande partie, accompli qu'un « *weltspiel* », universalisant les esthétiques étasuniennes et nippones comme la *weltliteratur* universalisait la littérature européenne. Les productions périphériques à ces pôles, comme le jeu russe *Pathologic* (Ice-Pick Lodge, 2005) relèvent presque d'un *unheimlich*, d'une altérité telle qu'ils en deviennent difficilement accessibles.

établie sur un territoire hostile (Lacoue-Labarthe, 2010). C'est sous ce modèle que l'on retrouve par le prisme horrifique les enjeux de l'espace littéraire et vidéoludique. Comme le terrain que le lecteur et le joueur gagnent sur l'inconnu se redéfinit perpétuellement au fil du cycle herméneutique et heuristique de la réception, l'espace maîtrisé par les personnages de la fiction horrifique se contracte et s'étend à mesure de leur confrontation au monstrueux ; et si la ruine conserve la spectralité des châteaux du passé, la *phantasia* révèle dans les constructions du présent les carcasses squelettiques qu'ils sont en devenir. En ce sens le Nyarlathotep de Lovecraft porte cette vision prophétique lorsque l'éclairage électrique de la ville cède soudainement place à celui d'une lune glauque :

We swore to one another that the city was exactly the same, and still alive; and when the electric lights began to fade we cursed the company over and over again, and laughed at the queer faces we made. I believe we felt something coming down from the greenish moon, for when we began to depend on its light we drifted into curious involuntary marching formations and seemed to know our destinations though we dared not think of them. Once we looked at the pavement and found the blocks loose and displaced by grass, with scarce a line of rusted metal to shew where the tramways had run. And again we saw a tram-car, lone, windowless, dilapidated, and almost on its side. When we gazed around the horizon, we could not find the third tower by the river, and noticed that the silhouette of the second tower was ragged at the top. Then we split up into narrow columns, each of which seemed drawn in a different direction. One disappeared in a narrow alley to the left, leaving only the echo of a shocking moan. Another filed down a weed-choked subway entrance, howling with a laughter that was mad (Lovecraft, 2011, p. 91).

Les lampadaires s'éteignent, le fer rouille, les tours s'effondrent, l'herbe perce le pavé, la folie gagne les citoyens. La nature engloutit à nouveau la Cité. Que reste-t-il d'une partie de jeu ou d'une lecture une fois le livre refermé ? Un fantôme plus ou moins présent dont on peut convoquer le souvenir, mais qui reste contenu dans un en-deçà du réel. Nous touchons ici au second visage de cette spatialité, celui du tombeau.

Le tombeau

Outre son extension et son agencement, l'espace dispose d'une épaisseur qui se laisse entrevoir à certains affleurements. Comme la ville conserve, dans son ossature et son architecture, le souvenir d'une Histoire conflictuelle et complexe, les espaces littéraires et vidéoludiques sont parsemés de cicatrices étranges où l'œil s'attarde à la recherche d'une signification. Que l'on pense à la vieille église que le personnage de « The Haunter of the Dark » (Lovecraft, 1936) observe depuis sa fenêtre :

Of all the distant objects on Federal Hill, a certain huge, dark church most fascinated Blake. It stood out with especial distinctness at certain hours of the day, and at sunset the great tower and tapering steeple loomed blackly against the flaming sky. It seemed to rest on especially high ground; for the grimy façade, and the obliquely seen north side with sloping roof and the tops of great pointed windows, rose boldly above the tangle of surrounding ridgepoles and chimney-pots. Peculiarly grim and austere, it appeared to be built of stone, stained and weathered with the smoke and storms of a century and more. The style, so far as the glass could show, was that earliest experimental form of Gothic revival which preceded

the stately Upjohn period and held over some of the outlines and proportions of the Georgian age. Perhaps it was reared around 1810 or 1815 (Lovecraft, 2008, p. 609).

Le sombre *monumentum* intrigue par sa dissonance inexplicable vis-à-vis du reste de la ville. Le narrateur est porté à supposer un entremêlement d'explications à ce qu'il perçoit confusément, avant de chercher à s'y aventurer. Comme le note Daniel Vella dans son étude du sublime vidéoludique, fondée notamment sur la distinction kantienne par rapport au beau, l'absence de forme définie ou de limite d'un objet est un puissant moteur d'exploration (Vella, 2013). Cet excès ne s'exprime pas seulement dans la longueur et la largeur de l'objet, mais aussi dans sa profondeur, dans son enracinement et son contenu. D'un point de vue intradiégétique, il s'agit du point aveugle qui pousse le personnage et le récepteur à rechercher une cause occulte ; d'un point de vue extradiégétique, ce sont les traces d'intertextualité et les jeux génériques qui inscrivent l'œuvre dans un réseau de significations à révéler. Prenons la station spatiale abandonnée de *Dead Space* (Visceral Games, 2008). Ses graffitis, ses cadavres et son désordre général forment les balafres d'un terrible incident que le joueur et son personnage découvrent peu à peu, dans une application directe de l'architecture narrative de Jenkins (2002). Mais ses couloirs obscurs et métalliques renvoient également au film *Alien* (Scott, 1979) et au jeu *Doom 3* (Id Software, 2004), tandis que ses créatures difformes évoquent celle de *The Thing* réalisé par Carpenter en 1982 (Figure 7).

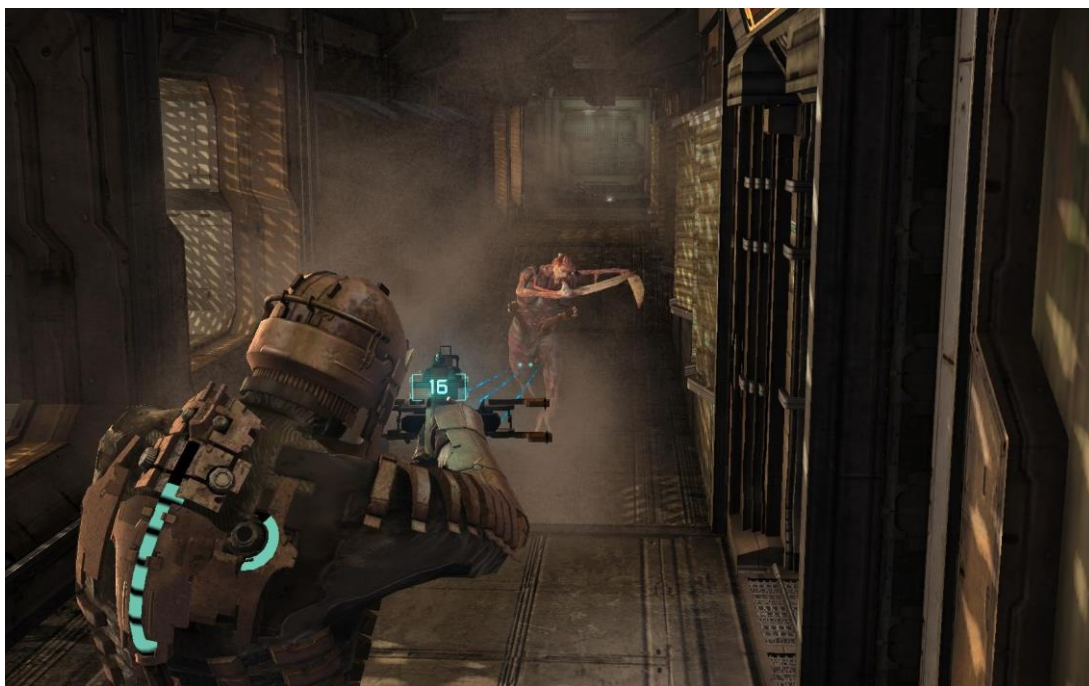




Fig. 7 : Espace narratif et référencé dans Dead Space (Visceral Games, 2008).

Si l'air est lourd dans le tombeau, c'est que s'y déploie une invisible arborescence de racines bien plus dense que celle des branches et des feuilles. Les suivre, c'est s'engager dans une descente interminable. Le *monumentum* est *profundum*, au plus fort du sens latin qui s'applique tant aux sous-sols qu'aux cieux. On en retrouve l'image dans la sépulture de « The Outsider » (Lovecraft, 1926), qui n'est que le firmament d'une gigantesque tour souterraine, perdue dans une forêt ténébreuse ; tout comme dans ces aires de jeu vidéoludiques qui, si le joueur en traverse les limites (de manière d'ailleurs très lovecraftienne) par un angle étrange, le précipitent dans une chute sans fin⁵.

Cette fascination pour la singularité⁶ obscure est sans doute particulièrement exacerbée chez un récepteur universitaire, porté dès le prime abord à l'analyse et à l'interprétation (en témoignent les analyses de Pierre Bayard profitant des nœuds textuels pour tisser de nouveaux réseaux d'explications), mais elle est aussi intimement liée à la nature mimétique et codée de la littérature et du jeu vidéo. Cette dimension ne leur est pas spécifique ; dans leur étude du cinéma classique hollywoodien (1985), David Bordwell, Janet Staiger et Kristin Thompson font une constatation similaire

⁵ Dû au fait que l'environnement en trois dimensions se déploie dans un environnement vide non-calculé, ce phénomène est particulièrement mis en évidence par la pratique du « Out-of-Bound » par laquelle des joueurs « cassent » l'architecture des niveaux afin d'en atteindre la fin plus rapidement.

⁶ Le terme est à entendre dans toute sa polysémie, à la fois en son sens commun d'élément particulier, individuel, et, dans sa signification en science physique ou mathématique, de point au-delà duquel la compréhension est impossible, où les mesures n'ont plus prise.

à celle de Tzvetan Todorov à propos de la lecture comme construction (1970) : la causalité est le moteur primordial dirigeant le montage cinématographique et le récit romanesque. Face à cette norme régissant l'activité organisationnelle de l'auteur (qui doit présenter les éléments nécessaires à la compréhension des événements) et du récepteur (qui reconstruit perpétuellement les causes et les effets de la succession dramatique), la singularité demande à être réglée, ramenée dans l'ordre structurel de la compréhension, mais échappe à toute solution définitive. Dans les premières pages de *Aurais-je été résistant ou bourreau* (2013), Pierre Bayard fournit un exemple de cette problématique lors de son analyse du film de Louis Malle, *Lacombe Lucien* (1974). Constatant la violence qu'inflige au spectateur l'histoire d'un jeune homme qui ne devient « collabo » plutôt que résistant qu'au gré d'événements contingents, il reconstruit un réseau de déterminations sous-jacentes (goût pour la violence, besoin d'une figure paternelle, etc.) excluant le hasard du destin de Lucien Lacombe (Bayard, 2013, p. 21-24). Or, si le matériau de base du cinéma est la captation automatique de l'œil de la caméra, celui de la littérature et du jeu vidéo, le code, est déjà structurant. S'il est sans doute superflu de revenir sur l'influence du langage sur la représentation de la réalité – une question notamment au cœur des travaux de Merleau-Ponty sur la perception (1976) ou de la critique nietzschéenne du sujet (1886) – rappelons que le jeu vidéo exclut (à ce stade technologique) le réel hasard : les générateurs de nombres aléatoires utilisés lors de la programmation ont pour principe de dissimuler le déterminisme dirigeant leur résultat, non de l'abolir. C'est ce qui permet aux joueurs pratiquant le « tool assisted speed run⁷ » de « manipuler la chance » en découvrant la causalité dirigeant l'apparition de l'événement désiré. En tant que systèmes, la littérature et le jeu vidéo nient ce que Nietzsche nomme « l'innocence du devenir », la radicale indépendance du réel par rapport à l'humain. De manière générale, le lecteur suppose qu'il dispose de tous les éléments pour construire la succession logique des événements, pour reconstituer la nécessité derrière le phénomène, et le joueur suppose qu'il est en son pouvoir d'infléchir la situation ludique. Comme l'adepte de jeux de hasard souffle sur les dés ou empoigne leur grigri pour influencer le destin, le joueur de *Pokemon* (Nintendo, 1996) martèle le bouton A de sa Game Boy en améliorant ses chances de capture. Il semble que rien dans ces univers fictifs ne soit totalement fortuit, que tout ait une cause plus ou moins occulte. Il n'est ainsi pas anodin que le terme « bug » soit progressivement supplanté par celui de « glitch » pour désigner l'erreur imprévue qui surgit brusquement au sein du jeu. Le premier découle des dysfonctionnements produits par les insectes qui se glissaient dans les premiers ordinateurs, le second désignait

⁷ Dans cette pratique, un joueur programme une partie parfaite action par action. L'appui de l'informatique lui permet par exemple de déterminer que le fait de sauter à telle image (*frame*) déclenche secrètement une situation favorable plus tard et d'inscrire ce saut dans la suite d'actions que son personnage accomplira.

originellement une fluctuation imprévue d'électricité dans les circuits ; le premier renvoie à l'intrusion d'un élément extérieur, le second à un dérèglement du système lui-même.

Ce principe apparaît dans les boursoufflures stylistiques que Michel Houellebecq constate dans l'écriture lovecraftienne (Houellebecq, 1999). L'horreur y est accompagnée d'une outrance dans le rythme et l'utilisation des adjectifs au sein d'un style par ailleurs extrêmement réglée et marquée par l'attachement de l'auteur à la science. Le caractère incompréhensible du surgissement monstrueux se traduit par une plume paniquée qui accumule les tentatives de cerner un phénomène qui ne peut être réduit à une forme compréhensible. De même, dans *1916, Der unbekante krieg* (Dadiu, 2011), où l'abomination absurde de la Première Guerre mondiale se traduit par des dinosaures hantant le champ de bataille, le joueur peut faire une rencontre encore plus étrange : dans le recoin sombre d'une tranchée, un soldat sans visage se tient debout, secoué de violents spasmes. Dans l'incapacité de déterminer s'il s'agit d'une erreur oubliée par les développeurs ou d'une insertion volontaire, le joueur ne peut que supposer une signification à ce fantôme dans une construction interprétative incertaine. Le mystère de cette présence reste irréductible, plus dérangeant que celle des sauriens carnivores.

La construction mimétique est grosse de ses propres monstres, de sa propre destruction : son tombeau est plein et c'est par les failles de son architecture que s'extirpe ce qui y était refoulé. La peur implique ainsi une géographie du monde humain qui est autant spatiale que temporelle. Elle met en scène ses frontières, ses portes, toute une périphérie qui se retrouve en son centre même. Plutôt que de donner sur un extérieur, elle égare les personnages et le récepteur dans des méandres où s'abolissent la structure et les repères. Comme la physique fait de la limite de l'univers un inatteignable du fait de la perte de sens de l'espace et du temps au terme de l'éloignement de son point d'origine, la peur ne propose pas de sortir du monde, mais de le déstructurer. C'est ainsi le monde mimétique qui crée sa *phantasia* : le désordre est un ordre que je ne retrouve pas, l'étranger un moi que je ne reconnais pas. La lutte à mort engagée entre le monde et l'immonde, la scène et l'obscène, est le conflit interne d'une même entité, entre permanence, changement et renouvellement. Il ne peut donc avoir de terme.

Le Temps

La hantise

Le temps se trouve ainsi lui aussi au cœur de l'esthétique de la peur, plus particulièrement la permanence au temps. Elle met en scène cette hantise du passé dans le présent que Reinhart Koselleck théorise dans son étude du temps historique :

Whoever seeks to form an impression of historical time in everyday life may notice the wrinkles of an old man, or the scars in which a former fate is preserved. The conjunction of

ruins and rebuilt sites can be recalled, noting the obvious shifts in style that lend architectural outlines their deeper temporal dimension; or one might contemplate the coexistence, connectedness, and hierarchy of variously modernized forms of transport, through which, from sleigh to airplane, entire eras meet (Koselleck, 1985, p. 1).

En se basant notamment sur l'horizon d'attente de *Pour une esthétique de la réception* (Jauss, 1995), Koselleck propose une perspective historique qui évoque la vision lovecraftienne de l'église citée précédemment. Partant de la perception subjective du temps, il conceptualise le temps historique comme un espace où cohabitent un passé encore-là, fait de souvenirs réels ou imaginaires, reconstruits à partir du présent, et un futur déjà-là, dans la mesure où les prévisions établies à partir de l'expérience antérieure influencent la perception du réel. Comme l'œuvre littéraire se déploie, selon Jauss, dans un dépassement partiel d'un horizon d'attente formé à partir de la fréquentation des œuvres précédentes et qu'elle doit participer à reformuler par son écart esthétique, le temps historique de Koselleck existe dans l'entre-deux du passé et de l'avenir, et dans le surgissement d'un imprévisible qui les dépasse. Or, non seulement l'esthétique de la peur met en scène ce mélange de permanence et d'inattendu dans nombre de ses récits, qu'il s'agisse d'antiques malédictions familiales, de dieux anciens ou de revenants vengeurs, mais encore, son déploiement historique en témoigne dans l'utilisation et le renouvellement perpétuels de codes génériques voués à perdre le récepteur. Roger Bozzetto a admirablement résumé ce phénomène à partir de *Malpertuis* (Ray, 1943) :

Le piège de ce roman à plusieurs niveaux est bien de donner à voir au lecteur l'enfermement que lui-même décide lorsqu'il aborde un roman en ayant à l'esprit qu'il s'agit avant tout d'un *roman fantastique* (et *Malpertuis* porte bien comme sous-titre « Histoire d'une maison fantastique »). Il s'agit, pour ne pas se laisser enfermer dans un seul niveau, de faire acte d'une volonté de lecture hors les normes habituelles. Il convient de jouer avec la programmation contre les personnages : il ne faut pas uniquement *regarder l'enfermement*, mais il *faut le voir, savoir le lire pour s'en sortir* (Bozzetto et Huftier, 2004, p. 121).

Comme les personnages enfermés dans la demeure Malpertuis sont aveugles à leur propre nature, ignorant qu'ils sont des dieux grecques prisonniers, le lecteur est pris au piège du roman *Malpertuis* qu'il prend pour un récit de maison hantée alors que les indices renvoyant à la culture mythologique commune sont exhibés devant lui. De tels procédés sont répandus. L'esthétique de la peur tend à se jouer des structures bâties sur son sol instable et à piéger le récepteur qui accorde une trop grande confiance à ces refuges illusoires. C'est ainsi que, dans "*The Outsider*" (Lovecraft, 1921), Lovecraft profite du schéma d'enfermement et de persécution du personnage principal dans la littérature gothique, institué notamment par les romans d'Ann Radcliffe et à son *The Mysteries of Udolpho* (Radcliffe, 1794) en particulier, pour cacher au lecteur l'enjeu de son récit et la nature de son narrateur : le captif s'échappant d'un château ténébreux se révèle être une goule s'extirpant de sa crypte, n'ayant elle-même aucune idée de son identité. De même, Laurie N. Taylor témoigne dans "*Gothic Bloodlines*

in *Survival Horror Gaming*" (Perron, 2009) des ruptures de conventions qui caractérisent son rapport de joueuse à la série des *Resident Evil* :

Like many other avid video game players, *Resident Evil* (Capcom, 1996) presented me with something unfamiliar. My first experience with the *Resident Evil* series was playing *Resident Evil 2* (Capcom, 1998). As a player, the opening sequence required me to run past enemies and to avoid fighting. After so many years spent perfecting button sequences and learning new fighting skills, running was not an option. Playing the opening sequence again and again, the thought of running simply did not exist as an alternative, or at least as an acceptable option. Learning to run, or unlearning to always fight, accompanied other processes of learning and unlearning (Taylor, 2009, p. 46).

Non seulement *Resident Evil* s'inscrit dans une continuité trompeuse avec le contexte général des jeux d'action dont il emprunte la thématique militaire (ou policière dans le cas de *Resident Evil 2*), mais les opus suivants créent une rupture avec le modèle vidéoludique que la série elle-même a établi :

As many reviewers and game players have noted, *Resident Evil 4* [Capcom, 2005] is and is not survival horror. *Resident Evil 4* is not a formulaic survival horror game because it allows players nearly unrestricted ammunition, allows for convenient saving, and the visual presentation is actually three-dimensional. The new world design accompanies new play mechanics with smarter and more enterprising enemies that can climb ladders, break down doors, and use tools against players. While becoming a more normal action game, *Resident Evil 4* still breaks with video game convention by requiring action during cinematic sequences, and it breaks with its own tradition by changing the rules it helped create (Taylor, 2009, P. 54).

En tant que joueuse, Laurie N. Taylor se trouve ici en permanence dans une familiarité brumeuse, un terrain qui n'est connu que pour mieux se dérober et l'obliger à redéfinir ce qui lui semblait acquis. Pour reprendre sa formule, *Resident Evil 4* est et n'est pas un *survival horror*, est et n'est pas un jeu d'action. L'œuvre endosse l'indécidabilité du monstre. De plus, les points soulevés pour contester l'appartenance de *Resident Evil 4* à la forme canonique du *survival horror* témoignent de la fragilité des définitions génériques pour une esthétique qui suppose de prendre le récepteur de court. Le rapport de l'œuvre au genre se développe dans une dynamique de palimpseste et de rupture, conformément à la théorie de l'écart esthétique par rapport à l'horizon d'attente. En imposant des phases d'Actions Contextuelles Rapides (*Quick Time Event*) lors des cinématiques, *Resident Evil 4* supprime le refuge auquel le joueur était habitué : ce dernier doit se tenir prêt à éviter des dangers jusque dans les moments où, par convention, le système ludique lui permettait de se relâcher (Figure 8).



Fig. 8 : Les *Quick Time Events* de *Resident Evil 4* (Capcom, 2005).

L'étude générique permet donc de comprendre la culture commune sur laquelle s'instaure le dialogue entre l'œuvre et le récepteur, mais n'offre qu'une vision fluctuante des productions elles-mêmes. Pour reprendre le constat de Dominic Arsenault, « les genres ne sont pas fixés par une quelconque autorité, mais sont des constructions issues d'un "consensus mou" social et culturel, et sont foncièrement opératoires plutôt qu'investis d'une rigueur descriptive ou analytique » (Arsenault, 2010, p. 8). Cette posture opposée à l'essentialisme aristotélicien tient compte de l'historicité apportée par l'horizon d'attente : en tant que constructions historiquement situées, ce ne sont pas tant les genres qui sont essentiels, mais les différents éléments qui les composent et qui constituent des outils d'expressivité. Les catégories génériques se trouvent dès lors fort malmenées par les déconstructions et les déceptions qu'implique la recherche de la peur. La pragmatique des effets génériques que Dominic Arsenault propose, renversant la démarche d'analyse pour étudier non plus la manière dont les œuvres définissent un genre, mais comment chaque œuvre tire parti des outils génériques, s'accorde parfaitement à cette pratique créatrice.

Cette perspective de la hantise permet de revenir sur l'historiographie médiatique et sur la prééminence des cycles naturels « vie et mort » ou « grandeur et décadence » dans ses représentations. Si André Gaudreault et Philippe Marion choisissent de conserver le modèle biologique, les distorsions qu'ils lui font subir, évoquant une double voire triple naissance, mènent à une créature qui trouverait un semblable dans celle de Mary Shelley. Comme le monstre créé par Frankenstein grâce à l'électricité qui apprend d'abord à se mouvoir et à parler avant de rechercher sa

place dans la société (Shelley, 1818), leur cinéma trouve sa première condition d'existence dans l'innovation technologique, celle d'un « simple dispositif de captation-restitution d'images en mouvement », suivie d'une phase d'apprentissage de ses capacités, la mise en place d'une « institution de production et d'exploitation » (Gaudreault et Marion, 2013, p. 150). Sa troisième naissance serait celle d'une prise de conscience de soi et d'inscription dans le monde, un « bouillonnement inter-médial » (Gaudreault et Marion, 2013, p. 172). D'autre part, comme son jumeau fantastique, le cinéma s'est construit en agglomérant et en synthétisant des « morceaux » d'anciens médiums, qu'il s'agisse de la photographie, du spectacle de foire, du théâtre, etc. Voici donc une forme culturelle en perpétuelle renaissance. Comme c'était le cas dans les anciennes monarchies, sa mort n'est qu'une transition : si la personne disparaît, le roi survit dans la transmission du trône. On peut dire d'un seul souffle « le cinéma est mort, vive le cinéma ». Une telle permanence se retrouve dans la pratique vidéoludique où la mort n'est en rien une fin, mais l'invitation à un prolongement du jeu (Juul, 2013), dans son discours industriel où chaque nouvelle console « tue » la précédente (Therrien et Picard, 2015), ainsi que dans l'existence trouble et malléable des personnages romanesques dont tire parti Pierre Bayard.

Prolongeons à notre tour cette réflexion avec la pensée de la hantise proposée par George Didi Huberman. En réaction au cycle biologique hérité de Winckelmann, *L'image survivante* (Didi Huberman, 2002) interroge l'existence d'un impensé persistant qui traverserait les soubassements de l'histoire de l'art. Il en trouve une trace dans la pensée du « nachleben » de Aby Warburg :

Au modèle naturel des cycles « vie et mort », « grandeur et décadence », Warburg substituait un modèle résolument non naturel et symbolique, un *modèle culturel* de l'histoire où les temps n'étaient plus calqués sur des stades biomorphiques, mais s'exprimaient par strates, blocs hybrides, rhizomes, complexités spécifiques, retours souvent inattendus et buts toujours déjoués. Au modèle idéal des « renaissances », des « bonnes imitations » et des « sereines beautés » antiques, Warburg substituait un *modèle fantomal* de l'histoire, où les temps n'étaient plus calqués sur la transmission académique des savoirs, mais s'exprimaient par hantises, « survivances », rémanences, revenances des formes. C'est-à-dire par non-savoirs, par impensés, par inconscients du temps. En dernière analyse, le modèle fantomal dont je parle était un *modèle psychique*, au sens où le point de vue du psychique serait, non pas un retour au point de vue de l'idéal, mais la possibilité même de sa décomposition théorique. Il s'agissait donc d'un *modèle symptomal* où le devenir des formes devait s'analyser comme un ensemble de processus tensifs : tendus, par exemple, entre volonté d'identification et contrainte d'altération, purification et hybridation, normal et pathologique, ordre et chaos, traits d'évidence et traits d'impensé (Didi Huberman, 2002, p. 27-28).

On retrouve dans cette synthèse où se mêlent le culturel et le psychique, le fantomal et le symptomal, les échos des divers enjeux évoqués précédemment. Aux rhizomes artistiques correspondent des rhizomes théoriques tendus vers l'historiographie de Reinhart Koselleck, construction culturelle suivant le modèle de la mémoire humaine, vers les théories de la réception de l'École de Constance,

où les textes traversent le temps d'une part en contribuant à former un horizon d'attente et d'autre part en ressurgissant au moment de la lecture, vers les esthétiques de Jean Clair et Roger Bozzetto, structurées par l'opposition entre *mimesis* et *phantasia*, comme celle de Nietzsche l'était entre l'apollinien et le dionysiaque (ce que Clair admet dans Clair, 1989, p. 30). Ces parentés sous-jacentes semblent confirmer « l'impression tenace » que George Didi Huberman entretient à propos du penseur de la survivance fantomatique : « *Warburg est notre hantise*, il est à l'histoire de l'art ce qu'un fantôme non racheté – un dibbouk – serait à la demeure que nous habitons » (Didi Huberman, 2002, p. 28). De manière plus large, on peut sans doute considérer qu'elles dessinent le pendant théorique de ce que Roger Bozzetto appelle la « petite tradition » littéraire tournée vers l'imagination, par opposition à la « grande tradition » mimétique (Bozzetto, 1998, p. 10). Si l'abolition des repères et la transgression des frontières sont au cœur des esthétiques de l'horreur et du fantastique, est-il vraiment surprenant que, dans son étude, les mêmes forces circulent d'un pôle à l'autre, de la dimension diégétique à la théorie en passant par l'aspect formel ?

En effet, l'image du chant de Noël dickensien, le système de l'œuvre est lui-même traversé de spectres divers. Le premier, venu du passé, est celui de l'auteur dont les études littéraires ont déjà amplement traqué la présence au sein du texte. Qu'il s'agisse d'une voix éteinte et d'un sens perdu que le lecteur révèle en lisant historiquement le texte (Jauss, 1995), d'un partenaire avec qui il construit une œuvre bipolaire (Iser, 1995) ou d'un adversaire avec qui il est en lutte (Ricoeur, 1985), d'une pure fonction permettant de résoudre les incohérences textuelles évoquées plus haut (Foucault, 1969) ou d'un personnage imaginé à des fins discursives (Rabau, 2012), l'auteur hante autant l'activité de lecture que son étude. Si, comme l'annonce Barthes en 1967, l'auteur est mort au sens nietzschéen, n'étant plus la référence absolue du sens textuel, son spectre reste indissociable d'un récit qui suppose inévitablement un créateur. Être protéiforme, ce dernier est tout autant fictif que réel, tout autant produit du texte que producteur, et ce d'autant plus dans le cas de l'horreur et du fantastique, où il prend volontiers le rôle de sombre passeur, de sorcier invocateur ou de lugubre héraut. Dans un retour moderne de la figure antique d'un poète enthousiaste – au sens premier de possession divine – ces auteurs sont gagnés par leurs mondes imaginaires. Jean-Baptiste Baronian et Françoise Levie notent ainsi à propos de la légende entourant Jean Ray :

On leur [ses lecteurs] a dit que Jean Ray avait bourlingué aux quatre coins du monde, qu'il avait été trafiquant – d'armes, d'alcool, de perles, d'ivoire – à l'époque de la prohibition américaine, qu'il avait combattu des bêtes féroces dans quelque jungle lointaine avant de les dompter dans un cirque ambulante, qu'il avait exercé mille métiers insolites, bourreau à Venise, pirate dans les Mers du Nord, gangster à Chicago, on leur a dit sur Jean Ray tant de choses merveilleuses, déconcertantes, énigmatiques, qu'ils veulent bien y croire (Baronian et Levie, 1981, p. 13).

La vie de Raymond Jean Marie De Kremer est bien sûr très différente de celle de ses noms de plume Jean Ray ou John Flanders ; mais les *Contes du Whisky* (Ray, 1925) résonnent sans doute davantage lorsqu'ils sont écrits par un loup de mer. Si le jeu vidéo n'a pas encore suscité de tels mythes, son mode de production très largement collectif ne l'a pas isolé de phénomènes similaires. Ainsi, en 1979, Atari publie le jeu *Adventure*. Alors que les développeurs ont alors l'interdiction de signer leur production, Warren Robinett décide de créer une salle cachée où le joueur peut lire « Created by Warren Robinett ». Par cette revendication auctoriale, il crée le premier secret (« easter egg ») des jeux vidéo. En 1982, la toute jeune société Electronic Arts se singularise en créditant ses développeurs et en leur attribuant le statut d'artistes. En 2012, le documentaire *Indie Game The Movie* de Lisanne Pajot s'intéresse à la production indépendante de jeux vidéo qui prend de l'importance en marge des grandes entreprises dominant l'industrie. Le film reprend le modèle romantique de l'auteur maudit et présente de manière appuyée les développeurs comme des créateurs en souffrance au destin marqué, incompris tant des éditeurs que de leurs proches ou de leur propre public. À mesure que le jeune médium se développe, il est de plus en plus confronté aux enjeux de l'auctorialité et plus particulièrement au spectre cinématographique de la Politique des auteurs dont s'inspirent les lignes des éditions Pix'n Love (2007) avec leurs séries « Les Grands Noms du Jeu Vidéo » et « Les Cahiers du Jeu Vidéo » ou du magazine *Games* (2013) qui revendique « Games, c'est avant tout ça, un pont, la volonté de rendre plus que jamais le jeu vidéo ouvert et vivant, de traiter à égalité les œuvres et leurs auteurs, de mettre des visages et des voix derrière les pixels » (Jérôme Dittmar, « Édito », *Games*, n°1, Décembre 2013).

La seconde forme de hantise qui caractérise le système est un fantôme venu du futur, celui du lecteur/joueur. Comme le texte suppose un auteur, il dépend du lecteur qui le concrétisera. Ce dernier est d'autant plus présent que le meurtre symbolique de l'auteur étend son emprise sur l'œuvre. Dans sa préface de 1995 à *Si par une nuit d'hiver un voyageur* (Calvino, 1981), Paul Fournel rapporte :

Il faut dire qu'un personnage inattendu a fait une entrée tonitruante dans le livre. Un personnage que l'on avait perdu depuis longtemps dans le roman et à qui on pardonnera sa maladresse de grand débutant. Ce personnage c'est le lecteur. Il était devenu en littérature quantité négligeable. C'était à lui toujours de faire le voyage jusqu'à l'auteur, à lui d'escalader la montagne du génie, à lui de se placer dans la lumière du phare. Calvino renverse totalement la vapeur. Dans *La Machine-littérature* [Calvino, 1984], il constate les progrès incessants de l'analyse textuelle et propose cette conclusion d'apparence paradoxale : « le processus de la composition littéraire une fois démonté et remonté, le moment décisif de la littérature deviendra la lecture. » Ce qu'il approfondit encore dans un entretien (*La Quinzaine littéraire*, 16 avril 1981) : « De quelque façon, le désir du lecteur dicte ce que l'écrivain écrit. » De peur de s'être fait mal comprendre et d'avoir pu laisser à penser que l'auteur devait flatter le lecteur dans ses habitudes, il précise ailleurs (*Le Magazine littéraire*, juin 1985) : « L'écrivain ne peut se proposer pour seul but la satisfaction du lecteur [...] il doit présupposer

un lecteur qui n'existe pas encore, ou un changement dans le lecteur tel qu'il est aujourd'hui. » Lecteur futur, donc, mais lecteur (Calvino, 1995, p. 3-4).

Pris entre l'horizon d'attente qui l'accueille et celui qu'il participe à créer, le texte s'adresse à un lecteur à la fois présent et absent, pré-existant à et suscité par la lecture. Ce destinataire qui s'inscrit dans les creux du système et que Eco appelle « lecteur modèle » (Eco, 1989) dirige l'élaboration du texte, mais reste une création mentale : comme le souligne Eco, il s'agit pour l'auteur de prévoir les stratégies qu'utilisera son lecteur afin de le guider au mieux à travers le texte. Le jeu vidéo *Dark Souls* (From Software, 2011) met en scène ce rapport de manière ludique. Les développeurs, puis les joueurs ont disséminé à travers le monde du jeu des messages destinés à ceux qui, un jour, passeront également par là. L'environnement porte ainsi à la fois la trace d'un passé révolu, mais persistant, et celle d'une présence à venir, mais déjà prévue. Au joueur de décrypter et de s'appropriier les signes que l'on a laissé à son intention.

Le désenfouissement

Le lecteur et le joueur partagent une même pratique fondamentale au sein de leur activité, celle de reconstituer un tout à partir de fragments, de dépasser l'addition des signes dans une synthèse qui les transcende. C'est ce que fait le lecteur qui suscite un monde fictif à partir de lettres et de mots : il forme une intrigue cohérente à partir d'événements divers, ce que fait aussi le joueur lorsqu'il associe des règles ludiques entre elles pour faire émerger sa stratégie et qu'il relie les éléments disparates d'une narration architecturale en une histoire cohérente (Jenkins, 2002). Il s'agit de retrouver une unité que l'on présuppose perdue alors qu'elle n'a jamais été, une réponse que l'on espère définitive alors qu'elle est perpétuellement renouvelée. Or, si cette quête est décevante, elle n'est pas vaine pour autant ; elle mène à une découverte que l'on n'attendait pas. L'horreur met en scène cette sérendipité sous une forme pervertie : lorsque ses personnages cherchent la lumière de la vérité, ils découvrent que celle-ci n'est porteuse que de ténèbres supplémentaires. Selon la formule de Roger Bozzetto, personnages et lecteurs se font « archéologues » :

Comme l'archéologie, les textes fantastiques et ceux de science-fiction qui traitent de découvertes de mondes anciens ou autres, confrontent le lecteur à des traces, des reliques de toutes sortes. Et, comme l'archéologue, le lecteur doit retrouver la cohérence interne de ces mondes autres à partir de restes, en retracer le « paradigme absent » selon diverses modalités qui renvoient à la manière spécifique dont la science-fiction et le fantastique s'inscrivent dans l'univers de la représentation (Roger Bozzetto, 1992, p. 61).

Cette activité commune à l'archéologie et au récit fantastique peut être étendue non seulement à l'horreur en général, qui est toujours problématique, mais aussi aux pratiques de lecture, dans la mesure où, face à l'écrit qu'un auteur a laissé derrière lui, le lecteur cherche à interpréter et

reconstituer l'univers vivant, l'expérience littéraire pensée par l'auteur, et aux pratiques ludiques, dans la mesure où le joueur doit découvrir la « bonne » façon d'actionner les règles. Or, l'enseignement de l'horreur tient justement à l'inévitable dépassement qu'intègre cette quête. L'œuvre littéraire comme les solutions aux problèmes ludiques sont toujours réinventées au-delà des prévisions. Alain Chareyre-Méjan peut donc constater qu'à l'inverse, « toute archéologie est fantastique » (Chareyre-Méjan, 1999, p. 80), car ce désenfouissement, qu'il consiste en l'excavation d'une trace ou en la mise en corrélation d'une diversité, met en scène des espaces d'absence à combler d'où peut surgir une réponse imprévisible. Lorsqu'ils mènent l'enquête, les personnages des fictions horribles trouvent inmanquablement plus – et trop – par rapport à leurs attentes.

Sous sa première forme, cette archéologie fantastique retrace un déroulement d'événements. Il s'agit de ce que Paul Veyne nommait « l'intrigue » de l'histoire, à la fois dans le but d'en faire le récit et, surtout, d'en proposer une explication, non pas dans une démarche de causalité déterministe, mais dans la quête des raisons permettant de comprendre l'apparition des faits (Veyne, 1971, p. 50-53 ; 123-130). En cela, la mise en intrigue relève du besoin mimétique de mise en ordre du réel et de la confrontation à sa résistance : survivances transhistoriques, totalisation impossible, présence de hasards, absence de fait historique « atomique » sur lequel fonder l'explication (Veyne, 1971, p. 53-56), etc. Similairement à l'acte de lecture, la mise au jour d'un fil conducteur signifiant au sein d'une polysémie inépuisable s'arrête toujours par défaut, faute de se perdre elle-même dans les méandres explorés. Les personnages de fictions horribles, eux, poursuivent leur descente. C'est le cas de Helen, l'héroïne de la nouvelle « The Forbidden » de Clive Barker (1985), universitaire menant une thèse sur la sémiotique du graffiti et confrontée à la légende urbaine du « Candyman ». La recherche d'une signification dans les traces émaillant l'environnement contemporain l'engage dans une résurgence d'un passé obscur : les habitants de Spector Street entretiennent le souvenir d'un croque-mitaine armé d'un crochet et ce dernier perpétue les récits sur son compte en commettant des meurtres sanglants. Le point de bascule où sombre la protagoniste est clairement matérialisé. Cherchant des graffitis, Helen s'est engagée dans un appartement délabré. Elle découvre que le seuil qu'elle vient de traverser a été orné d'un immense portrait dont la porte forme la bouche et que le mur porte une inscription qu'elle reconnaît sans pouvoir s'en remémorer la source : « Sweets to the sweet ». Cette mémoire absente fascine la jeune femme en même temps qu'elle la perd : le sens moderne de « sweets », les bonbons, dissimule la signification originelle se trouvant à la scène 1 de l'acte V de *Hamlet*, les fleurs que la reine répand sur le cadavre d'Ophélie. Pensant s'engager dans une démarche explicative, Helen se trouve déjà prise dans un piège fatal qui lui échappe. A force de recherches, elle attire l'attention du « Candyman » qui lui révèle les conséquences de son enquête : le doute qu'elle a porté sur son existence l'a poussé à commettre de nouveaux crimes afin de raviver sa légende. Le destin de

l'universitaire est alors scellé ; piégée par le croque-mitaine sous un bûcher érigé pour la fête de Guy Fawkes, elle est vouée à devenir elle-même une légende urbaine, consommée par les récits troubles qu'elle cherchait à éclaircir.

Ce principe d'organisation d'éléments disparates en une chaîne cohérente se retrouve dans les mécaniques de jeu de *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts, 2014) : le joueur y incarne à la première personne Paul Prospero, un détective privé versé dans l'occulte qui cherche à découvrir ce qui est arrivé au jeune Carter. Il doit pour cela découvrir divers indices et les mettre en relation de manière à recréer les circonstances d'événements passés. Dans les premiers temps de son aventure, le personnage-joueur découvre ainsi une locomotive maculée de sang ; les mots « Blood ... Animal ? Human ? Accident ? Murder ? » apparaissent alors (Figure 9).



Fig. 9 : La reconstruction des évènements dans *The Vanishing of Ethan Carter* (The Astronauts, 2014).

Poursuivant son chemin, il retrouve d'autres éléments – une manivelle, un cadavre, une pierre, un jerrican, un cordage, etc. – qu'il doit replacer aux bons emplacements pour qu'apparaissent des scènes spectrales leur étant reliées. En numérotant ensuite ces instants dans l'ordre chronologique, une cinématique révèle ce qui s'est produit : le frère aîné d'Ethan a essayé de l'assassiner en l'attachant sur la voie ferrée, mais leur grand-père est intervenu et l'a tué. Cette première énigme ouvre la voie à la suite du jeu qui redouble ce principe d'organisation puisque le joueur est libre de résoudre les différentes scènes dans n'importe quel ordre afin d'obtenir les éléments du récit à reconstituer. Cette mécanique ludique matérialise le principe de l'architecture narrative de Jenkins où des indices

fragmentaires disséminés dans l'espace permettent au joueur de construire l'intrigue dont l'univers diégétique porte les traces. En reliant les cicatrices laissées par le passé, l'enquêteur – qu'il s'agisse d'un personnage, du lecteur ou du joueur – dessine des structures invoquant des fantômes.

L'exigence imposée par *The Vanishing of Ethan Carter* de replacer les objets à leur place, et donc de reformer l'espace ayant servi de contexte à l'événement, ouvre sur la seconde forme de ce désenfouissement, une archéologie synchronique. Les personnages de fictions horribles découvrent fréquemment des lieux immuables, conservant leur état à travers le temps pour former des parcelles intempestives au sein du présent. Pénétrer ces mondes perdus, c'est alors raviver un espace et un temps en compétition avec ceux du quotidien. Dans l'écriture du *Sexe et l'effroi*, Quignard se confronte à plusieurs de ces coprésences impossibles : à travers la situation qu'il choisit de dépeindre, le transport de l'érotisme grecque dans l'Empire romain sous le règne d'Auguste, il retrouve le substrat inconscient de l'esprit humain (« L'éros est une plaque archaïque, préhumaine, totalement bestiale, qui aborde le continent émergé du langage humain acquis et de la vie psychique volontaire », Quignard, 1994, p. 12) et celui de l'étymologie latine au sein de la langue moderne. Ces strates superposées se trouvent synthétisées par l'image de l'éruption du Vésuve qui fige et conserve jusqu'à nous les villes de Pompéi et d'Herculanum ainsi que leurs habitants en l'état du 24 août 79. La fouille archéologique révèle les fresques colorées, les pièces et leurs objets, et surtout les silhouettes inscrites en creux dans la cendre et les récits qu'elles transportent, qu'il s'agisse d'une fuite vaine, d'une résignation ou de la tentative de protection d'un proche. Le protagoniste de « *The Rats in the Walls* » (Lovecraft, 1924), Delapore, fait une découverte similaire : réintégrant la demeure de ses ancêtres, les De La Poer, et entreprenant de la restaurer, il découvre une grotte souterraine où se confondent des ruines du XVII^e siècles, des époques romaines, celtiques et préhistoriques. Parcourant ces lieux révélant la perpétuation de rites anthropophages, Delapore régresse lui-même le long de son ascendance et attaque ses compagnons :

Curse you, Thornton, I'll teach you to faint at what my family do! ... 'Sblood, thou stinkard, I'll learn ye how to gust ... wolde ye swynke me thilke wys? ... Magna Mater! Magna Mater! ... Atys ... Dia ad aghaidh's d aodaun ... agus bas dunarch ort! Dhonas 's dholas ort, agus leat-sa! ... Ungl unl ... rrlh ... chchch ... This is what they say I said when they found me in the blackness after three hours; found me crouching in the blackness over the plump, half-eaten body of Capt. Norrys, with my own cat leaping and tearing at my throat (Lovecraft, 2008, p. 104).

La dévolution langagière depuis l'anglais moderne jusqu'aux borborygmes bestiaux ne fait que décortiquer la parole pour en révéler l'héritage étymologique et la conservation dans les phonèmes qui la composent des grognements premiers. La sauvagerie perdure dans la modernité – le fils du protagoniste est mort dans la Grande Guerre – et la faute héréditaire se transmet malgré l'oubli du

passé familiale. Si l'écriture a changé, « De La Poer » résonne encore dans « Delapore ». La mise en corrélation de ces reliquats avec leur contexte d'origine éveille un passé qui n'était qu'endormi.

Cette réactualisation du passé est au cœur du parcours du personnage-joueur d'*Amnesia : A Machine For Pigs* (The Chinese Room, 2013). Ce dernier, amnésique, se réveille le 31 décembre 1899 dans sa vaste maison vide avec la certitude de devoir sauver ses enfants d'un péril. À la recherche de ces derniers, il découvre progressivement les passages secrets que dissimulent les murs et finit par s'aventurer dans des sous-sols abritant d'énormes machines et d'étranges créatures au croisement de l'homme et du porc. Par téléphone, une voix lui fournit les instructions pour réactiver ces mécaniques, déverrouiller les portes et s'enfoncer de plus en plus profondément afin de retrouver et sauver ses enfants. Au moment où il finit de réveiller complètement la machine gargantuesque, il découvre la vérité : il avait lui-même désactivé la mécanique après avoir assassiné ses enfants pour leur éviter d'endurer la guerre mondiale à venir dont il avait eu une vision. L'engin caché sous sa demeure est un abattoir géant que, dans sa folie, il destinait à l'humanité. La voix qui le guidait n'était autre que la sienne, conservée par la machine infernale qui entend désormais réaliser son but premier et envoyer les créatures hybrides qui la peuplent prélever un bétail humain à broyer. Dans un dernier geste, le protagoniste parvient à détruire sa création et disparaît avec elle alors que né le XX^e siècle. On retrouve ici les mêmes conflits entre conscience et inconscience, modernité et bestialité, oubli et souvenir alors que le joueur et le personnage qu'il incarne découvre de conserve la demeure familiale et, en l'explorant, réactivent littéralement un passé oublié. Les énigmes qui rythment la progression ludique sont les mécanismes d'allumage du système qui a englouti le personnage-joueur. En cela, le texte ou le système ludique de la fiction horrifique présente la même revenance que celle qu'ils mettent en scène : le lecteur et le joueur réactualisent dans le présent un fragment de passé. L'écrit et le jeu deviennent eux-mêmes les grimoires antiques et les demeures hantées ; y entrer c'est aussi, selon la formule de Roger Bozzetto, permettre un « empiètement », celui du monde passé sur le nôtre :

L'objet exhumé, venu d'un autre espace culturel, fait irruption dans nos cadres rationnellement clairs et artificiellement réduits à la logique binaire. Le grimoire ancien, et les paroles qu'il code, ne font plus partie de notre grammaire. Cette superposition de deux mondes, celui du passé et celui du présent, de deux modes – celui du surnaturel et celui de l'actuelle rationalité, de la pensée animiste et de la pensée logique – crée un « empiètement » dont les effets sont terrifiants (Bozzetto, 1992, p. 64).

Bien entendu, les échelles varient et le choc d'un texte proche ne se confond pas avec celui d'un texte lointain, mais il n'en demeure pas moins que ces fréquentations – en particulier lorsqu'elles mettent en jeu l'émotion archaïque de la peur – constituent une aliénation vers un ailleurs, une confrontation à l'altérité. Par son hybridation du passé et de l'actuel, d'autrui et de soi-même, l'œuvre est elle-même un monstre, lieu de déchirements et assemblage d'incompatibilités, perpétuel entre-deux.

Conclusion : Le monstre, horreur incarnée

Ils sont une figure originelle, terrible, de la puissance première, toujours prête à resurgir, lorsqu'ils s'échappent du Tartare où ils sont enfermés, et que les Dieux ne les contrôlent plus.

(Hubris : la fabrique du monstre dans l'art moderne – homoncules, géants et acéphales, Jean Clair, 2012)

Ce monstre qui nous a suivi au fil de cette exploration des territoires de l'horreur au rythme des bornes constituées par les paradigmes offre un ancrage de choix à l'analyse. Figure récurrente et protéiforme qui voyage à travers les cadres génériques et perdure aux époques, elle endosse les enjeux identifiés jusqu'ici, perpétuel repoussoir et antithèse d'un monde humain où elle est pourtant fermement enracinée. Elle permet ainsi de donner aux paradigmes de l'horreur des visages dont les traits fournissent les caractéristiques formelles qui leur sont liées. Une telle démarche n'est rendue possible, ainsi que l'a relevé Roger Bozzetto, que par le décroisement de l'analyse hors du carcan générique :

À ne plus se centrer sur l'analyse des propriétés du genre fantastique, la critique s'est libérée des contraintes qu'elle s'imposait. Elle n'a plus considéré le fantastique comme un simple genre, comme un domaine coupé du reste de la littérature ou de la peinture. [...] La critique s'est donc permis d'envisager les liens qui unissent les monstres mythiques, archétypes du monstrueux – comme la tête de Méduse – à des figures de monstres modernes (Bozzetto, 2001, p. 9).

Considérant non plus un genre codifié, mais une esthétique transcrivant les tensions entre *mimesis* et *phantasia*, la critique voit apparaître de nouvelles possibilités d'association qui sont, d'après l'incipit de « The Call of Cthulhu », la condition même du surgissement de l'horreur :

The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in its own direction, have hitherto harmed us little; but some day the piecing together of dissociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the deadly light into the peace and safety of a new dark age (Lovecraft, 2008, p. 201).

Ainsi, derrière la multiplicité des représentations, des permanences se donnent à voir, qui ne sont plus la marque d'une codification historiquement située, mais l'expression de résurgences d'archétypes qui non seulement « gisent éternellement sans mourir », à l'instar de Cthulhu, mais circulent à travers les œuvres et les époques car, comme le rappelle Bram Stoker dans son *Dracula* (1897), citant lui-même

le « Lénore » de Bürger (1774), *die Todten reiten schnell*, « les morts vont vite ». Le monstre, comme le souligne Jean Clair, est à la fois le réceptacle et le catalyseur des thèmes et des dynamiques de la peur :

Les monstres, de la lointaine Antiquité jusqu'à nos jours, ne sont donc pas un accident dans la pensée d'une époque ou d'une autre, ni le fruit de l'imagination singulière d'un artiste à un moment donné. Apparus il y a longtemps, ils courent à travers les siècles, mais se développent au XX^e siècle, et s'imposent aujourd'hui avec une singulière violence (Clair, 2012, p. 15).

Tapis derrière les fissures, ce sont les mêmes créatures ou leur progéniture directe, adaptées à l'écoulement des époques, qui s'apprêtent à ressurgir dès que l'édifice vacille, à moins qu'elles n'arpentent librement la terre, confondues comme les anciens dieux de l'île de *Malpertuis* (Ray, 1943) avec des arbres et des montagnes, dans l'attente qu'un changement de nos lumières ne révèle à nouveau leur silhouette. Le monstre conserve ainsi à travers les âges la fonction du croque-mitaine décourageant les enfants de quitter leur lit après le coucher ou de désobéir à leurs parents, bref, de contrevenir à l'ordre établi. On retrouve ici le travail étymologique de Jean Clair sur le *monstrum*, monument conservant le souvenir et avertissement contre un danger, c'est-à-dire un irréalisé. Il ne s'agit pas de dire avec Todorov que c'est l'incertitude qui est ici première, mais bien une coprésence impossible, le monstre comme existant inconcevable et réalité inexistante. Il est présent sous le lit même si on ne le voit pas en glissant un œil sous le sommier et ce n'est pas parce qu'il ne s'est pas encore montré qu'il ne se montrera pas. Il n'est pas tant flottant entre le réel et l'irréel que fermement ancré dans les deux à la fois, psychopompe privilégié pour explorer les mondes imaginaires. Cette nature essentiellement indécidable du monstre porte sa fonction première de repoussoir. Contre le *logos* et la mesure valorisés par les Grecs et les Olympiens, l'*hubris* et la sauvagerie des Titans et des monstres. Or, s'il y a permanence de cette antithèse, c'est bien entendu qu'elle est autant intérieure qu'extérieure. Le monstre n'est pas seulement un compagnon permanent, mais aussi un passager intérieur et, en tant qu'ombre portée, il ne pouvait que renouveler ses forces au contact des Lumières et de l'esprit scientifique qui en a découlé. Bien plus, la démarche apodictique s'est retournée contre l'Homme et la lumière noire de la psychologie et de la physique a révélé de nouvelles monstruosité invisibles jusque-là. Comment s'étonner dès lors que ce soit au XX^e siècle que Jean Clair découvre les plus violentes apparitions du monstre (Clair, 2012, p. 15) ? Rachel Bouvet nous rappelle l'importance de l'indécidabilité dans la pensée de cette période (Bouvet, 2007, p. 8) : elle évoque les réinvestissements littéraires du principe d'indétermination de Werner Heisenberg (aussi appelé « relations d'incertitude »), fondamental pour la physique quantique, selon lequel une seule observation ne suffit pas pour déceler toutes les propriétés d'un atome. Il faut plusieurs approches pour en étudier les différents aspects. Bouvet cite notamment l'usage que Quine fait de cette

hypothèse pour penser la traduction et les échos que l'on en trouve dans *L'œuvre ouverte* (Eco, 1965). À travers l'étude de la lecture et de l'interprétation, le sens du texte est déconstruit en une multiplicité de facettes qui apparaissent au fil des diverses approches qui en sont faites. Pensant se débarrasser de la transcendance en abandonnant la pensée religieuse, l'esprit scientifique en a découvert une nouvelle au cœur de l'immanence. La temporalité du monstre est un cycle spiralé qui voit revenir des thèmes et des dynamiques similaires avec une ampleur nouvelle à mesure qu'il progresse. La littérature et le jeu vidéo, médias ambivalents qui se fondent sur les codes rigoureux du langage et de l'informatique pour produire des œuvres d'imagination, offrent des anfractuosités de choix pour que se développent ces créatures, entre la lumière crue de la raison et les ténèbres de son sommeil.

Cette particularité des œuvres horribles, faites d'un fond sombre, mouvant et indistinct d'où émergent des points nodaux immuables, appelle naturellement à une typologie. Il ne s'agit pas ici de proposer une nouvelle classification générique dans la mesure où, comme le souligne Dominic Arsenault, les phénomènes d'hybridités génériques limitent cette approche (Arsenault, 2010). Cette hybridité est particulièrement visible dans le médium vidéoludique où l'appellation générique doit recouvrir à la fois la dimension ludique et la dimension thématique. Le *survival horror* implique tout autant un contexte et une esthétique horribles que des mécaniques plaçant le joueur dans une situation de fragilité vis-à-vis de l'opposition qui lui est faite. Cette bicéphalie multiplie les combinaisons possibles et imposerait une classification tout aussi fourmillante et nuancée. La tendance à l'hybridation se retrouve également en littérature : il serait par exemple malaisé de classer rigoureusement l'horreur des textes de Clive Barker qui trouvent dans la monstruosité une forme d'émerveillement, une beauté aussi fascinante que dérangeante et une source d'empathie, comme c'est le cas dans *Cabal* (Barker, 1988) où les monstres habitant la ville de Midian se trouvent persécutés par la violence des humains. Peut-on encore parler de fantastique quand le monstrueux qui vient briser l'ordre normal des choses est libérateur, et que la difformité obscène se révèle fascinante et flamboyante ? *Cabal* se trouve à mi-chemin entre le surnaturel problématique du fantastique et le surnaturel accepté du merveilleux et le faire entrer dans un genre plutôt que dans un autre ne ferait qu'affaiblir son propos : c'est parce qu'elle est problématique que la monstruosité est naturelle. Le rapport de l'œuvre au genre se développe dans une dynamique de palimpseste et de rupture, conformément à la théorie de l'écart esthétique par rapport à l'horizon d'attente développée par Jauss (Jauss, 1995). Les cadres qu'elle contribue à fixer sont voués à être brisés.

Nul besoin non plus de lister à nouveau les grands mythes de l'horreur. Ce travail a déjà été mené maintes fois, notamment à partir des productions gothiques de la Hammer et d'Universal Pictures qui se sont emparées des figures littéraires pour ériger un panthéon classique de monstres. Olivia Chevalier-Chandeigne propose ainsi dans sa *Philosophie du cinéma d'horreur* (Chevalier-Chandeigne,

2014) une classification des « figures du genre » où l'on retrouve le vampire, le lycanthrope, le monstre, le zombie et le serial-killer. Si elle borne le terrain chaotique de l'horreur par ces points de repère, la limite de cette démarche tient à la contradiction entre l'épuration du concept et la richesse du mythe. Olivia Chevalier-Chandeigne traite ainsi le vampire à travers la figure de cruauté extrême représentée par Vlad Tepes et à travers la vie après la mort payée par la consommation de sang, comprise comme une métaphore de notre désir inconscient, narcissique et conflictuel d'immortalité. Cependant, outre que ceci nous en dit peu sur les enjeux du vampire ou de l'horreur, cette analyse ne rend pas compte des nombreuses facettes d'une figure qui s'est déployée sous de multiples formes. Qu'en est-il de sa nature bestiale, de sa condition parasitaire, de son rapport à la sexualité, de son appartenance à un passé archaïque ou des attributs que lui confèrent les légendes, pour n'évoquer que ces points ? La synthèse et la clarté que nécessite le concept vont en réalité à l'encontre de la nature même de ses monstres, de leur indécidabilité et de leur capacité à évoluer pour ressurgir. Nous ne saurions fixer avec certitude la nature du vampire et subsumer dans une compréhension immédiate les formes, les significations et les contradictions qui le composent, ni essentialiser une figure qui, justement, porte en elle une existence mettant à bas nos structures rationnelles. Ces monstres forment notre base phénoménologique, mais en comprendre les enjeux et les permanences implique de déplacer notre point focal au-delà d'elle, en amont de l'actualisation sujette aux influences contextuelles. La créature incompréhensible que le narrateur de « *Imprisoned with the Pharaohs* » (Lovecraft, 1924) découvre au fond de la pyramide est une manifestation d'un caché qui lui donne son sens :

It was something quite ponderous, even as seen from my height; something yellowish and hairy, and endowed with a sort of nervous motion. It was as large, perhaps, as a good-sized hippopotamus, but very curiously shaped. It seemed to have no neck, but five separate shaggy heads springing in a row from a roughly cylindrical trunk; the first very small, the second good-sized, the third and fourth equal and largest of all, and the fifth rather small, though not so small as the first.

Out of these heads darted curious rigid tentacles which seized ravenously on the excessively great quantities of unmentionable food placed before the aperture. Once in a while the thing would leap up, and occasionally it would retreat into its den in a very odd manner. Its locomotion was so inexplicable that I stared in fascination, wishing it would emerge farther from the cavernous lair beneath me.

Then it did emerge...it did emerge, and at the sight I turned and fled into the darkness up the higher staircase that rose behind me; [...]

The Great Sphinx! God! — that idle question I asked myself on that sun-blest morning before...what huge and loathsome abnormality was the Sphinx originally carved to represent? Accursed is the sight, be it in dream or not, that revealed to me the supreme horror—the unknown God of the Dead, which licks its colossal chops in the unsuspected abyss, fed hideous morsels by soulless absurdities that should not exist. The five-headed

monster that emerged...that five-headed monster as large as a hippopotamus...the five headed monster—and that of which it is the merest forepaw... (Lovecraft, 2008, p.126-127).

Il y a ici trois niveaux d'apparition de la "chose" : 1) sa manifestation moderne, typiquement lovecraftienne, la monstruosité à cinq têtes ondulant frénétiquement dans la pénombre du souterrain, 2) la mise en forme mythique du Sphinx qui traverse les siècles et nous impose toujours sa présence et son influence, 3) l'innomé qui inspire cette réalisation, le principe fondamental qui s'y trouve médiatisé. C'est cette filiation qu'il s'agit de remonter, vers les figures tutélaires qui gouvernent les monstres, l'Echidna et le Typhon derrière l'hydre et le sphinx. Les paradigmes évoqués plus tôt y trouvent leurs incarnations. A l'affrontement phobique correspond le Barbare et au face à face deimique la Gorgone ; les enjeux spatiaux de la colonie et du tombeau se trouvent enchâssés dans la figure, monstrueuse en soi, de la Cité tandis que la hantise et le désenfouissement sont liés au Revenant. Quant au principe général d'hybridation et au caractère composite de la monstruosité, c'est dans la Chimère qu'ils se voient exprimés. La partie suivante sera consacrée à l'appivoisement de ces monstres.

Partie II : Typologie du monstrueux

Chapitre 3 : le Barbare

Fools, fools! What devil or what witch was ever so great as Attila, whose blood is in these veins?

(Dracula, Bram Stoker, 1897)

L'archétype du Barbare est intimement lié aux origines des œuvres à effet de peur à travers la forme matricielle de l'horreur moderne qu'est le roman gothique. Avec cet adjectif surgissent une architecture médiévale dentelée, brisée et aiguë, une nature tourmentée et impétueuse, et, plus profondément le souvenir de hordes massées aux portes de l'empire, les Goths. C'est une fracture fondatrice de la culture occidentale qui se retrouve à l'apogée des Lumières et qui ressurgit avec les empires coloniaux européens : celle qui sépare la Cité du Barbare, l'antagonisme initié par la Grèce ancienne et assimilé par la culture latine où s'enracine le sentiment d'établir dans un monde sauvage un lieu de civilisation constamment menacé d'être submergé. On retrouve ici l'idée de démantèlement de la structure établie, l'incertitude vis-à-vis des fondements de nos certitudes qui est au cœur de la *phantasia* et de la peur.

Le Barbare n'est originellement rien d'autre que cette absence de forme dans la dimension première du rapport à l'autre, celle du langage. Est barbare celui qu'on ne comprend pas, celui dans le discours duquel on ne reconnaît aucun mot identifiable, aucune architecture syntaxique, aucune règle grammaticale : tout n'est qu'une suite de sons indistincts et dépourvus de sens. Marie-Françoise Baslez souligne dans *L'étranger dans la Grèce antique* : « Le barbare c'est l'homme auquel manque le logos dans les deux sens du terme » (Baslez, 1984, p. 186), c'est-à-dire le mot et la raison, la forme indissociable du fond qu'elle organise. Cette première facette comporte déjà un danger, celui de la contamination. La barbarie est d'abord une violence faite au langage et à sa structure, une déformation qui la rend incompréhensible ou une propagation par l'introduction de mots étrangers dans la langue grecque. Cette dernière tente donc de se prévenir de l'influence barbare en refusant d'intégrer (du moins avant la période hellénistique) les mots étrangers à son discours :

Même quand ils relataient des voyages en pays barbare ou quand ils décrivaient le combat des Grecs contre les Perses, les auteurs dramatiques et les historiens utilisaient rarement des mots étrangers, et pas davantage des termes techniques : [...] les Grecs traduisent. Ou bien alors, ils font des transcriptions pour évoquer par des discordances et des cacophonies la confusion intellectuelle et le désordre politique des barbares (Baslez, 1984, p. 187).

La traduction devient une entreprise d'organisation. En faisant passer la réalité étrangère dans la langue grecque, le traducteur la met en forme, la rend intelligible et, par là, inoffensive¹. Lorsque ce processus est impossible, il pointe du doigt l'altérité et la souligne en créant un monstre, en assemblant les lettres grecques en des mots insensés, d'autant plus frappants que le reste du discours cherche à résoudre l'étrangeté de la réalité qu'il rend. Face à ses limites, la traduction présente, dans toute sa monstruosité, ce qui lui échappe.

Le deuxième aspect du Barbare découle directement de cette opposition première dans la mesure où la civilisation grecque s'est construite une altérité radicale dans cette figure de l'étranger, notamment à partir des guerres médiques². Comme l'explique Marie-Françoise Baslez, la violence du conflit modèle le Barbare d'après les Perses, appréhendés comme les ennemis radicaux des Grecs. Face à la Cité, ordonnée par l'harmonie et la raison : le désordre et la passion. Les Perses sont perçus comme une foule soumise aux lubies d'un tyran qui fouette les eaux de l'Hellespont après qu'une tempête a brisé son pont de navires. L'hybris devient la marque des barbares et, pour Hérodote, la cour de Perse est un lieu d'intrigues et de changement perpétuel où le roi dispense selon son humeur l'or ou la mort. Or jusqu'au siècle des philosophes, durant lequel la barbarie devient une affaire de culture et est donc réductible par l'extension de la culture grecque, barbares et civilisés sont opposés par nature. L'appartenance à une Cité n'est pas qu'une affaire de citoyenneté. Les Grecs sont des autochtones, la légende des guerriers spartes nés des dents de dragon que Cadmos a semé dans la terre et qui l'aidèrent à fonder Thèbes est tout à fait éloquente sur ce point. C'est ce qui fait la dureté de la condamnation à l'exil : être exclu de la Cité c'est être déraciné. Cette adhérence de l'individu à son contexte social, culturel et géographique se retrouve dans le tribut demandé par Xerxès aux Cités

¹ C'est également le propos de Lawrence Venuti qui voit dans la facilité de lecture exigée des traductions un moyen de domestiquer le texte et d'en effacer toute étrangeté, tout potentiel subversif (Venuti, 2008).

² Le Barbare appartient en cela à la notion « d'extérieur constitutif » que Chantal Mouffe place au cœur de toute identité collective : « ce terme a été forgé par Henry Staten pour décrire une pluralité de stratégies rendues possibles par Jacques Derrida grâce à des notions indécidables telles que supplément, trace et différance. Celles-ci révèlent que toute objectivité, toute identité, se construit à travers l'assertion d'une différence, la détermination d'un autre qui lui sert d'extérieur, et dont la démarcation d'une frontière entre l'intérieur et l'extérieur. S'agissant d'identités collectives, cela signifie que la création d'un Nous ne peut exister qu'à travers la formulation d'un Eux. En effet, toute forme d'identité collective implique le tracé d'une frontière entre ceux qui appartiennent au Nous et ceux qui y sont extérieurs » (Mouffe, 2014, p.64-65).

grecques : de la terre et de l'eau, une capitulation symbolique, la cession du monde grec à la domination barbare.

Présent dans la littérature gothique qui associe sa peur à une nature sauvage, ce lien au sol et à l'environnement est d'autant plus pertinent dans le cadre du jeu vidéo où les monstres rencontrés par le joueur font partie intégrante du jeu et de son univers. D'une certaine manière, c'est contre l'environnement qu'il joue, étant la seule personne réelle au contact d'un ensemble organisé pour lui faire obstacle. Le joueur entre dans le monde vidéoludique comme dans une terre étrangère et hostile dont il doit comprendre le fonctionnement.

Cette opposition radicale de deux mondes engendre deux types de rapport. Dans la confrontation, l'affrontement entre Grec et barbare prend la forme d'une guerre de destruction contrairement aux conflits inter Cités. Comme le souligne Jacqueline de Romilly, la guerre entre Grecs était « conçue comme un tournoi, elle comportait ses rites et ses limites » (Romilly, 1968, p. 278). La trêve hivernale, la sécurité des prisonniers et des non-combattants, le respect des morts et des temples sont autant de codes sanctifiés par la religion hellénique qui n'ont pas cours vis-à-vis des barbares comme en témoigne le sac des temples d'Athènes par les Perses en 480 av. J-C.

En temps de paix, le statut du barbare dans la Cité est des plus précaires. Le « métèque », déraciné, ne dispose d'aucun droit politique ou judiciaire, dépend d'un proxène et endure des dispositifs visant à empêcher son implantation durable : le *métoikion* athénien est une taxe supplémentaire imposée aux métèques et la *xénélasie* spartiate l'expulsion régulière de tous les étrangers du territoire. Cette organisation xénophobe rend compte de la crainte de contamination que suscite le Barbare. La Cité étant perçue non pas comme une entité existant en soi, mais comme l'ensemble des citoyens qui en animent les institutions, implique de redéfinir le monde politique institué. C'est à la fois un écho à la dimension langagière du Barbare et à une certaine communauté avec ce dernier, sous-jacente à l'opposition idéale. La Cité est fondée dans la terre gouvernée par les forces chtoniennes des titans : la violence passionnelle qui anime le Barbare est finalement celle-la même qui anime la nature, la poussée de la *physis* que le monde grecque tente de mettre en forme. Le Barbare ne peut en effet représenter une menace de contamination que dans la mesure où il existe un fond commun entre le Grec et lui. L'hybris, les passions, l'instabilité qui lui sont reprochées sont aussi ce qui fascine les Grecs et la peinture vivante caractérisant l'historiographie antique offre au lecteur de ces visions baroques et de ces monstres magnifiques qui bouleversent la mesure et l'harmonie du monde. Marie-Françoise Baslez note :

L'or, le sang, la débauche ... Le Grec fasciné découvre avec Hérodote et Xénophon les mystères du harem où s'enchevêtrent les intrigues d'eunuques, le monde sauvage des paradis où se déroulent des chasses aux fauves somptueuses, les risques d'une vie de cour auprès d'un maître aussi prompt à crucifier qu'à couvrir d'or (Baslez, 1984, p. 193).

Il y a chez Xerxès, cet homme qui fouette l'Hellespont rebelle, chez son armée qui assèche les fleuves où elle s'abreuve et assombrit le ciel de ses nuées de flèches, et dans sa cour terrible et merveilleuse quelque chose des personnages et des scènes de mythes. Se confronter au roi des Perses est comparable à l'approche des dieux : le mortel peut y trouver l'apothéose ou le châtement le plus cruel. Et c'est bien ce vertige qui est au cœur de la description des peuples barbares, celui de la démesure et celui du vacillement. Le Barbare est ce monstre humain hors des cadres de la Cité, bête ou dieu – à moins que ce ne soit les deux – ou dans les mots de Lovecraft : « free and wild and beyond good and evil, with laws and morals thrown aside and all men shouting and killing and revelling in joy » (Lovecraft, 2008, p. 214).

Le Barbare comme antagoniste éternel, opposé diamétral de l'idéal rationnel occidental et pourtant source de fascination, menace perpétuelle aux portes de la civilisation, mais aussi en son cœur, risquant de ressurgir à tout instant. Il ne s'agit bien évidemment pas ici de faire œuvre d'historien : partir en quête d'une réalité historique difficile à établir serait une thèse en soi. Ce qui m'intéresse, c'est le paradigme qui semble hanter la culture occidentale et les bases sur lesquelles il a pu s'élaborer. Pour reprendre la formule de Pascal Quignard :

Il est difficile de voir les ruines parce que nous voyons toujours le fantôme d'un bâtiment debout derrière elles qui tend à les expliquer. Mais nous l'imaginons. Nous voyons toujours quelque chose de perdu qui donne sens à ce qui demeure. Mais nous l'hallucinons (Quignard, 1996, p. 353).

Si c'est le spectre de cette demeure qui fait sens, en tant que matrice de productions culturelles, son élaboration ne peut se faire qu'en prolongeant les ruines qui lui servent de fondations. Ce spectre, le roman gothique, dominé par la production d'une Angleterre animée par un sentiment anticatholique et frappée par la violence de la Révolution française, l'a vu ressurgir dans les châteaux et les monastères d'Italie, de France ou d'Espagne. S'y terrent une aristocratie perversie, des prêtres vicieux et des brigands sanguinaires, sans oublier les fantômes d'une époque sombre. Retour d'un passé archaïque et violent, franchissement des frontières (géographiques ou rationnelles), instabilité entre fascination et répulsion, etc. au-delà des influences du contexte historique, le gothique, dans sa dimension générique, a transmis des codes porteurs de sens à ses descendants, qu'ils soient littéraires, cinématographiques ou vidéoludiques. On ne peut dès lors s'étonner que Laurie N. Taylor, lorsqu'elle démontre que les veines du jeu vidéo sont irriguées par un sang gothique dans son essai "Gothic

Bloodlines in Survival Horror Gaming" (Taylor, 2009, p. 46), définit ce genre presque exclusivement par sa transgression des frontières³. Il est une digue qui cède : celle du quotidien sous la pression de l'horreur, celle des conventions esthétiques sous le monstrueux, du présent sous le passé, de la civilisation sous les hordes extérieures. Si ces codes se combinent de manière vivante et fluctuante, l'archétype tutélaire du Barbare surplombe toujours cet héritage. Deux œuvres peuvent nous y donner accès : un roman descendant directement du gothique, mais postérieur d'un siècle à son aïeul, le *Dracula* de Bram Stoker (1897), texte épistolaire réinscrivant le vampire et son château lointain dans la modernité d'une ère victorienne finissante, et un jeu vidéo sans lien générique apparent, arrivant encore un siècle plus tard, *Condemned: Criminal Origins* (Monolith Productions, 2005), jeu de tir à la première personne particulièrement axé sur les affrontements au corps-à-corps et se déroulant dans les bas-fonds d'une ville américaine. Le but est ici de démontrer l'importante résonance du Barbare dans les œuvres à effet de peur à travers le prisme gothique tout autant que son influence transgénérique et transmédiatique.

I) le choc de l'altérité : Le Barbare aux portes de la cité

*We are in Transylvania; and Transylvania is not England. Our ways are not your ways,
and there shall be to you many strange things.*

(Dracula, Bram Stoker, 1897)

Rédigé à une époque traversée par l'esprit Fin de siècle – qui est fertile en figures monstrueuses pour Evanghelia Stead (Stead, 2004) – durant laquelle l'Empire britannique se remet en question comme

³ Il semble néanmoins nécessaire de nuancer la distinction, à mon sens trop tranchée, que Laurie N. Taylor opère entre l'horreur, centrée sur la peur et usant parfois de la transgression pour la créer, et le gothique, centré sur la transgression et suscitant parfois la peur à cette occasion. Cette abstraction me paraît supporter difficilement l'étude historique des genres. François Angelier a ainsi pu exposer la généalogie unissant le gothique aux « canards sanglants » du XVI^e siècle ainsi qu'aux moralités horribles et au théâtre jacobéen du XVII^e siècle (« Et l'Angleterre mourut d'effroi », dossier Le roman gothique, *le Magazine littéraire*, n°552, février 2015, p. 70). De même, l'horreur a toujours été un terrain d'expérimentation fertile en transgressions sans que ces dernières ne soient forcément liées à l'effet de peur, que l'on pense à la présence à l'écran des toilettes dans *Psycho* (Hitchcock, 1960). Je privilégie donc une distinction reposant sur les contextes historiques d'apparition plutôt que sur une opposition conceptuelle.

apogée de la civilisation, *Dracula* s'ouvre sur une plongée dans l'univers gothique qui se fait par le franchissement de seuils. Jonathan Harker, archétype du jeune homme anglais, s'enfonce dans une Transylvanie qui porte dans son nom-même l'idée de la frontière dépassée. Au-delà de la forêt se trouve un autre monde qu'il n'a jamais connu :

The impression I had was that we were leaving the West for the East; the most Western of splendid bridges over the Danube, which is here of noble width and depth, took us among the traditions of Turkish rule (Stoker, 1897, p. 7).

Le thème du fleuve, large et profond parcourt le roman pour figurer la limite et sa transgression, qu'il s'agisse de celui que Jonathan passe pour se rendre au château de Dracula, de celui que ce dernier a, de son vivant, franchi pour porter la guerre chez ses ennemis turcs ou de la mer que, dans sa non-mort, il traverse pour envahir l'Angleterre. En Transylvanie, les cours d'eau qui veinent le territoire sont aussi évocateurs de la sauvagerie qui l'anime : s'ils sont d'abord contenus par les défenses construites par l'homme, ils se libèrent progressivement pour aboutir à des chutes d'eau se jetant dans les précipices. Le cœur de ce pays, là où réside le vampire, est un au-delà irréductible que les mesures humaines (ou du moins occidentales) sont impuissantes à dompter :

I was not able to light on any map or work giving the exact locality of the Castle Dracula, as there are no maps of this country as yet to compare with our own Ordnance Survey maps (Stoker, 1897, p. 8).

Cette perte de repère s'étend aux hommes qui habitent le pays. Amalgame de nationalités, de cultures et de langues différentes, ils échappent au jeune Anglais qui ne peut qu'identifier les balises récurrentes qui parsèment leurs discours :

I could hear a lot of words often repeated, queer words, for there were many nationalities in the crowd; so I quietly got my polyglot dictionary from my bag and looked them out. I must say they were not cheering to me, for amongst them were 'Ordog' – Satan, 'pokol' – hell, 'stregoica' – witch, 'vrolok' and 'vlkoslak' – both of which mean the same thing, one being Slovak and the other Servian for something that is either werewolf or vampire (Stoker, 1897, p. 14).

L'outil de compréhension occidental, le dictionnaire polyglotte qui organise rationnellement le langage de manière à le rendre accessible, n'a que peu de prise dans les discussions qui environnent Jonathan. Les mots qu'il parvient à identifier se rapportent tous à une réalité qui n'est pas la sienne, reléguée par la science et la raison dans le domaine du surnaturel, et outrepassent pour certains d'entre eux les catégories fixées par la langue anglaise, confondant sous deux termes de langues différentes une signification unique recouvrant à la fois le vampire et le loup-garou. A travers le jeune homme, c'est le regard de l'Occident sur l'Orient qui s'exprime, avec son goût de l'exotisme et du folklore, et qui se trouve dépasser par une réalité plus âpre qu'il ne se la figurait :

The strangest figures we saw were the Slovaks, who are more barbarian than the rest, with their big cowboy hats, great baggy dirty-white trousers, white linen shirts, and enormous heavy belts. [...] Here and there we passed Czecks and Slovaks, all in picturesque attire, but I notice that goitre was painfully prevalent (Stoker, 1897, p. 10 ; 16).

Cette confrontation entre l'imaginaire orientaliste et les *realia*, entre le vêtement pittoresque et le goitre, cristallise le destin qui attend Jonathan : le dévoilement de l'horreur qui se cache derrière les légendes.

Dracula échappe à cet assujettissement au regard de l'empire britannique que constitue le pittoresque. C'est au contraire lui qui impose son autorité par ses récits et son apparence impressionnante où se mêlent les traces de sa noblesse, de son statut guerrier et de sa nature monstrueuse, et qui semble saturer la perception de Jonathan Harker :

His face was a strong – a very strong – aquiline, with high bridge of the thin nose and peculiarly arched nostrils; with lofty domed forehead, and hair growing scantily round the temples, but profusely elsewhere. His eyebrows were very massive, almost meeting over the nose, and with bushy hair that seemed to curl in its own profusion. The mouth, so far as I could see it under the heavy moustache, was fixed and rather cruel-looking, with peculiarly sharp white teeth; these protruded over the lips, whose remarkable ruddiness showed astonishing vitality in a man of his years. For the rest, his ears were pale and at the tops extremely pointed; the chin was broad and strong, and the cheeks firm though thin. The general effect was one of extraordinary pallor (Stoker, 1897, p. 29-30).

Dans cet amas d'impressions frappantes, les éléments marquant la finesse, l'élévation et le port altier répondent à ceux qui insistent sur l'aspect viril, massif et rugueux ; puis, apparait de manière sous-jacente, à travers la pâleur, les dents aigües et les oreilles en pointes, la monstruosité du personnage. Le dévoilement de cette triple nature se retrouve dans la description des mains où malgré la dissimulation du comte, Jonathan parvient à remonter du noble au guerrier, puis du guerrier à la bête, dans une émergence de l'aspect primitif de Dracula :

Hitherto I had noticed the backs of his hands as they lay on his knees in the firelight, and they had seemed rather white and fine; but seeing them now close to me, I could not but notice that they were rather coarse – broad, with squat fingers. Strange to say, there were hairs in the centre of the palm. The nails were long and fine, and cut to a sharp point (Stoker, 1897, p. 30).

Le comte reste intimement lié à son passé de voïvode et à son héritage belliqueux, se présentant lui-même comme une synthèse des peuples les plus craints :

We Szekelys have a right to be proud, for in our veins flows the blood of many brave races who fought as the lion fights, for lordship. Here, in the whirlpool of European races, the Ugric tribe bore down from Iceland the fighting spirit which Thor and Wodin gave them, which their Berserkers displayed to such fell intent on the seaboard of Europe, aye, and of Asia and

Africa, too, till the peoples thought that the werewolves themselves had come. Here, too, when they came, they found the Huns, whose warlike fury had swept the earth like a living flame, till the dying peoples held that in their veins ran the blood of those old witches, who, expelled from Scythia, had mated with the devils in the desert. Fools, fools! What devil or what witch was ever so great as Attila, whose blood is in these veins? (Stoker, 1897, p. 44).

Pillards vikings, envahisseurs huns et sorcières scythes sont convoqués pour faire de Dracula le parangon des barbares parcourant l'Europe continentale. La nature du comte est donc indissociable de son environnement en tant que carrefour migratoire, par opposition au sanctuaire insulaire de Grande-Bretagne. Comme le rappelle Jean Marigny : « Londres, capitale économique et financière du monde moderne, est devenue la Nouvelle Rome, mais, comme son illustre modèle, elle se sent menacée à l'intérieur par le relâchement des mœurs et l'anarchisme, et à l'extérieur par les hordes de barbares venues du continent européen » (Marigny, 1997, p. 67). La conjonction de l'héritage générique gothique et du contexte d'écriture marqué par la remise en question de la pérennité de l'Empire britannique exhume le souvenir des Grandes Invasions et ajoute au paysage gothique, médiéval et catholique, une atmosphère antique de déclin impérial. Mais il me semble nécessaire d'ajouter à cette dimension politique la corrélation entre le thème de la guerre et l'identité trouble du vampire. Ce dernier se nourrit de sangs multiples, ceux de ses victimes, mais aussi ceux de ses innombrables ancêtres et c'est ce chaos intérieur qui s'insinue à Londres. Ce dernier point implique également un rapport étroit au sol, berceau de la lignée du comte. Si la terre transylvanienne est fertile en fantôme, c'est qu'elle est grosse de trésors oubliés, riche du sang versé lors des invasions :

He then explained to me that it was commonly believed that on a certain night of the year – last night, in fact, when all the evil spirits are supposed to have unchecked sway – a blue flame is seen over any place where treasure has been concealed. 'That treasure has been hidden,' he went on, 'in the region through which you came last night, there can be but little doubt; for it was the ground fought over for centuries by the Wallachian, the Saxon, and the Turk. Why, there is hardly a foot of soil in all this region that has not been enriched by the blood of men, patriots or invaders. In old days there were stirring times, when the Austrian and the Hungarian came up in hordes, and the patriots went out to meet them – men and women, the aged and the children too – and waited their coming on the rocks above the passes, that they might sweep destruction on them with their artificial avalanches. When the invader was triumphant he found but little, for whatever there was had been sheltered in the friendly soil (Stoker, 1897, p. 34-35).

La coïncidence entre la libération des mauvais esprits et la révélation des trésors est tout à fait significative. C'est dans la violence de la guerre que ces objets ont été enterrés, leur présence devient témoignage du passé héroïque et sanglant qui hante encore ces lieux quoique la modernité ait tenté de l'enfouir. Or Dracula, inextricablement uni à sa lignée, portant la filiation jusque dans son nom, « Fils du Dragon » ou « Fils du Diable », ne peut reposer que dans cette terre fertilisée de sang et de souvenirs. Ce rapport au sol implique que la venue du vampire en Angleterre n'est pas seulement une infiltration parasitaire, mais aussi une invasion sous la forme de l'importation de caisses de terre

transylvanienne. Au sens fort, Dracula emmène son monde à Londres, fait venir le tumulte continental sur l'île. Ainsi, lorsqu'il franchit son seuil, traversant la mer à bord d'un navire, sa venue est-elle accompagnée d'une tempête, d'une convulsion de la nature qui transforme la paisible côte anglaise en un furieux pandémonium :

Then without warning the tempest broke. With a rapidity which, at the time, seemed incredible, and even afterwards is impossible to realise, the whole aspect of nature at once became convulsed. The waves rose in growing fury, each over-topping its fellow, till in a very few minutes the lately glassy sea was like a roaring and devouring monster. White-crested waves beat madly on the level sands and rushed up the shelving cliffs; others broke over the piers, and with their spume swept the lanthorns of the lighthouses which rise from the end of either pier of Whitby Harbour (Stoker, 1897, p. 110).

Contre les plages étales, les falaises étagées et les quais, c'est une reconstitution des récits du conte qui se joue, les vagues couronnées concourant en s'élevant les unes au-dessus des autres à créer un chaos monstrueux éclipsant la lumière des phares de la civilisation. Le « tourbillon des races européennes » se fracasse contre les portes de Londres.

Les ruelles sordides de *Condemned: Criminal Origins* sont elles aussi bouleversées d'une violence extrême. On y suit un agent du FBI, Ethan Thomas appelé sur une scène de crime située dans un bâtiment abandonné des quartiers pauvres. Ce premier pas dans les marges le conduit à poursuivre un tueur en série, hors du cadre du Bureau d'Investigation, dans les recoins les plus sombres de la ville où rôdent des fous meurtriers (Figure 10). Hors du contexte colonial, la limite est donc ramenée près de nous, dans la face obscure de la Cité. Cette descente débute dès l'incipit du jeu :

La voiture de l'agent Thomas s'engouffre dans une ruelle sombre à la tombée de la nuit. Il sursaute lorsque la lampe torche de son collègue, le détective Dickenson, éclaire l'habitacle. Ce dernier le prévient : les innombrables crimes terrifient les habitants et il n'est pas question de laisser ce tueur s'échapper. A mesure qu'il le mène dans les couloirs sombres, rongés de rouille et de crasse, Dickenson continue de grommeler contre l'endroit, infesté de vermine, de rats, peuplé de drogués et de gangs.

La scène de crime est éclairée d'une unique ampoule. Une table pour deux est dressée au centre de la pièce, face à un mannequin costumé et balaféré, le cadavre d'une jeune femme gît près d'une chaise renversée. Tout autour, des statues enfantines tournent vers la scène des têtes sans visage, sous le regard des innombrables yeux qui ont été dessinés aux murs. Alors que Thomas recueille des indices pour les envoyer au lieutenant Rosa Angel grâce à son téléphone, il a une vision du tueur préparant son crime et découvre, grâce à cette intuition, une nouvelle pièce à conviction.

C'est alors que Dickenson s'aperçoit que le tueur est encore dans le bâtiment. Les lumières s'éteignent ; Thomas doit partir à la recherche de la boîte de fusibles. S'avançant seul dans le dédale de l'immeuble, il aperçoit une silhouette furtive. Il sort son arme et, malgré ses sommations, doit abattre l'homme qui se jette sur lui avec une planche cloutée. Angel

l'avertit que ces individus dangereux, qu'ils soient drogués, psychotiques ou vagabonds, pullulent en ville et qu'ils sont d'une violence furieuse. Dans le bâtiment parcouru d'ombres fuyantes, de bruits de course et d'objets bousculés, Thomas découvre des cadavres d'oiseaux ainsi que des plaques métalliques fixées aux murs où des yeux ont été dessinés. Il parvient finalement à rétablir le courant. Cependant, une décharge électrique l'assomme et ne lui laisse que le temps d'apercevoir la silhouette du tueur s'emparer de son arme avant de s'éloigner. Reprenant ses esprits, l'agent fédéral n'a d'autre choix que d'arracher un tuyau au mur pour s'en faire une matraque et poursuivre son exploration.



Fig. 10. L'agent Ethan Thomas pénètre dans les marges (*Condemned: Criminal Origins*, Monolith Productions, 2005).

Extrait disponible sur youtube, chaîne « SHN Survival Horror Network » : « Condemned Criminal Origins Full HD 1080p Longplay Walkthrough Gameplay No Commentary », 01min00 à 12min00, url : <https://youtu.be/2iq8clcHpf0>.

Cette entrée en jeu présente les modalités du rapport à l'espace. Tandis que le joueur appréhende le contrôle de son personnage, l'environnement lui est présenté comme manifestation physique avec l'image à l'écran, mais aussi comme représentation mentale grâce aux informations fournies par les personnages secondaires. Quand il commence à pouvoir explorer librement l'immeuble (en partant à la recherche de la boîte de fusibles), il a connaissance des enjeux du lieu – soit un bâtiment sombre et délabré lié à un crime, dans un secteur peuplé de vagabonds – et d'un certain nombre d'actions qu'il aura à accomplir – les actions contextuelles permettant d'ouvrir les portes ou de s'accroupir dans un passage étroit et la recherche d'indices. Cependant, le premier contact libre avec cet environnement s'accompagne d'un autre apprentissage, celui du combat qui, s'il est d'une faible difficulté (ne présentant qu'un seul assaillant), constitue la première possibilité d'échec puisque le joueur court le

risque de voir son personnage mourir et de devoir recommencer le passage. Le médium vidéoludique offre ici l'expérience de ce que le roman *Dracula* figurait : les morts symboliques qui parsèment l'initiation de Harker au monde du vampire, ces évanouissements qui le saisissent au plus fort du danger et dont il se réveille indemne et fort du souvenir de ce qu'il a vu, trouvent une expression non-médiatisée dans les mécaniques de jeu de progression par l'échec. On retrouve ici la distinction opérée par Jesper Juul dans *The Art of Failure* (Juul, 2013) entre l'échec réel de perdre la partie et l'échec fictif de la mort du personnage. La tension entre ces deux pôles permet de créer une expérience proprement vidéoludique. C'est par exemple le cas du rapport particulier au tragique qui s'instaure lorsque le succès ludique réel est lié à un échec fictif, lorsque gagner ne mène qu'à la mort de son personnage (Juul, 2013). Dans le cas présent, la corrélation entre ces deux dimensions implique une autre forme de fatalité : celle de la survie par la violence. En effet, Juul commente ainsi l'échec ludique: This is what games do: « they promise us that we can repair a personal inadequacy—an inadequacy that they produce in us in the first place. » (Juul, 2013, p. 7) Or, si l'on joue de la polysémie du terme anglais, cette « inadequacy » est certes une insuffisance, mais elle est aussi une inadéquation entre le joueur et le système-univers qu'il explore. Réussir c'est d'abord avoir intégré les règles du jeu, et le premier test que pose *Condemned: Criminal Origins* correspond au combat. Le début de son premier chapitre dissocie donc une phase sans enjeu où l'environnement est appréhendé par le discours des agents du FBI ainsi que l'étude policière de la scène de crime, et une phase de confrontation « réelle » associée à l'affrontement : il s'agira de faire l'expérience directe de ce milieu violent hors des cadres de la société.

Seul dans le bâtiment, avec la menace d'un danger qu'il vient de rencontrer, le joueur doit se familiariser avec le monde qu'il explore en vue à la première personne : il affronte sa nature labyrinthique, son obscurité ainsi que les indices sonores et visuels de la présence d'adversaires de manière frontale et directe, sans la médiation d'un avatar figuré à l'écran. Ces éléments qui associent à la dimension ludique une signification symbolique (la perte de repère, les ténèbres, la hantise) forment les caractéristiques d'un univers dans lequel le joueur s'enfonce « tête la première », vulnérable à tous les chocs, et qu'il est encouragé à inspecter par la présence des oiseaux morts et des plaques métalliques, objets cachés à collecter qui ajoutent un enjeu à l'exploration. La perte de l'arme de service constitue un palier dans cette dynamique puisque, avec elle, l'agent du FBI est dépossédé de ce qui le séparait des rôdeurs et doit, comme eux, trouver de quoi se défendre autour de lui. Cette adaptation forcée à la logique propre à l'environnement se poursuit à travers les puzzles permettant la progression : ici, ce ne sont pas des clefs qu'il faut trouver, mais des armes pour se frayer un chemin à travers les différents chapitres. La hache d'incendie permet de briser les portes en bois, la masse de faire sauter les cadenas, le pied-de-biche de forcer les portes métalliques et la pelle de sectionner les

conduits électriques. Si la mécanique ludique reste la même – trouver l'objet correspondant au problème –, la dynamique est celle d'une destruction. Pour s'enfoncer plus profondément dans les marges, il faut abandonner les règles du monde normal.

Ethan Thomas se perd (à tous les sens du terme) dans les méandres de la ville. Chaque chapitre du jeu propose un espace évocateur dont la noirceur est significative pour l'ensemble de la Cité. Le métro souterrain qui en transperce les fondations et dont les axes, parcourus par des créatures rampantes et des colosses qui n'ont plus grand-chose d'humain, permettent au tueur de se déplacer facilement ; un immeuble vétuste, abandonné à sa décrépitude et habité par des meurtriers, un ancien centre commercial où des rôdeurs pillent dans les restes de boutiques leurs armes de fortune ; une bibliothèque municipale incendiée et jamais rénovée où les étagères de livres servent désormais à dissimuler des fous sanguinaires ; une ferme de la périphérie dont l'isolement camoufle une horreur qui projette son ombre jusqu'au cœur de la ville. Comme le remarque Roger Bozzetto à propos de l'horreur contemporaine :

Nous n'avons plus de châteaux gothiques, qui cernaient dans un champ clos la représentation de cette violence folle. [...] Nous vivons aujourd'hui dans des villes qui comprennent d'immenses cités ghetto, que relie des métros, des bus, des trains, des avions, des gares, des parkings, et autres lieux souterrains, comme dans les châteaux des romans gothiques. Dans chacun de ces lieux, une violence folle peut soudain advenir – l'actualité le montre. Tout se passe comme si cette violence surgissait sans cause du bitume ou du ciment de la ville. Comme si les dieux anciens, les fantômes, les démons pouvaient soudain se manifester et nous entraîner vers d'affreux enfers, alors que nous sommes au cœur de la civilisation moderne (Bozzetto, 1998, p. 89).

Avec la mondialisation des transports et des communications, l'échelle de la frontière change et, surtout, l'horreur circule. Après le retour à Londres du refoulé colonial (*The Beetle*, Marsh, 1897, *Dracula*, la même année), c'est le refoulé social des marges de la ville qui menace de s'y répandre. L'abolition des limites spatiales rendue possible par la technologie moderne rend d'autant plus perméable la séparation entre la normalité et le monstrueux. *Condemned: Criminal Origins* insiste sur la dimension collective de la violence dans laquelle le joueur est plongé. Outre les commentaires réguliers sur l'augmentation des crimes fournis par les personnages secondaires, les oiseaux collectés au fil du jeu trouvent une signification lors des écrans de chargement : durant ces temps-morts séparant chaque chapitre, *Condemned: Criminal Origins* propose de lire une série de rapports concernant l'étrange hécatombe des oiseaux. Ces textes révèlent notamment les causes neurologiques de ces morts, la coïncidence entre les zones touchées par ce phénomène et celles où les vagues de crimes augmentent, le lien avec une perturbation de l'environnement sonore qui serait à la source de ces événements et qui toucherait autant les humains que les oiseaux. Ces informations hors-jeu répondent aux graffitis que le joueur découvre lors de son exploration, où les innombrables yeux

dessinés aux murs prennent des ailes et se muent en nuées de corbeaux. Le joueur doit ainsi, lui aussi, outrepasser des frontières – formelles ici – pour mettre en relation des éléments s'éclairant mutuellement et découvrir que, au-delà d'un élément de jeu renforçant l'esthétique macabre et insistant à l'exploration, les cadavres d'oiseaux constituent un témoignage de la dégénérescence qui gangrène la ville.

Dès lors, la violence n'est pas spécifiquement dirigée contre Ethan Thomas. Il arrive d'ailleurs fréquemment que le joueur assiste à des bagarres entre les rôdeurs qui s'entretuent sans prêter attention à son personnage. Si, du point de vue du système ludique, les ennemis restent des obstacles dirigés contre le joueur, cette nuance modifie la perception que nous avons de l'expérience de jeu. Plutôt qu'un engagement dans un affrontement opposant des camps antagonistes, il s'agit davantage d'une plongée dans un univers de violence. Celle qu'exercent les vagabonds peuplant les marges est aveugle, désintéressée. Ces derniers semblent incapables de produire une pensée construite, hors de leurs instincts primaires. Ils ne s'expriment que par des grognements et des cris et, à mesure que Ethan s'enfonce dans leur monde, les seuls mots que l'on échange sont avec des personnages extérieurs à cette guerre souterraine. Il y a, dans leur folie meurtrière, une forme d'innocence, celle de la bête sauvage, du prédateur dont on viole le territoire, et ce d'autant que, comme l'indiquent les oiseaux rendus fous qui viennent s'écraser au sol, ce sont avant tout soumis d'une influence extérieure. On peut donc s'interroger sur la légitimité des actes du joueur au-delà de l'impératif de survie. N'y a-t-il pas un fond commun à la violence du héros et à celle de ses ennemis ?

II) Le Guerrier et le Barbare

We shall follow him; and we shall not flinch; even if we peril ourselves that we become like him.

(Dracula, Bram Stoker, 1897)

Une ambiguïté similaire se retrouve dans *Dracula*. Face à l'arrivée du vampire, le roman rassemble un groupe de personnages archétypaux formant une communauté héroïque : Jonathan Harker, le jeune fiancé, Arthur Holmwood, le lord, Quincey Morris, l'aventurier, John Seward, le médecin, et Abraham Van Helsing la figure paternelle et sapientiale. Ce dernier, énigmatique personnage aux capacités hors du commun, est placé par ses attributs dans face à face symbolique avec le comte :

He is a seemingly arbitrary man, but this is because he knows what he is talking about better than anyone else. He is a philosopher and a metaphysician, and one of the most advanced scientists of his day; and he has, I believe, an absolutely open mind. This, with an iron nerve, a temper of the ice brook, an indomitable resolution, self-command and toleration, exalted from virtues to blessings, and the kindest and truest heart that beats – these form his equipment for the noble work that he is doing for mankind (Stoker, 1897, p. 156).

Cette association de qualités intellectuelles prodigieuses et d'une volonté implacable, de fer et de glace, fait directement écho à la description que le professeur donne lui-même de Dracula dans la période qui précéda sa transformation en vampire :

he was, in life a most wonderful man. Soldier, statesman, and alchemist – which latter was the highest development of the science-knowledge of his time. He had a mighty brain, a learning beyond compare, and a heart that knew no fear and no remorse. [...] Well, in him the brain powers survived the physical death; though it would seem that memory was not all complete. In some faculties of mind he has been, and is, only a child (Stoker, 1897, p. 413).

L'ambiguïté du personnage pousse Sara Martín à qualifier le comte de « *civilised barbarian* » (Martín, 2000) en le rapprochant du Kurtz de *Heart of Darkness* (Conrad, 1899). Pour autant, cette expression met en avant la permanence des violences primitives chez le soi-disant civilisé dans une remise en question de la division barbarie/civilisation. Mon propos, qui tient compte de ce fond commun, porte davantage sur le processus d'ensauvagement engendré par le contact avec le Barbare. Le destin qui fut celui du Prince de Valachie n'est autre que celui que l'Empire britannique craint pour lui-même : un apogée de savoir et de puissance suivie d'une catagenèse. Il fut en effet lui aussi un homme de la frontière, cruel rempart entre l'Europe et l'Orient turc. La guerre qu'il a menée et qui a ensanglanté la terre l'a aussi sanctifiée :

There have been from the loins of this very one great men and good women, and their graves make sacred the earth where alone this foulness can dwell. For it is not the least of its terrors that this evil thing is rooted deep in all good; in soil barren of holy memories it cannot rest (Stoker, 1897, p. 328).

Or, si le mal vampirique s'enracine dans ce sol sacré, si le destin de celui qui défendit sa terre contre l'envahisseur a été de sombrer dans la barbarie, Harker et ses camarades ne sont-ils pas voués au même sort ?

Le groupe formé autour de Van Helsing reprend, de fait, les codes de la camaraderie guerrière. On y retrouve l'amitié scellée par une vie sauvée, le serment, l'attachement au devoir par-dessus tout, le respect du courage et de l'intrépidité, etc. Or, s'ils finissent par triompher du vampire, leur croisade est entachée d'actes interlopes, Van Helsing se vantant de battre l'ennemi avec ses propres armes :

And now, my friends, we have a duty here to do. We must sterilise this earth, so sacred of holy memories, that he has brought from a far distant land for such fell use. He has chosen this earth because it has been holy. Thus we defeat him with his own weapon, for we make it more holy still. It was sanctified to such use of man, now we sanctify it to God (Stoker, 1897, p. 407).

Or, comme le rappellent Jacques Finné⁴ et Jean Marigny⁵, l'usage de l'Hostie dans le cadre de pratiques exorcistes va à la fois à l'encontre de l'Eglise et à l'encontre du calvinisme que le professeur est censé représenter, tout comme, pour l'Anglican Jonathan Harker, le recours au crucifix est une dégénérescence dans l'idolâtrie. Contrairement à ce qu'il prétend, Van Helsing ne consacre pas la terre à Dieu, il instrumentalise le divin afin de rompre avec les souvenirs qui l'habitent. Mais, alors que la modernité se débarrasse ainsi d'un passé qu'elle ne peut assumer, il est difficile de ne pas penser à la remarque du vieux Mr. Swales :

All them steans, holdin' up their heads as well as they can out of their pride, is vacant – simply tumblin' down with the weight o' the lies wrote on them, "Here lies the body" or "sacred to the memory" wrote on all of them, an' yet in nigh half of them there bean't no bodies at all (Stoker, 1897, p. 93-94).

Van Helsing, à qui les actes de mutilation semblent naturels, sujet à des crises nerveuses et à d'effrayantes colères, n'est-il pas en train de s'illusionner sur la pureté et la noblesse de ses actes ? La "miséricorde" accordée à Lucy Westenra après sa transformation en vampire évoque de bien plus sombres émotions :

But there was no love in my own heart, nothing but loathing for the foul Thing which had taken Lucy's shape without her soul. I could see even Arthur's face grow hard as he looked (Stoker, 1897, p. 291).

Lucy's eyes in form and colour; but Lucy's eyes unclean and full of hell-fire, instead of the pure, gentle orbs we knew. At that moment the remnant of my love passed into hate and loathing; had she then to be killed, I could have done it with savage delight (Stoker, 1897, p. 287-288).

⁴ « L'emploi de l'Hostie par Van Helsing est condamné par les théologiens – et l'Indulgence dont il disposerait. L'Hostie, corps du Christ, n'a jamais été reconnue comme moyen d'exorcisme. L'attitude de Van Helsing constitue un sacrilège pur et simple pour lequel il ne pourrait obtenir la moindre Indulgence – surtout anticipative » (note de Jacques Finné, Stoker, 1992, p. 494).

⁵ « Les discours tenus par Van Helsing révèlent qu'il s'exprime en bon calviniste, ce qui satisfait pleinement les lecteurs puritains de l'époque. En revanche, ce qui est plus surprenant, c'est que Van Helsing se serve d'hosties consacrées pour empêcher Dracula de réintégrer ses différentes demeures londoniennes, puis pour protéger Mina. [...] les calvinistes niant le principe de la présence réelle du Christ dans l'hostie, on ne voit pas en quoi celle-ci pourrait avoir des vertus particulières pour chasser les vampires » (Marigny, 1997, p. 85).

There in the coffin lay no longer the foul Thing that we had so dreaded and grown to hate that the work of her destruction was yielded as a privilege to the one best entitled to it, but Lucy as we had seen her in her life, with her face of unequalled sweetness and purity. true that there were there, as we had seen them in life, the traces of care and pain and waste; but these were all dear to us, for they marked her truth to what we knew (Stoker, 1897, p. 295).

Clairement, la purification dans la douleur qui est infligée à Lucy se double du plaisir de l'anéantissement d'un être viscéralement haï. L'acte en lui-même prend la forme d'un rituel étrange et primitif dont la violence et l'horreur rivalisent avec les crimes de Dracula :

Arthur took the stake and the hammer, and when once his mind was set on action his hands never trembled nor even quivered. Van Helsing opened his missal and began to read, and Quincey and I followed as well as we could. Arthur placed the point over the heart, and as I looked I could see its dint in the white flesh. Then he struck with all his might.

The Thing in the coffin writhed; and a hideous, blood curling screech came from the opened red lips. The body shook and quivered and twisted in wild contortions; the sharp white teeth champed together till the lips were cut and the mouth was smeared with a crimson foam. But Arthur never faltered. He looked like a figure of Thor as his untrembling arm rose and fell, driving deeper and deeper the mercy-bearing stake, whilst the blood from the pierced heart welled and spurted up around it. His face was set, and high duty seemed to shine through it, the sight of it gave us courage, so that our voices seemed to ring through the little vault (Stoker, 1897, p. 294).

C'est le paradoxe de cette mise à mort : la repossession symbolique de la femme par le pieu qui la ramène à son état civilisé passe par un retour à une violence archaïque marquée par la référence au dieu nordique. Cette contradiction irrigue les témoignages qui constituent le roman. Si les chasseurs se présentent volontiers comme de lumineux croisés, leurs discours sont parsemés de marques révélant une proximité avec le vampire. Ainsi, le sceau de l'animalité qui marque ce dernier, par son apparence et ses métamorphoses, n'est pas étranger à l'homme moderne anglais. Thomas Bilder, le gardien de zoo, ne remarque-t-il pas que les loups, intimement liés au personnage du comte, ne sont pas si éloignés de nous que cela. Or, si la proximité de ces bêtes semble avoir déteint sur Thomas, l'homme qui s'assure de les maintenir derrière les barreaux qui les séparent de la ville, quelle influence l'affrontement avec le vampire a-t-il eu sur ses poursuivants, présentés par Van Helsing comme une meute aussi impitoyable que la créature qu'elle traque :

He saw that with but one earth-box left, and a pack of men following like dogs after a fox, this London was no place for him. He have take his last earth-box on board a ship, and he level the land. He think to escape, but no! we follow him. Tally ho! as friend Arthur would say when he put on his red frock! Our old fox is wily; oh; so wily, and we must follow with wile (Stoker, 1897, p. 428).

La dimension de récit initiatique du roman, centrée autour de Jonathan Harker, que souligne Gérard Stein (Stein, 1972), est dès lors problématique. Si le jeune homme bénéficie du soutien de la figure

sapientiale de Van Helsing, traverse les épreuves d'une mort symbolique suivie d'une résurrection, du voyage, de la tentation et du combat pour finalement sauver sa fiancée, l'évolution du personnage est profondément marquée par l'apprentissage de la haine et de la violence. Lors de sa première confrontation avec le comte, Jonathan, bouleversé, est incapable de réaliser son désir de mort :

A terrible desire came upon me to rid the world of such a monster. There was no lethal weapon at hand, but I seized a shovel which the workmen had been using to fill the cases, and lifting it high, struck, with the edge downward, at the hateful face. But as I did so the head turned, and the eyes fell full upon me, with all their blaze of basilisk horror. The sight seemed to paralyse me, and the shovel turned in my hand and glanced from the face, merely making a deep gash above the forehead (Stoker, 1897, p. 76).

Mais lorsque nous le retrouvons, sur le chemin du retour au château, c'est un homme changé, un tueur déterminé maniant une arme typique des guerriers que l'armée britannique recrute dans ses colonies indiennes, sans doute le personnage le plus effrayant du groupe de chasseurs :

We men are all in a fever of excitement, except Harker, who is calm; his hands are as cold as ice, and an hour ago I found him whetting the edge of the great Ghoorka knife which he now always carries with him. It will be a bad look-out for the count if the edge of that 'Kukri' ever touches his throat, driven by that stern, ice-cold hand! (Stoker, 1897, p. 459).

Le vampire ne meurt pas dans un noble affrontement. Il est abattu dans un moment de vulnérabilité et d'immobilisation, tout comme lui-même s'emparait de ses victimes dans leur sommeil ou dans la transe de l'hypnose. Le terme de l'initiation de Jonathan n'est donc pas tant un geste chevaleresque qu'un acte de prédation, celui d'un tueur semblable au comte :

I saw the count lying within the box upon the earth, some of which the rude falling from the cart had scattered over him. He was deathly pale, just like a waxen image, and the red eyes glared with the horrible vindictive look which I knew too well.

As I looked, the eyes saw the sinking sun, and the look of hate in them turned to triumph.

But, on the instant, came the sweep and flash of Jonathan's great knife. I shrieked as I saw it shear through the throat; whilst at the same moment Mr Morris' bowie knife plunged in the heart (Stoker, 1897, P. 514).

A ce moment crépusculaire, le triomphe dans le regard du monstre qui n'esquisse pas un geste pour se défendre ne pourrait-il être celui d'une paternité ?

On retrouve une forme similaire d'initiation dans *Condemned: Criminal Origins*. L'enquête menée par l'agent Thomas ne se déroule que dans les trames que d'autres souhaitent le voir explorer :

Au détour d'un couloir sombre, Ethan Thomas est attaqué par surprise. Un homme en combinaison orange le plaque contre un mur et braque sur son visage le pistolet qu'il lui a

volé plus tôt. "Quel effet ça fait d'être de ce côté-ci du canon ?" lui demande-t-il avant d'ajouter qu'il ne doit pas les faire échouer, car ils suivent l'un et l'autre la même voie, même si celle-ci est tortueuse. La porte s'ouvre alors avec fracas et les deux collègues d'Ethan surgissent dans la pièce, braquant leurs armes sur le tueur. Ce dernier fait volte-face et les abat tous deux avant de se retourner pour prévenir son otage : la mort lui rendra à nouveau visite. L'agent Thomas est projeté par la fenêtre et s'écrase sur le toit d'une voiture.

Lorsqu'il se réveille, il est dans son appartement, un vieil homme l'observe. Il se présente comme Malcolm Vanhorn, un ami de son père. Il le prévient que la police est à sa recherche puisque c'est son arme qui a servi à tuer les deux policiers : sa seule chance est de fuir et de poursuivre l'enquête seul pour prouver son innocence. Alors qu'une équipe d'intervention tambourine à la porte, Ethan s'échappe par la fenêtre et descend dans la rue. S'armant d'une pelle, il force la grille du métro et s'y enfonce.

L'homme en orange se révèle être Leland Vanhorn, le neveu de Malcolm qui pourchasse des tueurs en série pour les assassiner selon leur propre méthode. Leland profite ainsi des enquêtes menées par Ethan pour se rapprocher de ses cibles. C'est ce qui lui permet de kidnapper le tueur surnommé « The Torturer » avant l'arrivée du héros lors du chapitre huit. Le but de Malcolm est quant à lui de retrouver son neveu avec l'aide d'Ethan pour essayer de le ramener à la raison (chapitre 9). La progression du héros suit le parcours déterminé par ces personnages tout comme celle du joueur est inscrite dans le système du jeu. Les phases de recherche d'indices constituent donc davantage des puzzles rythmant le développement de l'intrigue, un moteur permettant de remonter la piste tracée plutôt qu'une véritable enquête. Le cœur de l'apprentissage du jeu est la violence. A partir du moment où Leland confisque l'arme à feu, le joueur doit adopter et maîtriser le combat en mêlée, Ethan doit entrer dans l'ensauvagement auquel le pousse le tueur qu'il pourchasse. L'apprentissage du joueur accompagne celui de son personnage.

La mécanique du combat rapproché dans un jeu en caméra subjective implique un rapport particulier aux adversaires. Ne disposant pas d'un avatar pour se repérer par rapport à son environnement et aux autres personnages, le joueur doit porter un soin particulier à l'évaluation des distances afin de déterminer quand les ennemis sont à sa portée et quand il risque de subir leurs coups. La dynamique, dotée d'une forte charge symbolique, consiste à se rapprocher suffisamment de son adversaire, mais sans excès. L'impératif offensif de la proximité est contrebalancé par la distance qu'exige la défense. A cette dimension spatiale s'ajoute un aspect temporel : à force d'observer les mouvements de ses ennemis et ceux de son propre personnage, le joueur doit parvenir à déterminer les creux et les pleins dans le rythme des assauts. L'affrontement implique d'entrer en harmonie avec son adversaire pour attaquer au bon moment avant de défendre. Ce point est accentué par le fait que la parade qui permet de dévier les attaques est un geste ponctuel qui ne peut être maintenu : si elle n'est pas déclenchée précisément au moment où le coup est porté, elle est inefficace. Ce rapprochement exprimé à travers

les mécaniques de combat se renforcent au fur et à mesure de l'avancée du joueur. Motivé par le risque de perdre la partie, ce dernier s'adapte à l'environnement hostile et à ses ennemis, identifie les armes et les stratégies qui lui conviennent le mieux. L'impératif d'efficacité propre au médium vidéoludique est tout à fait significatif sur ce point : les actes violents du joueur sont pratiqués avant d'être éthiques ; il attaque les autres personnages uniquement parce que ce sont des ennemis et que les ennemis doivent être détruits, comportement qui, paradoxalement, le rapproche de ceux qu'il combat.

De plus, la perturbation qui rend tuent les oiseaux et rend fous les rodeurs n'épargnent pas l'agent Thomas. Celui-ci est sujet à des hallucinations de plus en plus fréquentes qui lui permettent de revoir les agissements du tueur, puis font apparaître des ennemis imaginaires, mais bien dangereux (Figure 11).



Fig. 11 : Les démons intérieurs dans *Condemned: Criminal Origins* (Monolith Production, 2005).

A mesure que son enquête progresse, Ethan s'éloigne de ses collègues et se rapproche des fous criminels qu'il affronte. Lorsqu'il retrouve Rosa Angel dans la bibliothèque abandonnée du chapitre 7, le fossé qui sépare désormais les deux personnages est manifeste :

Alors que l'agent Thomas s'approche du corps inerte de Rosa, des ombres passent rapidement sur la jeune femme. Elle se réveille et, le voyant s'approcher, le confond avec l'homme qui l'a agressée, Leland Vanhorn, et recule en rampant, terrifiée : « Recule, ordure ! Si tu m'approches je t'arrache la tête ! » [...] Alors qu'ils arpentent tous deux la bibliothèque, le sol se dérobe sous les pieds d'Ethan qui se trouve piégé derrière une grille. Rosa lui crie d'attendre qu'elle le rejoigne. Laissé seul, la vue de l'agent Thomas se trouble, il commence à apercevoir des silhouettes dans l'ombre et sa collègue apparaît, se ruant sur lui. Elle disparaît au moment où son arme s'abat sur elle et la voix de la véritable Rosa retentit de l'autre côté de la grille : « Thomas ! Thomas, c'est moi, réveille-toi ! »

L'un et l'autre personnages appartiennent désormais à des mondes différents. Ils ont du mal à se reconnaître, sont régulièrement séparés et Rosa n'est jamais présente lorsque Ethan affronte les criminels. Comme Leland Vanhorn traque des tueurs en série pour n'être lui-même qu'un tueur, Ethan Thomas remonte sa piste et reproduit son parcours pour pouvoir l'affronter. Au moment de la confrontation, l'ancien agent du FBI porte des vêtements sales et s'est couvert le visage de sang. Leland parvient à lui trancher un index, le marquant ainsi comme le « Match-Maker », le tueur qui a déclenché l'enquête. Au terme de son parcours, Ethan est devenu semblable aux tueurs, à tel point que le choix final proposé par le jeu, épargner ou assassiner Leland Vanhorn, l'alternative est en réalité inexistante : s'il ne l'abat pas, le tueur se suicide et la fin reste inchangée, l'ennemi est mort, hors de toute voie légale. Il s'agit d'un choix purement émotif, sans conséquence narrative, mais même en choisissant le pardon, le joueur voit la rédemption refusée à son personnage par la poursuite du cycle fatal. C'est l'absence d'alternative qui est ici première, qui fait sens et émotion. Le passage ne met pas en valeur la liberté du joueur, mais son caractère actif : tout au long du jeu, c'était à lui d'agir, mais il n'avait d'autre choix que la lutte à mort, enfermé qu'il était dans le système ludique comme son personnage l'est dans sa traque sanglante. L'initiation à la violence bestiale est terminée et, malgré sa victoire, Ethan reste hanté par ses démons.

III) L'ennemi intérieur

*You have looked into the face of hate, the visage of evil. Know that hate is in your soul,
too.*

(Condemned: Criminal Origins, Monolith, 2006)

Si cette contamination de la violence peut avoir lieu, c'est qu'elle trouve un écho même chez le civilisé. Dracula insiste sur le fait que le vampire ne peut, de lui-même, prendre possession de l'Angleterre moderne. C'est ce qui ressort de l'arrivée de Harker au château du comte la première fois :

The old man motioned me in with his right hand with a courtly gesture, saying in excellent English, but with a strange intonation: 'Welcome to my house! Enter freely and of your own will!' He made no motion of stepping to meet me, but stood like a statue, as though his gesture of welcome had fixed him into tone. The instant, however, that I had stepped over the threshold, he moved impulsively forward, and holding out his hand grasped mine with a strength which made me wince, an effect which was not lessened by the fact that it seemed as cold as ice – more like the hand of a dead than a living man (Stoker, 1897, p. 26-27).

Avec ce rituel d'entrée, Jonathan franchit le dernier seuil qui le sépare de l'horreur en homme libre et volontaire, inconscient malgré tous les indices qui lui ont été fournis. C'est ce pas en avant qui donne au monstre prise sur lui, le fait passer de la statue au prédateur. Harker est immédiatement prisonnier du vampire et il est entré de lui-même dans son piège. Le mouvement inverse de franchissement par lequel Dracula arrive à Londres est soumis au même impératif. Comme le rappelle Van Helsing, le comte doit être transporté sur les eaux, ne pouvant les traverser seul. Il dépend donc d'agents humains pour mener son invasion à terme, les Tziganes qui le servent, Harker qui lui permet d'acquérir sa demeure de Carfax, le capitaine du *Déméter* qui, en s'attachant à la barre pour y mourir permet paradoxalement au vampire de débarquer à Londres, le navire étant toujours aux mains d'un homme. C'est le poids de cette culpabilité qui déclenche chez Harker le premier accès de violence envers le comte :

This was the being I was helping to transfer to London, where, perhaps for centuries to come, he might, amongst its teeming millions, satiate his lust for blood, and create a new and ever widening circle of semi-demons to batten on the helpless. The very thought drove me mad (Stoker, 1897, p. 77).

Or, si le jeune clerc de notaire aide le vampire à son corps défendant, la plupart des soutiens de Dracula proviennent des marges de la société : Renfield, le maniaque zoophage ; les Tziganes, déracinés perpétuels ; les ouvriers qui transportent ses caisses de terre, etc. Le rapport au logos, comme langage et comme rationalité, est un élément déterminant dans cette marginalité. Renfield est un homme délirant, pris d'accès de rage et de vocifération, et la langue anglaise malmenée reste un marqueur social des classes pauvres. C'est la barbarie qui se manifeste à travers le cri, l'éruclation désarticulée et primaire qui déstructure le discours. En tant que jeu, *Condemned: Criminal Origins* signale la présence des ennemis par le son avant de les révéler. Ce sont des grognements et des hurlements, des objets bousculés et des bruits de coups. Le joueur sait qu'il pénètre à ce moment dans un univers de violence et que les silhouettes qu'il entrevoit sont hostiles grâce à ces indices sonores. Ils signalent l'animalité qui perce sous l'apparence humaine, l'opposition irréconciliable et menaçante qui s'était déjà instaurée entre barbare et civilisé. Dans *Dracula*, le choc est moins frontal. Il s'instille progressivement et se répand par les rhizomes qui unissent Renfield, les ouvriers, le vampire et les animaux. En deçà des scènes frappantes, des hurlements des loups et de ceux du fou, les barbarismes argotiques révèlent une menace latente chez les classes délaissées par le rayonnement de la modernité anglaise, celle d'une plus grande proximité avec son soubassement sombre. Les marginaux sont, de fait, les premiers en contact avec le monstre :

Well, guv'nor, you've treated me wery 'an'some' – I had given him half a sovereign – 'an' I'll tell yer all I know. I heard a man by the name of Bloxam say four nights ago in the " 'Are an' 'Ounds", in Pincher's Alley, as 'ow he an' his mate 'ad 'ad a rare dusty job in a old 'ouse at

Purfleet. There ain't a-many such jobs as this 'ere, an' I'm thinkin' that maybe Sam Bloxam could tell ye summut (Stoker, 1897, p. 357).

Le comte ne s'y trompe d'ailleurs pas lorsqu'il demande à Harker d'effacer toute trace d'accent étranger dans son discours. Pour demeurer maître, il doit dominer parfaitement le langage :

Well I know that, did I move and speak in your London, none there are who would not know me for a stranger. That is not enough for me. Here I am noble; I am boyar, the common people know me, and I am master. But a stranger in a strange land, he is no one; men know him not – and to know not is to care not for. I am content if I am like the rest, so that no man stops if he sees me, or pause in his speaking if he hear my words, to say, "Ha, ha! a stranger!" I have been so long master that I would be master still – or at least that none other should be master of me (Stoker, 1897, p. 33).

Cette dimension sociale rejoint la représentation proprement gothique de Dracula comme représentant d'une noblesse archaïque et perversie. Héritier de l'influence qu'ont eu le choc de la Révolution Française et le sentiment de modernité d'un Royaume-Uni parlementaire et industriel vis-à-vis de ses voisins continentaux sur la littérature gothique, le comte représente, comme le souligne Joëlle Prugnaud, la ruine de l'aristocratie européenne :

Si l'on compare le vampire fin-de-siècle à son aîné romantique, tous les traits retenus semblent converger vers l'idée de dégradation, comme si ce personnage de fiction était chargé de fixer l'image même de décadence. Représentant d'une aristocratie exsangue, ultime survivant d'une noble lignée, il incarne le déclin d'une classe sociale. (« Vampires de la Décadence », Joëlle Prugnaud *in* Grivel, 1997, p. 45).

La force de Dracula est cependant de lier cette hantise du passé à l'essor de classes nées de la modernité : le prolétariat citadin et le féminisme. Si les marginaux sont plus directement en contact avec le vampire (la première victime londonienne du comte est le vieux monsieur Swales qui dénonçait dans son rude parlé le mensonge des tombes vides), le lien le plus étroit que tisse le comte au sein de la société patriarcale victorienne est celui qui l'unit aux femmes. Le roman est ainsi parcouru de références à une nature peccamineuse de la féminité qui semble d'autant plus enracinée que les plus virulentes proviennent des lettres de Mina Murray et Lucy Westenra :

Men like women, certainly their wives, to be quite as fair as they are, and women, I am afraid, are not always quite as fair as they should be (Stoker, 1897, p. 82-23).

I could not resist the temptation of mystifying him a bit – I suppose it is some of the taste of the original apple that remains still in our mouths –so I handed him the shorthand diary (Stoker, 1897, p. 250).

I know, Mina, you will think me a horrid flirt – though I couldn't help feeling a sort of exultation that he was number two in one day (Stoker, 1897, p. 85).

L'idée au cœur de cette légitimation d'une domination masculine est la représentation de la femme comme incapable de dominer ses désirs et constituant donc un risque d'instabilité pour les institutions sociales⁶. De manière significative, le mouvement féministe de la *New Woman*, qui semble hante le roman au même titre que la peur d'une décadence de l'empire britannique, n'est valorisé par Mina qu'en tant que possibilité de libération des pulsions et des appétits réprimés :

I believe we should have shocked the 'New Woman' with our appetites. Men are more tolerant, bless them! (Stoker, 1897, p. 126).

Some of the 'New Woman' writers will some day start an idea that men and women should be allowed to see each other asleep before proposing or accepting. But I suppose the New Woman won't condescend in future to accept; she will do the proposing herself. And a nice job she will make of it, too! (Stoker, 1897, p. 127).

En ce sens, le roman "vampirise" la parole féminine. C'est la société patriarcale qui s'exprime à travers le discours de ces jeunes femmes et, se faisant, les prive de parole. La crainte que l'essor du féminisme ne renverse l'ordre établi entre donc naturellement en écho avec l'inversion que constitue le vampirisme en tant que récupération d'un pouvoir contesté. La femme vampire est infanticide et se repait des nourrissons au lieu de les nourrir. De plus, la pénétration de ses crocs menace l'homme sur lequel elle prend l'initiative de la séduction. Pour contrer ce renversement avant que la transformation de Lucy ne soit accomplie, Van Helsing préconise des transfusions sanguines qui, au-delà du remplacement du sang volé par le comte, constituent une transmission symbolique du fluide vital de l'homme à la femme :

A brave man's blood is the best thing on this earth when a woman is in trouble. You're a man, and no mistake. Well, the devil may work against us for all he's worth, but God sends us men when we want them (Stoker, 1897, p. 206).

Seuls des hommes sont amenés à donner leur sang ici et le texte accentue le caractère sensuel et possessif de cet acte. Cette union intime est, comme les autres agissements de Van Helsing, problématique : tous les hommes du groupe (dont son fiancé et ses deux anciens prétendants) ont fait une transfusion à Lucy et, si le professeur balaye avec humour ce que semble signifier cet acte partagé, la charge symbolique qui y est associée et le secret que lui-même exige par peur d'un accès de jalousie de la part d'Arthur autorisent le doute :

'Said he not that the transfusion of his blood to her veins had made her truly his bride?'

⁶ "Why can't they let a girl marry three men, or as many as want her, and save all this trouble?" (Stoker, 1897, p. 86).

'Yes, and it was a sweet and comforting idea for him.'

'Quite so. But there was a difficulty, friend John. If so that, then what about the others? Ho, ho! Then is so sweet maid is a polyandrist, and me, with my poor wife dead to me, but alive by Church's law, though no wits, all gone – even I, who am faithful husband to this now-no-wife, am bigamist.'

'I don't see where the joke comes in there either.' I said; and I did not feel particularly pleased with him for saying such things (Stoker, 1897, p. 241-242).

Si Lucy est transformée en vampire malgré ces transfusions et finit par être mise à mort par le pieu, Mina endosse un rôle différent dans la confrontation au comte : celui d'intermédiaire. En effet, une fois que Dracula a fait boire son sang à la jeune fille dans une perversion de l'allaitement, cette dernière obtient le pouvoir de voir par les yeux du vampire lors de trances. Cette adoption littérale du point de vue du monstre permet à Mina d'aider le groupe de chasseurs dans leur traque. Cependant, elle s'accompagne aussi d'un danger de réciprocité :

Now my fear is this. If it be that she can, by our hypnotic trance, tell what the count see and hear, is it not more true that he who have hypnotise her first, and who have drink of her very blood and make her drink of his, should, if he will, compel her mind to disclose to him that which she know? (Stoker, 1897, p. 441).

Le contact avec l'altérité et la connaissance que l'on en gagne se paye d'une ouverture à l'autre. Mina est ainsi mise à l'écart, prisonnière de son statut d'agent-double. Le rapport conflictuel qu'elle entretient vis-à-vis du comte, entre horreur et pitié, se concrétise ici à travers le "don" paradoxal du vampire :

You shall be avenged in turn; for not one of them but shall minister to your needs. But as yet you are to be punished for what you have done. You have aided in thwarting me; now you shall come to my call (Stoker, 1897, p. 394).

La libération qu'il promet et qui, comme inversion du schéma patriarcal et valorisation des appétits, fait écho au traitement de la *New Woman*, ne s'accomplit que dans le cadre d'un double assujettissement : celui, implicite, à la soif de sang et celui, explicite, à l'autorité du comte. Il ne saurait y avoir de modification de l'ordre établi – le pinacle de civilisation constitué par la société Victorienne – sans une dévolution dans un état inférieur. Face à cette tentation, le salut de la jeune femme ne passe que par une revitalisation de cet ordre au travers de son association à la traque du vampire puis de la naissance d'un fils portant les patronymes de tous les membres du groupe. C'est qu'à leur contact, Mina s'est laissée gagnée par la haine du monstre et la frénésie de sa destruction :

For answer all four men of our party threw themselves from their horses and dashed towards the cart. I should have felt terrible fear at seeing Jonathan in such danger, but that the ardour of battle must have been upon me as well as the rest of them; I felt no fear, but only a wild, surging desire to do something (Stoker, 1897, p. 513).

Cette dualité conflictuelle, ce soubassement problématique, se retrouve à de nombreux niveaux dans *Condemned: Criminal Origins*. L'aveuglement avec lequel Ethan Thomas suit les conseils de Malcolm Vanhorn trouve un écho dans celui qui amène le joueur à accepter la violence qu'il doit exercer. Le système ludique – la pression exercée sur le joueur, le rythme, les possibilités d'action proposées, etc. – rend naturel le fait d'arracher un tuyau du mur pour en fracasser le crâne d'un individu. On retrouve, exprimée par des outils spécifiquement vidéoludiques, la remise en question subversive de l'ordre établi par l'intérieur tel que l'on peut la lire dans *Dracula*. L'horizon d'attente du jeu d'action à la première personne est, dans les années 2000, modelé par le jeu de tir à la première personne, des combats à distance très rythmés, tandis que le *Survival Horror* implique une progression exigeante et un rapport de force défavorable au joueur. En mêlant les deux genres et en se centrant sur le combat rapproché, *Condemned: Criminal Origins* joue de ces attentes et de la tension provoquée par l'inévitable proximité des adversaires pour nous pousser à agir selon notre instinct, tout comme Dickenson le conseille à Thomas. Le joueur comme le personnage sont ainsi pris par surprise lorsque Rosa Angel révèle le passé trouble de son collègue :

Rosa conduit Ethan devant une table. Un dossier bleu s'y trouve. Elle lui explique que des anomalies ont été découvertes lors de ses dernières visites médicales : sa densité osseuse et musculaire est bien supérieure à la normale et sa production de sérotonine [molécule liée à la coagulation du sang, au rythme circadien, ainsi qu'aux troubles d'anxiété, de phobies et de dépression] est hyperactive. De plus, la radiographie de sa cage thoracique a été classée secret-défense.

Cette découverte d'une implication gouvernementale tranche violemment avec les thèmes et enjeux de la première partie du jeu (enquête policière, bas-fond, etc.). Elle est prolongée par le dénouement final où Malcolm Vanhorn laisse entendre que Ethan, Leland et lui-même ont été impliqués dans le même passé et où Rosa révèle qu'un culte secret semble se trouver derrière les crimes des tueurs en série. Les événements de l'aventure sont donc dirigés par des organisations sous-jacentes tout comme le système ludique structure le jeu : le joueur acceptait les capacités surhumaines de son personnage comme allant de soi, une convention liée au genre et au médium, et les informations de Rosa viennent révéler qu'elles sont en réalité un indice de la conspiration qui oriente la vie du personnage. L'un comme l'autre évoluent dans un univers structuré pour les faire agir de manière violente et impitoyable. Le combat final n'a d'ailleurs pas de rapport direct avec l'investigation puisqu'il oppose Ethan à deux créatures démoniaques qui le hantent. L'une, fantomatique, maniant deux barres de fer, l'autre, couverte d'implants métalliques, et armé d'un bâton long. Ni leur mort ni celle de Leland n'apportent de résolution puisque l'enquête menée par le FBI n'aboutit pas, faute d'éléments, que Ethan reste habité par ses démons et que *Condemned 2: Bloodshot* (Monolith, 2008) vient prendre la suite directe du récit. Le héros a survécu, mais il est changé, brisé.

Conclusion : La confrontation au Barbare

And yet, unless my senses deceive me, the old centuries had, and have, powers of their own which mere 'modernity' cannot kill.
(*Dracula, Bram Stoker, 1897*)

Ces deux œuvres, tout à fait distinctes de contexte, médium et thème, se retrouvent néanmoins sur les principales caractéristiques qui forment l'archétype du Barbare : la confrontation à une violence extrême, l'exploration des marges (de l'esprit comme de la société), la menace d'une contamination et d'un ensauvagement. Au-delà des enjeux propres à chaque contexte de création (la remise en question de l'Empire britannique d'un côté, la pauvreté et la délinquance des grandes villes de l'autre), un fond commun demeure et structure les œuvres.

De plus, l'une et l'autre œuvres offrent des possibilités de rapprochement intéressantes entre les deux médias. *Dracula*, en disséminant dans son récit des éléments dont il est possible de reconstituer le réseau, autorise une configuration virtuelle différente de celle de l'intrigue. Contre la victoire des forces du bien sur le mal communément admise, les contre-points problématiques d'un récit qui ne bénéficie pas de l'arbitrage d'un narrateur externe permettent de tisser une trame beaucoup moins manichéenne. Comme le souligne Denis Mellier :

Le seul à exploiter l'écart entre les récits, c'est *Dracula*. Il jouit des interstices, se glissant dans ce qui fait ellipse, il prospère dans un non-temps romanesque. Alors que le récit se tait, l'histoire se déploie toujours, mais dans l'univers non-textuel de la fiction et de l'imaginaire (Denis Mellier in Grivel, 1997, p. 170).

Le vampire agit dans l'obscurité de la nuit et reprend l'ascendant sur ses poursuivants dans le hors-champ de leurs silences, mais c'est aussi la nature fantastique du texte, l'indécidabilité multipliant ses visages, qui sourd par les fissures d'un discours apparemment univoque. Jean Marigny a déjà souligné les strates d'éléments subversifs qui viennent contredire l'apparence édifiante du roman, mais il semble que l'on peut légitimement aller plus loin et proposer non seulement une tonalité, mais aussi une histoire différente. *Condemned: Criminal Origins*, de son côté, vient infirmer la thèse que défendait Jesper Juul dans *A Clash Between Game and Narrative* et selon laquelle les dimensions narratives et ludiques d'un jeu sont irrémédiablement en concurrence. Contrairement à cette affirmation fondée sur deux lapsus – le premier réduisant la narration à l'intrigue, le second occultant l'influence systémique du jeu sur la liberté d'action du joueur – *Condemned: Criminal Origins* met en relation les mécaniques ludiques et narratives pour mettre en lumière le déterminisme qui entraîne le personnage comme le joueur dans la violence.

Dans cet ensauvagement, le roman comme le jeu vidéo lient étroitement le destin individuel au destin collectif. Le groupe de Harker, défenseur de la civilisation contre l'envahisseur barbare, semble rejouer la guerre qui a mené Dracula à une cruauté monstrueuse, et l'Angleterre, confrontée à un passé qu'elle tente d'occulter et travaillée par des tensions sociales menaçant l'ordre établi trouve un écho dans les passions que tentent de dominer les personnages. Ethan Thomas, en tant que membre des forces de l'ordre, est confronté à la violence refoulée par les grandes villes, l'influence qui s'exerce sur lui comme sur les criminels, liée à une vaste conspiration, se répand dans les marges et gangrène progressivement la Cité.

Dans le cadre de cette généralisation de la violence, les enjeux posés par les œuvres touchent particulièrement l'agir, ses conséquences, ses moteurs et son contexte. La violence exercée par Harker et Thomas est posée comme légitime puisque ses auteurs sont présumés être du "bon côté". Cependant, les extrémités qu'ils atteignent et la noirceur des émotions qui les animent remettent en question la frontière qui les sépare des monstres.

Ce questionnement traverse l'ensemble de la production culturelle occidentale et je souhaite clore ce chapitre sur les échos plus lointains qui nous parviennent lorsque les cercles concentriques provoqués par l'irruption du Barbare se fracassent sur d'autres berges. On trouve en effet la marque de cette remise en question de l'agir aussi bien dans le drame jacobéen de l'Angleterre à l'aube du XVII^e siècle, où John Webster met en scène dans *The White Devil* (1612) ou *The Duchess of Malfi* (1614) des personnages rejoignant dans leur vengeance la monstruosité de leurs persécuteurs, que dans les *Rape and Revenge* dont le film de Wes Craven *The Last House on the Left* (1972) est particulièrement représentatif. On y voit quatre jeunes hommes séquestrer, violer et torturer à mort deux jeunes filles puis demander sans le savoir l'hospitalité aux parents d'une de leurs victimes. L'atrocité de la violence commise par les criminels comme légitimation de leur châtement puis par leurs bourreaux comme juste rétribution fait écho à cette problématisation de l'action.

C'est que le héros suscité par l'apparition du Barbare, en tant que figure guerrière, est fondamentalement ambigu : il se révèle au contact de la violence exercée par le monstre, mais ne peut lutter contre lui qu'en l'appliquant à son tour, en retournant ses armes contre lui. Il se rapproche en cela de la figure du *vigilante* (*Death Wish*, Michael Winner, 1974 ; *Taxi Driver*, Martin Scorsese, 1976), de l'individu appliquant une justice violente hors de tout cadre légal. On peut ainsi voir se répéter régulièrement le schéma d'une personne commune prenant les armes contre le monstre : Leon Kaufman dans « The Midnight Meat Train » (1984) de Clive Barker, Harry Mason dans *Silent Hill* (Konami, 1999), Isaac Clarke dans *Dead Space* (Visceral Games, 2008) ... Mais plus qu'une opposition héroïque, cette opposition correspond à une contamination au contact du monstre, que celle-ci soit

explicite (le personnage principal de *Castlevania: Lords of Shadows* (Konami, 2010), Gabriel Belmont, devient Dracula au terme de son aventure) ou implicite. Dans ce dernier cas, ce sont les continuations qui révèlent l'absence totale de résolution, qu'il s'agisse des innombrables résurrections de Dracula ou de la persistance de la compagnie Umbrella, responsable de toutes les horreurs de la saga *Resident Evil*. Or, lorsque ces suites voient revenir un même personnage principal, elles sont immanquablement marquées par une gradation vers davantage d'action, le héros s'habituant aux horreurs qu'il affronte. Ce fait est notable dans l'évolution des personnages de Chris Redfield et Leon Kennedy, prenant des carrures de plus en plus musculeuses au fil des épisodes de *Resident Evil*⁷, dans celle de Isaac Clarke qui passe du statut de survivant à celui de spécialiste de l'éradication de monstres entre le premier et le troisième opus de *Dead Space*, ou dans celle de Jonathan Harker entre *Dracula : Résurrection* (Index+, France Telecom Multimedia, Canal+ Multimedia, 2000) et *Dracula : Le Dernier Sanctuaire* (Wanadoo, Canal+ Multimedia, 2000). Le premier, prenant la suite directe du roman, voit le jeune homme tendre des embuscades à deux Tziganes afin de s'en débarrasser, et le second équipe le joueur d'un revolver permettant de combattre plusieurs monstres, ceci en dépit de la forme *Point-and-Click* du jeu qui ne se prête absolument pas aux phases d'action. Le jeune clerc maladroit qui découvrait la Transylvanie au début du roman s'est transformé en véritable chasseur de vampire. Cette évolution rapprochant le héros du monstre qu'il affronte est particulièrement cristallisé par l'*excipit* du *I am Legend* de Richard Matheson. Le personnage principal, Robert Neville, survivant d'une pandémie de vampirisme, passe ses journées à traquer les repaires des créatures qui l'environnent pour les exterminer. Lorsqu'il est finalement capturé, il prend conscience d'être devenu, pour ces êtres, un terrible prédateur nocturne :

Abruptly that realization joined with what he saw on their faces – awe, fear, shrinking horror – and he knew that they were afraid of him. To them he was some terrible scourge they had never seen, a scourge even worse than the disease they had come to live with. He was an invisible spectre who had left for evidence of his existence the bloodless bodies of their loved ones. And he understood what they felt and did not hate them. His right hand tightened on the tiny envelope of pills. So long as the end did not come with violence, so long as it did not have to be a butchery before their eyes...

⁷ Nicolas Courcier, Mehdi El Kanafi et Bruno Provezza rapportent à propos de *Resident Evil 2* (Capcom, 1998) : « Les fans constatent alors l'absence des deux héros de *Resident Evil*, remplacés par de nouvelles têtes. Le choix était inévitable explique Mikami [créateur de la série] : pour que le joueur puisse continuer à ressentir de la peur, il faut le mettre aux commandes de personnages vierges de toute expérience horrifique. En ayant eu affaire aux zombies, Chris et Jill ont fini par maîtriser cette peur (Courcier, El Kanafi & Provezza, p. 35). » De fait, le retour des personnages au fil des épisodes, à partir de *Resident Evil 3 : Nemesis* (Capcom, 1999), amorce une évolution de la série vers l'action, notamment avec son mode de jeu contre la montre « Mercenaries » qui, pour la première fois, incite à l'affrontement plutôt qu'à l'évitement.

Robert Neville looked out over the new people of the earth. He knew he did not belong to them; he knew that, like the vampires, he was anathema and black terror to be destroyed. And, abruptly, the concept came, amusing to him even in his pain.

A coughing chuckle filled his throat. He turned and leaned against the wall while he swallowed the pills. Full circle, he thought while the final lethargy crept into his limbs. Full circle. A new terror born in death, a new superstition entering the unassailable fortress of forever.

I am legend (Matheson, 1954, p. 320).

Cette dynamique conflictuelle est aussi un outil théorique dans l'approche de la littérature et du jeu et les commentaires synthétiques de Terry Eagleton sur la pensée de Iser apportent sur ce point un éclairage précieux. Il rappelle ainsi la part agonistique du rapport du lecteur aux indéterminations du texte :

Les indéterminations textuelles nous incitent à les abolir et à les remplacer par un sens stable. Elles doivent, selon les termes étonnamment autoritaires de Iser, être "normalisées" – domestiquées et soumises à une structure solide du sens. Le lecteur, semble-t-il, est entraîné à combattre le texte bien plus qu'à l'interpréter. Il doit lutter pour immobiliser sa potentialité "polysémique" anarchique dans un cadre maniable. Iser parle ouvertement de "réduire" cette potentialité polysémique à une forme d'ordre – curieuse façon de parler pour un théoricien "pluraliste". Si cela n'est pas fait, le sujet lisant sera mis en danger, incapable de revenir vers lui en tant qu'entité bien équilibrée par la thérapie "autocorrectrice" de la lecture (Eagleton, 1994, p. 81).

Qu'est-ce qui s'exprime ici si ce n'est le retour de la nécessité mimétique face à l'altérité de la *phantasia*, le besoin de mise en forme de ce qui est chaotique, de ramener vers soi ce qui est étranger ? Curieux pourtant, comme le remarque l'auteur, cet impératif au sein de la pensée iserienne. C'est que deux forces influencent cette dynamique et la nuancent. Dans un premier rapport, le plus évident, la réduction des potentialités est subsumée sous l'ouverture à l'autre qui forme le premier contact du texte. Comme le remarque à nouveau Eagleton :

La théorie de la réception de Iser repose en fait sur une idéologie humaniste libérale : en lisant, nous devrions être souples et ouverts, prêts à mettre nos propres croyances en question et à accepter qu'elles soient transformées. On trouve, derrière cette théorie, l'influence de l'herméneutique gadamérienne, avec sa foi dans la connaissance de soi qui s'enrichit de la rencontre avec le non-familier. Le libéralisme de Iser, comme la plupart de ces doctrines, est moins libéral qu'il n'y paraît à première vue. Il dit, entre autres, qu'un lecteur fortement engagé idéologiquement ne sera pas un bon lecteur, car il ne pourra pas s'ouvrir au pouvoir transformateur des œuvres littéraires (Eagleton, 1994, p. 79).

Le contact avec l'autre est aussi une contamination et le retour à soi n'en est donc pas véritablement un, c'est un retour à un moi différent, celui de Charles Marlow revenu changé de son périple "au cœur des ténèbres" ou de Jonathan et Mina Harker, désormais au-delà de l'Angleterre victorienne d'où ils sont issus. En ce sens, la domestication du texte est donc bien davantage une digestion, une intégration

de la part étrangère ingérée permettant de vivre avec l'altération qu'elle implique. Mais l'autre face de cette médaille est la violence infligée au texte : en venant, étranger, dans son système, le lecteur lui impose aussi une altérité. Par la transposition de l'œuvre dans un nouveau contexte de réception, l'intégration d'un sujet libre dans le système codé et de la subjectivité dans la concrétisation du texte, le lecteur transforme le texte. S'il se plie d'une part à ses directives, il le plie d'autre part à son désir. L'œuvre ne sort pas non plus indemne de sa rencontre avec l'humain ; qui est donc le barbare, qui le civilisé ?

Chapitre 4 : La Gorgone

Her eyes struck me sometimes as the eyes of some unholy forest creature or animal goddess too immeasurably ancient to be fully human; and her hair – that dense, exotic, overnourished growth of oily inkiness – made one shiver as a great black python might have done.

(«Medusa's Coil», Howard Phillips Lovecraft et Zelia Bishop, 1939)

Si l'archétype du Barbare figure un affrontement entre monstre et personnage où la contagion de la violence propage l'horreur, celui de la Gorgone consiste en une opposition plus conceptuelle où la vision et la vague compréhension du phénomène suffisent à plonger le héros dans une terreur dont il ne peut espérer revenir indemne. La peur du *deimos* est en cela diamétralement opposée à celle du *phobos* : plutôt que d'inciter à la confrontation, elle méduse et pétrifie. Au sein des trois réactions possibles face à la peur, « Freeze, Flight, Fight » (Perron, 2009, p. 138), si l'on admet que la fuite est une échappatoire partagée, le barbare phobique se situe du côté du « fight » et la Gorgone *deimique* du côté du « freeze ». Plutôt que d'intégrer la monstruosité, le personnage est consommé et consumé par elle, rejoignant le destin des Orphée, Actéon et autre Tirésias qui se trouvent punis d'avoir transgressé, par leur regard, un interdit sacré. Le personnage devient un pur témoin. Contrairement au guerrier, il ne cherche pas anéantir le monstre et ne saurait même l'espérer. Son rôle est d'en constater l'existence pour ensuite la communiquer. Face à lui, la Gorgone campe à la frontière du monde humain et change celui dont elle croise le regard. Dans l'ordre du mythe, elle incarne la frontière du sacré¹ et, de manière plus générale, la séparation du « réel » tel que le conçoit Clément Rosset, c'est-à-dire un inconcevable pré-rationnel qui ne peut être contemplé impunément :

De ce que l'épreuve de la peur se confond avec l'appréhension du réel – de ce qu'il y a en lui de constitutionnellement imprévisible et par conséquent d'inconnu –, il s'ensuit que la peur intervient toujours de préférence lorsque le réel est très *proche* (Rosset, 1985, p. 75).

Là où le barbare place l'accent sur la dimension dramatique de la rencontre et met en question les motivations et conséquences des actes du héros, la Gorgone ouvre aux enjeux de la vue et de la

¹ L'étymologie latine *sacer* mêle dans cette notion les sens d'interdit et de séparation, de consécration au divin et de malédiction vengeresse. Le sceau du sacré délimite une barrière vis-à-vis du monde commun, mais désigne aussi ce qui est « exécration », frappé d'anathème.

cognition. Elle permet d'interroger la représentation et son absence ainsi que l'articulation de la vision et de la conception.

La nouvelle « Pickman's model » de Howard Philips Lovecraft (1927) et le jeu *Outlast* de Red Barrels (2013) fournissent à l'évidence des objets extrêmement riches pour approcher cet archétype. L'horreur cosmique caractérisant l'écriture du « Reclus de Providence » est en effet, suivant le constat de Jean Clair, la création moderne la plus représentative de l'émotion terrible lovée dans la prunelle de la Gorgone :

Pour nous représenter l'étendue de sa puissance, peut-être faut-il nous reporter aux meilleurs des récits de Lovecraft quand il évoque le peuple des « grands Anciens » : *L'Appel de Cthulhu*, *l'Abomination de Dunwich* ou *Dans l'abîme du temps*, [...] Ce sont peut-être, au XX^e siècle, les approximations les plus fidèles de l'épouvante que pouvait susciter, chez l'homme de l'Antiquité, l'idée d'un être qui, paraissant relever du genre humain, possédait une apparence bestiale inimaginable, habitant tout près de lui, comme un secret derrière la porte, dont la vision inopinée le ferait tout aussitôt plonger dans la folie (Clair, 1989, p. 69).

Si ce texte ne met pas en scène les grands Anciens, son traitement de la représentation artistique offre l'opportunité d'un dialogue fécond entre la littérature et le jeu vidéo. La découverte par le narrateur du modèle secret, mais bien réel des peintures abominables de Richard Pickman couvre les thèmes de l'horreur inconcevable, de sa représentation littéraire et de sa communication. *Outlast*, quant à lui, relève de ce qui est communément appelé le « first person avoïder », combinant une ocularisation interne et les figures d'interactivité de la navigation dans l'espace et de la préservation du personnage. Il offre en cela un exemple de jeu horrifique dépourvu de tout bellicisme, entièrement tourné vers l'observation. De plus, dans la mesure où le joueur incarne un journaliste menant l'enquête dans le terrible asile de Mount Massive, *Outlast* entretient un lien étroit avec le récit écrit de l'horreur.

Afin de cerner l'ensemble des enjeux de l'archétype de la Gorgone, cette analyse comparative s'ouvre sur l'étude des attributs de cette figure et la manière dont ceux-ci apparaissent dans les œuvres étudiées. Cette base permettra d'aborder la question de la pulsion scopique, synthétisant la séduction de la Gorgone et la terreur qu'elle répand, puis celle du regard médiatisé où la représentation artistique renvoie tant au bouclier de Persée qu'à la tête tranchée qu'il s'approprie. Mimant le parcours du témoin, il nous faudra donc partir à la rencontre du monstre pour tenter d'en rapporter une connaissance mise en forme et communicable.

l) La Gorgone aux confins du monde

Celui qui porte on regard sur cela qu'il lui est interdit de voir, car c'est cela qui n'est pas lui, court, en découvrant la vision de tout autre que lui, le risque de l'aveuglement.

(Méduse : contribution à une anthropologie des arts du visuel, Jean Clair, 1989)

Voici ce que Pascal Quignard nous dit des Gorgones, Méduse, Sthéno et Euryalé :

Telle est l'histoire de Méduse : Trois monstres habitaient dans l'extrême Occident, au-delà des frontières du monde, du côté de la Nuit. Deux de ces monstres étaient immortelles, Sthéno et Euryalé. La dernière était mortelle et s'appelait Méduse. Leur tête était entourée de serpents. Elles possédaient des défenses pareilles à celles des sangliers, des mains de bronze, des ailes d'or. Leurs yeux étincelaient. Quiconque, dieu ou homme, croisait leur regard était changé en pierre (Quignard, 1994, p. 108).

On retrouve disséminé dans les différents éléments de ce texte un aspect caractéristique de l'horreur, celui de la coprésence. Les Gorgones sont des créatures de la frontière occidentale, du crépuscule où le jour passe dans la nuit. Elles participent en cela du monde des humains et de celui des ténèbres, tout comme le paradoxe insoluble du mort-vivant (Brault, 2015, p. 22-23), partagé entre deux états mutuellement exclusifs. Cette dimension du monstre se retrouve dans son apparence hétéroclite où se mêlent les serpents, le sanglier et l'oiseau, la chair, le bronze et l'or. Comme le souligne Jean-Pierre Vernant, les Gorgones n'appartiennent à aucun ordre, constituant en cela une altérité radicale :

Dans les parages infernaux, Ténèbres, Épouvante, aspects et cris monstrueux s'associent pour exprimer l'"altérité" de Puissances étrangères au domaine des divinités célestes comme au monde des hommes, le statut entièrement séparé d'êtres auxquels, comme le dit Eschyle à propos des *graiai palaiai païdes*, les vieilles fillettes ancestrales, ne se mêlent ni dieu, ni homme, ni bête (Vernant, 1985, p. 52).

Cette situation de l'intervalle n'est pas sans évoquer celle du lecteur et du joueur qui, en entrant dans l'œuvre, ne sont ni tout à fait dans le réel, ni tout à fait dans la fiction. S'ils se ferment en partie à leur environnement, ce dernier influence néanmoins leur réception et s'intègre à leur expérience. Proust n'ouvre d'ailleurs pas autrement son texte consacré à la lecture :

Il n'y a peut-être pas de jours de notre enfance que nous ayons si pleinement vécus que ceux que nous avons cru laisser sans les vivre, ceux que nous avons passés avec un livre préféré. Tout ce qui, semblait-il, les remplissait pour les autres, et que nous écartions comme un obstacle vulgaire à un plaisir divin [...] tout cela, dont la lecture aurait dû nous empêcher de percevoir autre chose que l'importunité, elle en gravait au contraire en nous un souvenir tellement doux (tellement plus précieux à notre jugement actuel que ce que nous lisions alors avec tant d'amour) que, s'il nous arrive encore aujourd'hui de feuilleter ces livres d'autrefois, ce n'est plus que comme les seuls calendriers que nous ayons gardés des jours enfuis, et avec

l'espoir de voir reflétés sur leurs pages les demeures et les étangs qui n'existent plus (Proust, 1906, p. 5-6).

Quelque chose s'est cependant perdu dans ce rapport à la frontière : le caractère « anachorétiques » des Gorgones (Quignard, 1994, p. 111). Si la mythologie grecque les situait aux confins du monde, au royaume des Hespérides où la nuit engloutit perpétuellement la terre, la modernité a effacé cette géographie de l'éloignement. La rotondité de la planète et sa cartographie ont aboli ces limites lointaines, mais, ce faisant, elles les ont rapprochés de nous. Comme c'était le cas pour le vampire transylvanien, le seuil marqué par la Gorgone apparaît désormais au sein même de l'habitat humain. L'espace nocturne est donc toujours circonscrit, contenu derrière de solides murs, mais son accès est devenu aisé ; on y pénètre souvent sans même le savoir, pour constater avec effarement la trop grande proximité de l'horreur. Le narrateur de « Pickman's model » a ainsi une bien étrange appréhension du métro :

You needn't think I'm crazy, Eliot – plenty of others have queerer prejudices than this. Why don't you laugh at Oliver's grandfather, who won't ride in a motor? If I don't like that damned subway, it's my own business; and we got here more quickly anyhow in the taxi. We'd have had to walk up the hill from Park Street if we'd taken the car.

I know I'm more nervous than I was when you saw me last year, but you don't need to hold a clinic over it. There's plenty of reason, God knows, and I fancy I'm lucky to be sane at all (Lovecraft, 1927, p. 197).

La forme extrêmement conventionnelle de cet incipit reproduit cette impression de proximité, l'appréhension d'un événement terrible surgissant au sein même d'un environnement connu. Le lecteur y reconnaît les procédés de double énonciation et de doute fantastique utilisés en 1843 par Edgar Poe pour ouvrir son « Tell-Tale Heart » (« True ! Nervous, very, very dreadfully nervous I had been and am; but why will you say that I am mad? »), cependant Lovecraft prépare un autre effroi, une horreur laissant peu de place au doute. Comment, en effet, reprocher à ce narrateur son hésitation à descendre sous les rues, dans le métro ? Il sait, lui, que dans la cave du peintre Pickman il existe un puits, sombre et ancien, au fond duquel se terrent des choses innommables. Ce travail sur les conventions génériques renvoie au modèle « serpents et échelles » proposé par Bernard Perron à partir du film *Anaconda* (Llosa, 1997) dans son article « *Anaconda*, a Snakes and Ladders Game. Horror Film and the Notions of Stereotype, Fun and Play » (Perron, 2007). Selon ce modèle et conformément au jeu de plateau du même nom, le récepteur trouve dans le film une série d'indices permettant d'inférer la suite du récit à partir de ses connaissances génériques. Certains éléments se conforment à ces stéréotypes et permettent de connaître par avance les événements à venir (les échelles), d'autres incitent à des conclusions trompeuses afin de surprendre le spectateur (les serpents). Alors qu'il pense progresser sur un chemin assuré, le récepteur se trouve pris dans la chevelure de la Gorgone et glisse subitement dans un monde d'incertitudes, pétrifié par le choc de sa découverte.

Le début de *Outlast* a recours à des techniques d'exposition similaires, jouant sur l'horizon d'attentes du joueur :

La voiture de Miles Upshur s'enfonce dans la nuit, suivant un sentier que seuls ses phares éclairent. Au loin, l'imposant asile apparaît entre les frondaisons. Alors qu'il arrive au portail, Miles relit le courriel qu'il a reçu d'une source anonyme : des choses terribles se passent dans cet asile, il faut les révéler au public. Il s'empare de ses piles de secours et vérifie le bon état de sa caméra, faisant jouer le zoom et testant la vision nocturne. Il sort enfin de sa voiture.

La guérite du gardien est vide, et Miles se retrouve bientôt dans l'allée centrale de Mount Massive, braquant la caméra sur ses fenêtres éclairées. Il prend aussitôt des notes, confiant au papier le malaise que lui cause l'endroit et résumant ce qu'il sait de son histoire et de la société Murkoff qui en a la gestion actuelle. Alors qu'il s'apprête à se diriger vers la porte, un mouvement attire son attention : à une fenêtre du premier étage, une silhouette se découpe furtivement dans la lumière avant que celle-ci ne s'éteigne. Cela n'avait pas l'air d'être un infirmier, les inquiétantes promesses du courriel semblent fondées ...

L'asile est un espace topique de l'horreur et celui-ci est parfaitement connu du personnage journaliste qui transmet les informations au joueur. Si le cadre se rapproche davantage du modèle du château gothique, il reste lié au monde quotidien. Ce n'est pas une demeure isolée et abandonnée, mais un institut psychiatrique géré par une société identifiée. Les insinuations du courriel, l'aspect lugubre des hautes tours et la silhouette aperçue à une fenêtre sont autant d'indicateurs de sombres secrets à découvrir, mais Miles Upshur n'a encore aucune idée de l'horreur dans laquelle il s'apprête à pénétrer. Le joueur et le lecteur en revanche, contrairement aux personnages principaux, savent parfaitement qu'ils entrent dans une œuvre horrifique, même s'ils ignorent la nature exacte de son contenu. Ils se situent donc déjà dans une situation d'intrusion transgressive, cherchant à quitter momentanément leur univers pour pénétrer dans la nuit. C'est ici qu'ils croisent le regard de la gorgone.

Cette dernière endosse le rôle de gardienne. Le *gorgoneion*, représentant son visage, vient orner les portes et l'entrée des temples de Grèce, les murailles et les boucliers des hoplites. Il marque le seuil entre le monde de la Cité et l'ailleurs. Jean Clair constate ainsi :

Aussi comprend-on mieux le statut particulier qu'entre les dieux et les démons, la figure de Méduse a longtemps occupé. 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 (Clair, 1989, p. 29).

De manière similaire, dans *Malpertuis* (1943), Jean Ray associe Euryale, la sœur de Méduse, au dieu Terme dont la statue décore l'entrée de la « maison fantastique ». Lorsque le narrateur voleur de

reliques s'y introduit durant l'épilogue, son exploration est immédiatement arrêtée par la Gorgone qui veille dans l'ombre de la demeure :

Je vis une créature d'une immense beauté, mais terrible comme Dieu, se pencher et rester immobile dans l'ombre. Soudain les yeux s'allumèrent, verts comme les flammes d'un monstrueux phosphore. Une souffrance inouïe se vrilla dans mon être, mes membres devenaient de glace ..., de plomb. Pourtant, s'il m'était possible de me mouvoir encore, de me glisser le long de la muraille, j'étais hors d'état de détourner mes yeux de ces horribles lunes, luisant dans le miroir (Ray, 1943, p. 250).

Le rôle du monstre au regard pétrifiant est de s'assurer que nul ne puisse s'aventurer dans le monde nocturne pour en ramener quoi que ce soit. Bien qu'elle soit dépourvue de la laideur du *gorgoneion* antique, elle reste porteuse d'une terreur sans fondement identifiable. Comme le souligne Roger Bozzetto à propos de Méduse, elle indique la limite d'une parcelle interdite à l'être humain : « Elle fascine et horrifie à la fois, comme le *tremendum* qui signale la présence terrifiante du sacré » (Bozzetto, 1992, p. 122). Le sacré doit ici être entendu dans son sens antique, non comme un lien au divin, mais comme une séparation, une rupture avec notre monde. Le *tremendum*, le tremblement irréprouvable de celui qui est saisi de terreur n'est pas une affaire de courage : même le héros doit se dissimuler derrière son bouclier pour ne pas regarder la Gorgone en face. Cette fonction de sentinelle est, Jean Clair nous le rappelle, intimement lié à la dimension visuelle de ce monstre :

Le sens en français en a été gommé, mais il perdure dans ses équivalents allemands et anglais. Regarder, qui a même racine que *warten* et *to ward*, c'est non seulement envisager le monde, c'est aussi se protéger, faire attention, être sur ses gardes. Regarder, dans la répétition de son allant, c'est aussi le phénomène de retourner son regard en arrière pour vérifier qu'on n'est pas suivi, ni menacé (Clair, 1989, p. 24).

Voilà l'ambivalence du regard. Si on le projette dans l'ombre par précaution (et *Outlast* propose au joueur deux touches pour regarder en arrière lorsqu'il fuit), on prend le risque d'être pétrifié, car le monstre est là, qui guette aussi.

II) Au seuil de la grotte : La séduction de la transgression

L'étrange est une tentation : face à la menace, le courage consiste dans la fuite et la lâcheté dans l'affrontement.

(La séduction de l'Étrange, Louis Vax, 1965)

La Gorgone séduit le regard autant qu'elle le châtie, elle est à la fois séduisante, fascinante et pétrifiante. La fertilité de l'interprétation freudienne de ce paradoxe a déjà été amplement explorée, notamment par Jean Clair (1989) et Pascal Quignard (1994). Sans prolonger trop loin cette voie, il convient de noter la proximité avec la « scène primitive » où l'enfant, fasciné, observe la violence du coït parental par le trou de la serrure. A de nombreuses reprises dans *Outlast*, le personnage-joueur se trouve dans une position similaire, caché dans un placard ou sous un lit, guettant les êtres monstrueux qui hantent l'asile. Le jeu interroge ce regard transgressif lorsqu'un des malades crie à Miles : « 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 ». Il y a ici double adresse. Si le journaliste n'est pas à sa place dans cet asile chaotique, le joueur n'y est pas plus dans ce monde numérique d'horreur. L'évocation du plaisir scopique renvoie directement au rôle que doit tenir le personnage-joueur, celui d'observateur, de témoin. *Clock Tower* (Human Entertainment, 1995) développe cette thématique de manière plus évidente : le joueur y incarne une jeune fille nommée Jennifer qui tente d'échapper avec ses trois amis à un tueur armé d'immenses cisailles hantant un manoir. Le jeu, très influencé par l'esthétique et la mise en scène grandiloquente des *Gianni* italiens – et plus particulièrement l'univers de Dario Argento – propose neuf fins différentes qui dépendent, entre autres, du nombre de survivants. Or, c'est l'exploration du joueur qui détermine le destin des camarades de Jennifer : plus il fouille de pièces différentes, plus il se risque à assister à un meurtre. Ainsi, sa curiosité entraîne la mort des autres personnages. L'événement n'a lieu que si le joueur en est témoin. De manière similaire, la découverte macabre du personnage principal dans la nouvelle de Lovecraft, Thurber, découle d'un acte manqué, le vol inconscient de la photographie prouvant la réalité des monstres représentés par Pickman. Or, dès le début, Thurber savait qu'il jouait avec le feu en se rapprochant du peintre sulfureux :

That's because only a real artist knows the actual anatomy of the terrible or the physiology of fear – the exact sort of lines and proportions that connect up with latent instincts or hereditary memories of fright, and the proper colour contrasts and lighting effects to stir the dormant sense of strangeness. [...] There's something those fellows catch – beyond life – that they're able to make us catch for a second. Doré had it. Sime has it. Angarola of Chicago has it. And Pickman had it as no man ever had it before or – I hope to Heaven – ever will again.

Don't ask me what is it they see. [...] If I had ever seen what Pickman saw – but no! Here, let's have a drink before we get any deeper. God, I wouldn't be alive if I'd ever seen what that man – if he was a man – saw! (Lovecraft, 1927, p. 198).

Le discours érudit et esthète de Thurber indique qu'il était tout à fait capable de déceler dans l'art de Pickman une étrangeté telle qu'elle l'amène à douter de l'humanité du peintre. Au contraire, c'est bien ce frisson transgressif de toucher, pour un instant, à la vision que l'artiste ramène d'au-delà de la vie qui l'a poussé en avant. Une curiosité morbide qu'il partage avec le lecteur ; le texte le souligne par des prolepses inquiétantes, où le narrateur laisse entendre qu'il va révéler un secret effroyable, et par l'interruption de la narration (« let's have a drink before we get any deeper ») qui laisse le lecteur dans l'expectative, aiguillonne son intérêt et met en exergue l'intensité émotionnelle du récit à venir. Pickman lui-même ne s'y prend pas autrement pour attirer Thurber dans son antre :

See here, you're interested in this sort of thing. What if I told you that I've got another studio up there, where I can catch the night-spirit of antique horror and paint things that I couldn't even think of in Newbury Street? [...] Yes, Thurber, I decided long ago that one must paint terror as well as beauty from life, so I did some exploring in places where I had reason to know terror lives. [...] Now, if you're game, I'll take you there tonight. I think you'd enjoy the pictures, for, as I said, I've let myself go a bit there (Lovecraft, 1927, p. 201-202).

Outre le goût pour le macabre, on trouve une forme de provocation. C'est que l'horreur intègre toujours une part d'antagonisation, de défi. Osez-vous passer le seuil ? Pourrez-vous contempler l'inconcevable ? Comme dans toute gageure, il s'agit d'aller au-delà de la limite, là où la terreur vit, et de se confronter à des choses auxquelles il nous aurait été même impossible de songer dans le monde quotidien. Or ce que l'on découvre, c'est le regard de la Gorgone dans l'ombre.

Le jeu de Red Barrels présente ce même motif de la transgression et de l'intrusion dans une altérité, en particulier lors des premiers pas du personnage-joueur dans l'asile :

Miles trouve la porte de l'asile fermée. En fouillant alentour, il découvre la brèche d'une grille et décide de s'y glisser. *Outlast* précise au joueur que sa partie a été sauvegardée, indice qu'il entre dans une zone dangereuse. Le journaliste fait face à des échafaudages. A force de sauts et d'escalade, il parvient à les gravir pour se glisser par une fenêtre ouverte. A peine est-il entré que l'ampoule grille, plongeant la pièce dans l'obscurité. A travers la vision nocturne de sa caméra, Miles parvient à se repérer, découvrant des meubles renversés et brisés. Passant une porte, il poursuit son exploration de l'étage. De nombreuses barricades encomrent les couloirs. Alors qu'il traverse une pièce, un hurlement retentit, puis ce sont des traces de sang qu'il découvre et une porte que l'on referme sous ses yeux. Au fil de ses macabres découvertes, il se glisse dans un conduit de ventilation et entend un mot prononcé par un interné : « Walrider ». Débouchant dans un couloir il pousse une porte et se fait surprendre par un cadavre tombant du plafond. Avançant dans l'obscurité grâce à la caméra, il se fraye un chemin parmi les rayons d'une bibliothèque, frôlant un pendu et croisant un garde empalé au milieu d'un monceau de viscères. Ce dernier, dans un dernier souffle, a le temps de lui murmurer que les malades ont tué tout le monde et qu'il doit fuir à tout prix. Arrivant enfin à un nouveau couloir, le journaliste entrevoit une silhouette massive passer

une porte. Avançant prudemment à sa suite, il s'apprête à traverser une barricade quand il entend dans son dos : « little pig » [Figure 12]... Il se retrouve saisi par un être monstrueux qui le projette à travers une vitre, vers le hall d'entrée, un étage plus bas.



Fig. 12. Miles Upshur est pris au piège (*Outlast*, Red Barrels, 2013).

Extrait disponible sur youtube, chaîne « SHN Survival Horror Network » : « OUTLAST PS4 Edition Longplay 1080p/60fps Walkthrough No Commentary », 07min10 à 09min50, url : <https://youtu.be/XIsVJdJMVCA>.

Miles Upshur entre dans l'asile de son plein gré et malgré les différents obstacles qui compliquent sa tâche : le caractère ergodique (Aarseth, 1997) de l'intrusion vient souligner sa démarche volontaire. *Outlast* va alors graduellement multiplier les indices de menace. Il s'agit d'abord de l'information extra-diégétique de la sauvegarde automatique qui, pour le joueur, ne peut s'expliquer que par un risque de mourir et de devoir recommencer la partie. Ce sont ensuite les différents éléments de l'architecture narrative (Jenkins, 2004) du jeu qui révèlent des événements récents d'une violence et d'une cruauté extrême. La structure linéaire de l'espace impose au joueur d'aller de l'avant s'il ne veut pas revenir sur ses pas. Lorsqu'il fait face au premier vrai choc, le charnier de la bibliothèque, il est déjà passé par le conduit d'aération et se trouve donc incité à ne pas reculer. Lorsqu'il est confronté directement au monstrueux, tombant aux mains de l'abominable Chris Walker, il est projeté au rez-de-chaussée et perd de ce fait toute possibilité de retraite. *Outlast* ménage ainsi la curiosité et l'appréhension du joueur, le poussant à avancer jusqu'à ce qu'il soit trop tard et qu'il ne lui reste plus qu'à regretter de ne pas être parti tant qu'il en avait l'occasion. Cette chute est en effet la première d'une longue série. L'espace, comme celui de « Pickman's model », est avant tout vertical, renvoyant au chronotope du

château théorisé par Bakhtine (1987, p. 384-388). Cette matrice spatio-temporelle place la découverte de secrets et la hantise d'une sombre origine au cœur des œuvres. Pour Jean Clair, cette inquiétude exprimée à travers le regard porté en arrière endosse un caractère auto-réalisateur. Elle fait surgir ce qu'on attend sans l'espérer, une horreur qui, elle aussi, nous observe :

Car les mythes, les légendes, les fables, les religions nous rappellent que le fait de se retourner en arrière, *sich besinnen*, entraîne toujours une sanction, ou du moins, par le fait même que l'on est inattentif à ce qui pourrait se présenter devant soi, fait courir un péril. Cham qui se retourne pour regarder, en arrière, la nudité de son père, Noé, est cloué au pilori de l'histoire. La femme de Lot qui se retourne pour voir brûler Sodome est changée en statue de sel. Orphée qui descend dans le royaume des ombres pour sauver Eurydice la voit disparaître au moment où il se retourne pour vérifier qu'elle le suivait. Celui qui regarde en arrière n'y découvre pas ce qu'il cherche : il s'y laisse surprendre par ce qui l'attendait depuis toujours, et cette surprise est de l'ordre de l'épouvante. C'est la tête de Gorgô (Clair, 1989, p. 38).

Il ne s'agit pas seulement de mettre au jour l'horreur sous-jacente au monde, mais également celle qui habite celui qui la contemple. Le trouble ressenti devant la question de l'origine trahit une parenté avec le monstre qui ne peut apparaître que parce que notre inquiétude l'attend. Comme le remarque Jean-Pierre Vernant, le regard pétrifiant que rend la Gorgone 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 (Vernant, 1985, p. 82).

Si la Gorgone fait de nous son propre miroir, elle se trouve au cœur d'une forêt de statues et c'est en explorant ce méandre de doubles pétrifiés que l'on atteint l'horreur elle-même. Ainsi, l'espace ludique d'*Outlast* ajoute à cette orientation générale une structure labyrinthique visant à perdre le joueur. Ce n'est pas tant lui qui explore l'asile que l'asile qui se joue de lui. Il est jeté dans le vide, tombe dans des failles obscures, voit le sol se dérober sous ses pieds ... Il s'égare dans les méandres de couloirs sombres, dans les ténèbres humides des égouts, dans les jardins nocturnes, et s'il lui arrive de remonter ce n'est que pour mieux s'enfoncer. Miles écrit : « The harder I try to escape, the further I get into this god awful place. Like fighting a tar pit ». Plus que tout, *Outlast* aime montrer ostensiblement l'issue toute proche, mais inaccessible. C'est la porte verrouillée du hall principal, un ascenseur désactivé ou le parc de l'autre côté d'une grille infranchissable. Ce motif atteint son paroxysme lorsque Trager capture Miles, l'attache à un fauteuil roulant et, le plaçant devant la porte de sortie lui dit : « Go on, run free. I'm in no hurry. No ? Alright ». Le joueur est ici privé de toute possibilité d'interaction, il ne peut qu'observer ce que le monstre veut lui montrer, y compris la torture subie par son personnage. L'exploration du territoire de la Gorgone se confond avec une perte, celle du moi qui s'y était aventuré et celle du chemin ramenant au monde humain. Le personnage de

Lovecraft se trouve dans une situation similaire : son passage dans les différentes pièces de la maison de Pickman, parmi des toiles où il s'absorbe et se perd, l'a profondément changé.

III) L'œil de Méduse : au contact de l'horreur

La peur est une variété du toucher. Elle annule la distance. Le toucher est la première des passions.

(Le réel et le fantastique, Alain Chareyre-Méjan, 1999)

La vue de l'horreur est un contact, une trop grande proximité qui fait violence. On y retrouve la conception antique du regard qui a servi de matrice au mythe de la Gorgone :

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 (Quignard, 1994, p. 113-114).

Pour Quignard, cette saillie du regard renvoie à la psychanalyse freudienne et à la violence castratrice qui menace en cas de pénétration dans l'inconnu. Plus généralement, elle traduit une crainte du contact avec l'altérité et de la puissance qu'elle peut exercer, à son tour, sur celui qui la contemple. C'est 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 » (Nietzsche, 1886/1987, §146). Si la première partie s'applique directement à l'archétype du Barbare, la seconde entre en écho avec celui de la Gorgone. Cette frontalité du regard provoquant le contact et la réciprocité de voir et être vu s'exprime dans le régime graphique adopté par *Outlast*. L'ocularisation subjective interne annule toute médiation entre le joueur et ce que son personnage perçoit et fait du regard une mise en danger : s'aventurer à jeter un œil hors de sa cachette ou au détour d'un couloir, c'est prendre le risque de découvrir l'horreur et, pire, s'exposer à son regard. « Pickman's model » propose une autre forme de proximité, toute conceptuelle. Thurber n'est jamais en contact direct avec les créatures, mais il sait que celles-ci sont juste de l'autre côté de la porte, dans la pièce qu'il vient de quitter et qui est dans le sous-sol d'une maison en pleine ville. Lovecraft joue ici sur une perception pleinement littéraire, invisible, mais présente, attendant derrière la porte comme derrière les mots : lire, c'est se risquer à ouvrir.

Ce lien étroit entre vision et toucher permet à Jean Clair de relier Méduse à la créature marine qui a hérité de son nom :

La vision de Méduse est, pourrait-on dire, urticante, comme du contact de l'animal homonyme : elle brûle instantanément le regard de celui qui s'y applique et la douleur qui en résulte mène à l'issue fatale. De l'animal, elle a aussi la périlleuse ambiguïté : sa brûlure est d'autant plus mortelle que son apparence est plus soyeuse. Séduisante, attirante dans son ondulation diaphane et irisée, elle fait d'autant moins grâce à celui qui se laisse prendre au piège (Clair, 1989, p. 44).

A cette comparaison animalière il faut ajouter celle du serpent qui, pour Alain Chareyre-Méjan, est un parangon de la peur en ce qu'il peut être apparaître et disparaître en un instant, être invisible et ne se révéler que trop tard, déjà au contact (Chareyre-Méjan, 1999, p. 18). D'un côté donc, la séduction mortifère et le châtement de la curiosité, de l'autre la fulgurance d'une apparition imprévue, la révélation de quelque chose qui se terrait dans l'ombre, tout près. La nouvelle de Lovecraft met en scène ces deux aspects dans son rapport à la représentation picturale :

God, how that man could paint! There was a study called 'Subway Accident,' in which a flock of the vile things were clambering up from some unknown catacomb through a crack in the floor of the Boston Street subway and attacking a crowd of people on the platform. Another showed a dance on Copp's Hill among the tombs with the background of today. Then there were any number of cellar views, with monsters creeping in through holes and rifts in the masonry and grinning as they squatted behind barrels or furnaces and waited for their first victim to descend the stairs. [...] It wasn't the scaly claws nor the mould-caked body nor the half-hooved feet—none of these, though any one of them might well have driven an excitable man to madness. It was the technique, Eliot—the cursed, the impious, the unnatural technique! As I am a living being, I never elsewhere saw the actual breath of life so fused into a canvas. The monster was there—it glared and gnawed and gnawed and glared—and I knew that only a suspension of Nature's laws could ever let a man paint a thing like that without a model—without some glimpse of the nether world which no mortal unsold to the Fiend has ever had (Lovecraft, 1927, p. 205).

Deux facteurs rendent les peintures de Pickman terrifiantes. D'un côté, la technique surnaturelle de l'artiste qui, poussant la virtuosité à son extrême limite, donne presque vie à sa toile : l'objet que l'on pensait inerte et sûr menace de s'animer et de rendre le regard (« glare ») qu'on lui porte. De l'autre, il y a le secret des toiles : la réalité du modèle. Là où il semblait rien n'y avoir que la fiction, quelque chose se révèle. Puisque la créature existe suffisamment pour être photographiée, « l'incident du métro » ne peut-il être réel ? N'y a-t-il pas dans ces toiles une vérité qui était sous nos yeux depuis le début, mais qui n'apparaît que maintenant, paralysant la pensée ?

Outlast, quant à lui, exprime ces deux dimensions par son traitement de la navigation vidéoludique. Les couloirs de l'asile étant étroits, ils imposent de frôler les déments qui les arpentent. Ils sont également sombres, faisant constamment peser sur le personnage-joueur la menace de voir surgir quelque chose de l'ombre toute proche, et ce d'autant plus que l'ocularisation interne limite la

perception : l'obscène habite le hors-champ, et le joueur est cerné par ce dernier. De plus, les patients ne sont pas tous dangereux. Certains sont catatoniques, d'autres trop plongés dans leur folie pour remarquer Miles, d'autres, enfin, n'ont simplement cure de sa présence. Cela demande au joueur de constamment gager sur la réaction de ceux qu'il croise : vont-ils l'ignorer ou l'attaquer ? Jusqu'où peut-on s'approcher ? *Outlast* fait ainsi jouer l'espace de sécurité du joueur, le dilatant et le contractant pour susciter ses effets de peur :

Caché dans l'ombre, Miles hésite à avancer. L'unique lampe allumée lui révèle un homme dans un fauteuil roulant au bout du couloir. Ce dernier est trop étroit pour lui permettre de contourner le dément immobile et il n'y a aucun autre moyen de passer. A pas prudents, surveillant les moindres gestes de l'être décharné, il finit par oser le frôler pour accéder à la porte suivante. Le voici dans une pièce où trois patients regardent fixement la neige électronique d'un écran de télévision. Ils ressemblent beaucoup aux fous qui l'ont attaqué il y a peu, mais ceux-ci se contentent de lui dire de dégager. Dans un bureau non loin, le journaliste découvre sur un cadavre la carte d'accès magnétique qu'il cherchait. Il doit maintenant rebrousser chemin pour s'en servir. Il traverse à nouveau la pièce où grésille toujours l'écran plat et, alors qu'il repasse à côté du fauteuil roulant, son occupant se jette sur lui et tente de l'étrangler en hurlant. Après une courte lutte, Miles s'enfuit en courant, laissant le dément ramper sur le sol.

La rencontre avec l'inconnu est toujours incertaine, marquée par la potentialité d'une menace. C'est que l'altérité radicale qui regarde l'observateur depuis l'ombre est hors de son cadre de pensée, imprévisible et impensable. De cette idée découle la conception grecque du mauvais œil, *baskiana*, l'angoisse d'une présence vigilante s'opposant à la prospérité humaine. Le monde humain se sent scruté, c'est-à-dire opprimé, à ses frontières. Son existence est menacée en permanence, les ombres qui l'environnent sont peuplées de regards menaçants car la Cité rationnelle se sait bâtie sur une terre sauvage :

A grossièrement parler, et pour reprendre la distinction que faisait Nietzsche entre le dionysiaque et l'apollinien, on pourrait avancer que la Gorgone, en tant que divinité incarnant les puissances du désordre et du radicalement autre que l'homme, au même titre qu'Artémis et Dionysos, renvoie à ces périodes de flottement entre culture et sauvagerie, entre vie et mort, entre l'état *in-fans* de l'inarticulé et du cri et l'état adulte du *logos*, qui sont aussi des périodes de passage (Clair, 1989, p. 30).

Si la Gorgone fige le regard et la pensée, c'est parce qu'au-delà d'elle il n'est plus rien de visible ou de pensable. Elle marque notre horizon cosmologique, limite derrière laquelle il ne reste qu'un chaos impossible, un cri silencieux. Cet aspect de l'œil de la Gorgone tourné vers le monde humain a trouvé dans le jeu vidéo une expression directement issue d'une hantise médiatique du cinéma : alors qu'il n'y a pas de « caméra » vidéoludique, les possibilités offertes par l'ocularisation ont permis au *survival horror* de réinvestir le point de vue menaçant du tueur sur la victime, lieu commun du film d'horreur. Ainsi, durant la cinématique d'introduction de *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) – jeu qui a posé les fondements du *survival horror* classique –, le joueur peut voir son personnage avancer en direction

du manoir de Derceto depuis la fenêtre du grenier, une main griffue lui indiquant qu'il occupe le point de vue d'un monstre. Par la suite, les angles de caméra fixe – repris par *Resident Evil* (Capcom, 1996), jeu pour lequel le terme survival horror a été créé – produisent la sensation angoissante que son personnage est observé en permanence. D'après le créateur, Frédéric Raynal, ces choix ne découlent pas d'une volonté d'imiter le cinéma :

Je ne sais pas comment on réalise un film, mais je sais comment on fait un jeu vidéo. Bien sûr, le positionnement des caméras dans *Alone in the Dark* relevait de contraintes ludiques qui servaient la peur, mais sans penser au cinéma. Les impératifs résidaient surtout en termes de surface de jeu, sinon, il y aurait eu des choses qui n'auraient pas été faites comme ça. Alors oui, de la mise en scène, mais pour le joueur, pas pour le spectateur (Provezza, 2006, p. 54).

Néanmoins, cette démarche recoupe une esthétique cinématographique culturellement très présente et mobilisée de manière volontaire dans la série *Resident Evil*. On retrouve ici la double nature du regard identifiée par Carol J. Clover à partir de *Peeping Tom* (Powel, 1960) : au regard réactif du témoin s'oppose le regard pénétrant de l'agresseur (Clover, 1992, p. 175). Ici, l'un et l'autre sont partagés, car le héros est un intrus dans son environnement. L'exploration scopique du joueur se trouve contrecarrée par l'observation que le monde exerce sur son personnage. De manière plus précise, au début de *Forbidden Siren* (Sony Computer Entertainment, 2003), le joueur incarne un jeune homme qui découvre une cérémonie occulte au cœur d'une forêt japonaise. Surpris par les membres de la secte, il s'enfuit dans une obscurité oppressante et se trouve assailli par des visions où il se voit à travers les yeux de ses poursuivants. Finalement rattrapé, il se fait tirer dessus et chute dans un précipice. A son réveil, au bord d'une rivière rouge, il rencontre une jeune prêtresse qui lui explique que cette eau a remplacé son sang et qu'il a la possibilité d'adopter le point de vue d'autres personnes, ce qui sera indispensable à sa survie. La transgression de l'interdit présent dans le titre précipite le personnage-joueur de l'autre côté de la frontière sacrée. Il est alors constamment épié par ce mauvais œil qui le poursuit inlassablement. En reproduisant le dispositif de la caméra cinématographique – les images « granuleuses » des visions étant entrecoupées de « neige télévisuelle » –, le jeu vidéo tire parti de l'altérité de son regard : la pupille froide et mécanique de l'objectif captant tout ce qui entre dans son champ de vision pour l'enregistrer et, pour ainsi dire, le faire passer du côté de l'image morte, devient un représentant moderne du *gorgoneion* observant le monde humain pour n'en laisser qu'un corps pétrifié. On retrouve ici l'idée défendue par Barthes dans *La chambre claire* (1980) ainsi que par André Bazin dans « Ontologie de l'image photographique » (1945 ; inclus dans Bazin, 2011), selon laquelle la captation par l'objectif constitue un « embaumement » du réel qui n'en conserve qu'une dimension partielle et extérieure. Son processus mécanique automatique suscite néanmoins, « [un] pouvoir irrationnel de la photographie qui emporte notre croyance » (Bazin, 2011, p. 14) et ce que Barthes nomme le *punctum* :

Cette fois, ce n'est pas moi qui vais le chercher (comme j'investis de ma conscience souveraine le champ du *studium*), c'est lui qui part de la scène, comme une flèche, et vient me percer. [...] Ce second élément qui vient déranger le *studium*, je l'appellerai donc *punctum* ; car *punctum*, c'est aussi : piqûre, petit trou, petite tache, petite coupure – et aussi coup de dés. Le *punctum* d'une photo, c'est ce hasard qui, en elle, me *point* (mais aussi me meurtrit, me poigne) (Barthes, 1980, p. 48-49).

Face à l'image photographique, le sujet subit le réel, que la scène soit documentaire ou fictive. L'objectif capture davantage que l'œil humain et ce dernier, en s'y plongeant, court le risque d'être frappé par un détail, emporté par l'évidence que quelque chose du monde lui avait échappé. Aussi le narrateur lovecraftien préfère-t-il détruire les preuves photographiques pour ne conserver que son témoignage écrit tandis que les images enregistrées par le personnage joueur dans *Outlast* donnent lieu à des impressions inscrites dans un carnet. Il ne faudrait cependant pas conclure de cette prise de distance que ce « mauvais œil » est absent de l'écriture. En littérature, de par le lien entre narration et monstration, voix et vision, le regard dirigé sur le personnage semble avant tout l'expression d'une part obscure de son esprit. De l'œil observant Caïn dans sa tombe chez Hugo à Charlie Gordon s'observant lui-même dès qu'il se trouve avec une femme chez Keyes, la pupille prédatrice provient de l'intériorité de sa victime :

Quand je la pris par les épaules, elle se raidit et frémit, mais je l'attirai vers moi ... C'est alors que cela se produisit. Cela commença par un bourdonnement sourd dans mes oreilles ... un bruit de scie électrique ... très loin. Puis une sensation de froid : des picotements dans mes bras et mes jambes, mes doigts engourdis. Soudain, j'eus la sensation d'être observé.

Un brusque transfert de perception. Caché dans l'obscurité, derrière un arbre, je nous voyais tous les deux allongés dans les bras l'un de l'autre (Keyes, 1972, p. 105).

Plus que la notion d'altérité, on retrouve ici l'idée d'une mauvaise conscience venant punir la transgression d'un tabou. Qu'il s'agisse de l'interdit maternel de la sexualité dans *Des fleurs pour Algernon* ou du fratricide originel dans *La légende des siècles*, le personnage demeure hanté par le regard accusateur d'un œil sans corps. Il est en effet notable que cette observation incorporelle est absolument silencieuse : aucun jugement n'est formulé, et ce pur regard suffit, par sa seule présence, à exprimer la culpabilité. Le personnage est passé du côté de l'obscène et c'est l'œil posé sur lui qui expose ce qui est par ailleurs indicible.

IV) Le bouclier de Persée : représenter l'impensable

Caravage disait dans les premières années du XVIIe siècle : "Tout tableau est une tête de Méduse. On peut vaincre la terreur par l'image de la terreur. Tout peintre est Persée."

Et le Caravage peignit Méduse.

(Le sexe et l'effroi, Pascal Quignard, 1994)

Ce rapport à l'inconcevable repose sur l'association de la vision et de la conception. Alain Chareyre-Méjan le rappelle : « Dans l'histoire de la pensée occidentale, le modèle visuel est métaphore de toute connaissance » (1999, p. 120). En découle les diverses articulations possibles entre vue et pensée, entre l'irregardable (Vernant, 1985, p. 82) et l'inconcevable. Le regard que l'on risque dans les ténèbres se rapporte à l'imagination qui nous échappe pour y projeter ce qui naît de sa fantaisie. Jean Clair le précise :

On retiendra, dans ce que j'ai brièvement développé, la parfaite homologie structurale entre le fait de penser et le fait de voir. Penser, c'est laisser aller librement, voire imprudemment, le cours de sa pensée, plutôt que réfléchir. La pensée avance pour autant qu'elle ne s'arrête pas. Truisme qui ne révèle sa complexité de paradoxe qu'à comparer cet allant au regard : regarder quelque chose, le viser, n'est possible que pour autant qu'on évite le *fascinum* de l'objet regardé, qu'on ne croise pas son regard, c'est-à-dire qu'on ne le regarde pas (Clair, 1989, p. 50).

Cette fascination qui menace de prendre au piège le regard et la pensée, c'est l'œil pétrifiant de la Gorgone. Le croiser, c'est s'y perdre. Elle forme en cela l'archétype de la vision impossible. Son visage impénétrable est une promesse de sens qui n'est jamais tenue ; lorsqu'on se le représente, il n'est qu'un assemblage d'attributs, une monstruosité composite qui indique la présence de deimos plus qu'elle ne le révèle. Thurber ne voit jamais directement ce qu'a vu Pickman, il n'a accès qu'aux peintures, variations et déclinaisons inspirées de la vision. Lorsqu'il est confronté au reflet le plus proche de la réalité, la photographie, le récit s'arrête, le logos étant mis en échec par ce pur constat qui clôt la nouvelle : « it was a photograph from life ! ». On retrouve ici le réseau de correspondances que Pascal Quignard tisse dans *Le sexe et l'effroi* entre la découverte de la nudité, l'appréhension de la divinité et l'effroi paralysant dans la Rome antique. Les mortels qui surprennent les déesses à la baignade sont frappés de cécité, castrés dans le pouvoir pénétrant de leur regard, et laissés impuissants. La vision de l'obscène se confond avec la vision de l'intime du monde et le voyeur se voit puni. Quignard écrit : « Qu'est-ce que le fascinus ? C'est la divinité des dieux dévêtue. » (Quignard, 1996, p. 29). Le seul regard possible est celui, détourné, de Persée dans son bouclier. De même, le joueur d'*Outlast* rencontre avant tout les conséquences de l'horreur, les rejets du deimos, les

statues de pierre laissées par la Gorgone. Ce sont d'abord les cadavres, les traces de sang et les marques de destruction – autant « d'écritures » renvoyant à un indicible – puis les patients devenus fous. Ces derniers sont plus difficiles à observer parce qu'ils rendent le regard et poursuivent celui qui s'y laisse piéger. Transformés par l'horreur et intégrés à cette dernière, ils rattrapent celui dont les yeux se sont aventurés un peu trop loin. Chez certains, Chris Walker ou Richard Trager, la métamorphose monstrueuse est devenue concrète, de sorte que la vue même est une violence que l'on évite le plus possible. Le Walrider enfin, poltergeist invisible qui a causé la chute de l'asile : le joueur n'en apercevra qu'une silhouette nébuleuse à travers le filtre de sa caméra. Mais lui-même n'est qu'une projection de l'esprit du patient Willy, piégé dans une expérience psychédélique. La véritable horreur est enfermée au fond de son esprit. On retrouve ici le motif du bouclier de Persée, de la médiation protectrice opposée au regard de la Gorgone. Pour Jean Clair, toute représentation artistique peut apparaître comme une tentative de domestication de la Gorgone. Cette dernière reste effrayante, mais elle devient inoffensive :

Si l'inquiétante étrangeté vient du retour inopiné du bestial au sein d'un univers domestiqué, inversement, la domestication de Méduse passe par la caricature de ses traits, par la charge de "grotesque", de "bizarre", d'"étrange" qui en fige le mouvement sous le masque et qui la ramène à ces figures d'ogres inoffensifs qui tout à la fois terrifient et font rire aux éclats les enfants (Clair, 1989, p. 39).

Le talent de Pickman est justement de retrouver, malgré le filtre artistique, quelque chose de l'effroi de son modèle. Thurber peut en soutenir, tant bien que mal, la vision, mais il ne peut rapporter clairement le résultat de ce talent surnaturel :

The madness and monstrosity lay in the figures in the foreground—for Pickman's morbid art was pre-eminently one of demoniac portraiture. These figures were seldom completely human, but often approached humanity in varying degree. Most of the bodies, while roughly bipedal, had a forward slumping, and a vaguely canine cast. The texture of the majority was a kind of unpleasant rubberiness. Ugh! I can see them now! Their occupations—well, don't ask me to be too precise. They were usually feeding—I won't say on what (Lovecraft, 1927, p. 203).

Si la vision est encore présente à l'esprit du narrateur, ce dernier est incapable de rendre précisément une horreur qui dépasse le logos. Il ne parvient qu'à en donner une description vague, faite d'approximations et d'évocations, quand il ose seulement rapporter ce qu'il a vu. C'est ici que se trouve le travail littéraire, dans le jeu que laisse l'engrenage des mots. En profitant de la puissance évocatrice de l'écriture, Lovecraft ménage des interstices permettant d'entrevoir les mouvements de la Gorgone dans l'ombre. De manière similaire, la caméra maniée par Miles dans *Outlast* enregistre en permanence ; pourtant le joueur n'a accès qu'aux transcriptions qu'en fait le personnage dans son carnet. La vision passe, saisie par l'œil mécanique, mais elle n'est jamais retrouvée, conservant sa fugacité dans l'image mentale qui en est conservée. La caméra dispose également d'une fonction d'un

tout autre ordre : la vision nocturne. Celle-ci a une puissance révélatrice, permettant au personnage-joueur de discerner ce qui se cache dans l'obscurité et d'apercevoir le Walrider. Comme le zoom qui donne la possibilité d'observer les choses à bonne distance, elle est aussi protectrice. Grâce à elle, Miles peut voir sans être vu, à l'instar des soldats d'Alexandre qui, d'après la légende, ont affronté le basilic, rapproché par Jean Clair de la Gorgone :

Dans son *Livre du trésor*, écrit vers le milieu du XIII^e siècle, Brunetto Latini compose un bestiaire inattendu où voisinent animaux familiers et créatures fabuleuses. Le basilic, qui, comme son nom l'indique, est l'empereur des animaux, y trône en bonne place : « il est rempli de venin à tel point que celui-ci ressort à l'extérieur du corps et brille sur sa peau ; même sa vue et l'odeur qu'il exhale sont chargées de venin qui se répand aussi bien loin que près : il en corrompt les hommes quand il les regarde ; cependant, les Anciens affirment qu'il ne fait aucun mal à celui qui voit le basilic avant que celui-ci ne l'ait vu. [...] Et sachez qu'Alexandre en rencontra ; il fit faire alors de grandes ampoules de verre, où entraient des hommes qui pouvaient voir les basilics alors que ceux-ci ne les voyaient pas, et qui les tuaient de leurs flèches ; et c'est par une telle ruse qu'il en fut délivré et qu'il en délivra son armée. » [Brunetto Latini, 1980, p. 183] (Clair, 1989, p. 80-81).

La lentille de verre de l'objectif protège le journaliste comme la bulle l'archer. Pour autant, Miles demeure malgré tout à la merci de ses adversaires. S'il peut les voir, il devra néanmoins s'immobiliser s'ils s'approchent trop et court le risque, dans cette proximité, d'être malgré tout découvert et de devoir prendre la fuite. S'il gagne progressivement une certaine maîtrise sur l'horreur, c'est en se plongeant lui-même dans les ténèbres et en devenant à son tour, même s'il est incapable de frapper, celui qui guette en secret.

V) La tête tranchée : l'impossible témoignage

No one would believe me; I was almost as queer to men as I had been to the Beast People. I may have caught something of the natural wildness of my companions.
(The Island of Doctor Moreau, Herbert George Wells, 1896)

Il y a ainsi une forme de contamination de l'horreur. Si Persée, héros divin, est capable de décapiter Méduse et de devenir « *Mestor Phoboio* », maître de l'effroi, les êtres communs qui se risquent à cet exploit n'en ressortent pas indemnes. En s'emparant de leur trophée, ils deviennent eux-mêmes monstrueux et ne peuvent transmettre leur témoignage car, même tranchée, la tête de la Gorgone continue de pétrifier celui qui pose son regard dessus. C'est ce qui arrive à Thurber, témoin indirect

qui a coupé tout contact avec la seule personne à avoir vu les monstres, Pickman, dont il met en doute l'humanité. Quant à la photographie, preuve authentique, il l'a brûlée. Ne demeure donc que son récit, évocation sans fondement matériel de ce qu'un autre a observé, le seul reliquat communicable de la rencontre avec la Gorgone. On retrouve ici une dimension essentielle du texte littéraire. Qu'il s'agisse de la forme particulière du récit épistolaire ou de la pratique plus répandue du récit à la première personne, les histoires horribles tendent à accentuer une caractéristique extrêmement généralisée de la fiction littéraire : il s'agit d'une narration au passé qui s'actualise au moment de la lecture. La diversité des actualisations possibles (voir chapitre 1) prend ici une dimension nouvelle. En tant que témoignage, ces variations révèlent l'impossibilité pour l'écriture de circonscrire absolument le drame narré. Au-delà de la trame plus ou moins serrée inscrite dans le texte, de très nombreux éléments sont susceptibles d'avoir été tels ou tels. L'apparence de Thurber, les raisons de sa fascination pour l'étrange ou le déroulement des événements dépeints par Pickman se sont perdus lors de la retranscription. Le contact avec le réel manifesté par la confrontation avec le monstrueux (voir chapitre 2) excède sa narration. Ce phénomène apparaît également lors de la mise en récit de parties de jeux vidéo. Au-delà des détails épurés (les erreurs de manipulation, les gestes superflus et autres), la narration ne peut rendre compte que d'une perspective particulière sur ce qui s'est déroulé. Ce point est particulièrement manifeste lorsque le jeu présente des parcours multiples. Lors de leur résumé de *Resident Evil*, les auteurs de *Resident Evil – Des zombies et des hommes* écrivent :

Au moment où Jill et Chris parviennent jusqu'à [Wesker], il leur avoue ses objectifs. C'est alors que Barry pointe soudain son arme sur Jill : il est depuis le début le complice de Wesker, même si c'est à contrecœur, car sa famille a été prise en otage. Partagé entre son affection pour Jill et le sort des siens, Barry se reprend in extremis et tire sur Wesker. Blessé, ce dernier n'est pas au bout de ses peines : le *Tyrant*, qu'il vient de ranimer, est totalement hors de contrôle. Avec ses immenses griffes, il transperce le torse de Wesker. Jill et Chris doivent alors affronter cette nouvelle menace. Ils ont ensuite juste le temps de quitter les lieux, en emmenant Barry et Rebecca, avant que le manoir explose (Courcier, El Kanafi et Provezza, 2015, p. 75).

Si cette fin permet de créer une continuité entre les différents épisodes de la série, elle n'a jamais eu lieu. Jill et Chris sont les personnages jouables. Si le joueur choisit Jill et parvient à garder Barry en vie au fil de l'aventure, ils seront tous deux présents face à Wesker. S'il joue Chris, il peut s'assurer que Rebecca survive pour qu'elle assiste à cet affrontement. Jamais, cependant Chris, Jill et Barry ne se retrouvent dans la même pièce. Il s'agit là d'une synthèse des différents événements susceptibles de s'être produits lors d'une partie. Ce qui s'est réellement produit dans le manoir Spencer n'appartient qu'au joueur qui a vécu l'aventure. La seule certitude, fournie par les aventures suivantes, est que Jill, Chris, Barry et Rebecca ont survécu à la disparition de la demeure. Dans *Outlast*, Miles n'aura pas la même chance. Témoin direct d'une horreur gorgonéenne dont il ne saurait triompher, il s'abandonne à l'horreur pour pouvoir transmettre son témoignage. Les derniers mots qu'il écrit sont :

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.

Le voici dépossédé de son message, contraint de le livrer au monde en espérant qu'il soit entendu et compris alors que lui-même se trouve ravalé au rang des fous de l'asile qu'il ne pourra jamais quitter. C'est qu'entre les internés et le journaliste, le fossé s'amenuise peu à peu à mesure que ce dernier souffre et comprend ce qui s'est produit. Le père Martin, premier personnage que Miles rencontre après sa chute inaugurale, est une figure de baptiste qui le fait entrer dans la communauté des pensionnaires de Mount Massive afin d'en ramener témoignage. Le prêtre empêche le journaliste de fuir trop tôt, le guide à travers les méandres des bâtiments, le pousse à croiser des malades qui peu à peu s'humanisent en racontant leur histoire. Miles finit par écrire : « 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 ». Mutilé, sentant sa raison vaciller, devenu lui aussi un meurtrier après avoir tué Trager dans l'ascenseur, le journaliste peut voir à son tour le Walrider. Alors que ses derniers pas le mènent dans les couloirs blancs du laboratoire caché sous l'asile, l'écran de sa caméra brisé évoquant l'état de son esprit, il abandonne son rôle de simple observateur pour devenir acteur du drame en détruisant la source de l'horreur. Ce faisant il signe son arrêt de mort et sa défaite : devenu le nouvel hôte du Walrider, il est abattu par les forces d'intervention de la société Murkoff (Figure). Mount Massive ne le laissera pas s'échapper et conservera son histoire. Le voilà devenu martyr, du grec *mártus*, « témoin ».





Fig. 13 : Le parcours du témoin dans *Outlast* (Red Barrels, 2013).

Conclusion

L'analyse comparative de « Pickman's Model » et *Outlast* permet d'éclairer de nombreux enjeux de la peur et de son traitement par la littérature et le jeu vidéo. D'un point de vue esthétique, elle met au jour la tension de la distance et du regard, la séduction d'une pulsion scopique qui amène le sujet à se perdre et à se découvrir au contact de l'horreur. Tandis que la participation du lecteur dans la double-auctorialité littéraire implique une intimité avec l'horreur, la présence ludique du joueur dans l'univers fictionnel lie la vision à la possibilité d'un contact périlleux. Cette dynamique tire ainsi parti des spécificités de chaque médium. Si la littérature joue d'une présence invisible, mais extrêmement sensible, d'une éruption du monstrueux par les interstices des mots et du sens, le jeu vidéo travaille plus particulièrement l'espace parcouru par le joueur et son rapport à la représentation qui est moins une monstration que le signe d'un impensable suggéré. Dans les deux cas, donc, le modèle de la Gorgone met en scène une limite infranchissable où l'image et le langage perdent toute capacité de préhension et où la pensée se fige dans une stupeur dont elle ne peut s'extirper que dans la fuite. Les personnages s'y plongent et, démunis face à l'incommunicable qu'ils découvrent, ne peuvent que constater l'existence d'une altérité radicale aux frontières du monde humain. Ce qui reste de cette

rencontre, description ou représentation, n'est qu'une coquille vide, corps pétrifié qui marque le passage de l'horreur sans parvenir à le saisir. Tout comme la littérature explore les limites de l'écrit – fixation d'une parole vive, mais périssable d'une part, tentative de circonscription du réel dans le carcan du logos d'autre part – on s'étonnera peu que le jeu vidéo tire particulièrement parti de la hantise médiatique du cinéma qui poursuit sa dimension visuelle. Le dispositif classique du médium filmique est en effet profondément gorgonéen, capturant et fixant sur la pellicule une image de l'extériorité du réel pour en donner à voir un reflet par la rétroprojection sur le grand écran. Que ce soit par l'écrit ou l'image, ce qui se joue est toujours une mise en forme communicable d'une horreur inconcevable et irregardable, la médiation artistique comme bouclier poli offert au récepteur qui pourra y entrapercevoir le reflet de l'œil de la Gorgone.

Chapitre 5 : Le Revenant

La vie commence par une naissance, une œuvre peut commencer sous l'empire de la destruction : règne des cendres, recours au deuil, retour de fantômes, nécessaire pari sur l'absence.

(Génie du non-lieu, Georges Didi-Huberman, 2001)

Si le monstre constitue une borne au domaine humain, rôdant là où sévit une violence sauvage (un château des Carpates, une station de métro abandonnée) et au-delà des limites de la perception et de la compréhension (les méandres d'un hôpital psychiatrique, le puit obscur d'un atelier d'artiste), il occupe également un territoire défiant toute cartographie, celui du temps. Si, comme le soulignait Lovecraft dans son « Supernatural Fear in Literature » (1927), les fictions horrifiques réactivent des instincts archaïques ancrés dans une époque où le monde était à l'humanité un vaste et hostile inconnu, alors le revenant, dans sa permanence violant les lois de la temporalité linéaire, incarne un aspect fondamental de cette émotion. Suivant la fonction de monument que Jean Clair fait découler de l'étymologie du « monstrum », ce dernier n'est pas seulement une mise en garde ; il conserve dans ses entrailles la mémoire d'un temps passé et le fait perdurer dans le présent. En cela, il est également une porte close, une énigme à résoudre. Le spectre erre, muet, parmi les vivants, mais il est porteur d'un message. Qu'il s'agisse de la mystérieuse silhouette du « Signal-Man » de Dickens (1866) où des nombreux fantômes du manoir Himuro (*Project Zero/Fatal Frame*, Tecmo, 2001), le revenant fournit des indices au protagoniste et attend de lui qu'il retrace une chaîne de causalité, qu'il reconstitue un récit perdu. Si cette mission semble de prime abord mettre le spectre au service d'un rétablissement de l'ordre – la résolution du tort impuni étant un de ses tropes fondamentaux – elle se révèle bien plus paradoxale : chercher à décortiquer le tombeau c'est en réalité en créer de nouveaux. Qu'il survive ou non à son expérience, le personnage qui se confronte à la hantise finit par en faire partie intégrante. La cassette hantée de *Ring* (Nakata, 1998) continue de circuler, la légende de Candyman (« The Forbidden », Barker, 1985) se développe et demeure. Même si le fantôme est apaisé ou exorcisé, son souvenir lui survit et ce qui a débuté par la rumeur de sa présence se termine de la même manière. Tenter de rectifier le temps cyclique de la spectralité (ce fameux « Cercle ») en une ligne droite n'aboutit qu'en une accentuation de son amplitude.

Le roman *Hell House* (Matheson, 1971) et le jeu vidéo *The 7th Guest* (Trilobyte, 1993) fournissent des exemples particulièrement riches de ces différents enjeux. S'ils ont en commun d'éviter la confrontation directe avec le spectre, cette forme de présence/absence caractéristique de la hantise

limite les risques de contamination depuis des modèles monstrueux plus incarnés. Si, par exemple, *Kuon* (FromSoftware, 2004) met en scène des fantômes, ces derniers ne diffèrent pas significativement des autres ennemis présents. En revanche, Emeric Belasco (*Hell House*) et Henry Stauf (*The 7th Guest*) restent en retrait et agissent principalement sous la forme d'une influence pernicieuse et d'un piège tendu à ceux qui souhaitent découvrir leurs secrets. Il s'agit donc à notre tour de tenter notre chance à ce mystère. Son élucidation implique d'explorer et de comprendre le monument, terme par lequel on entend tout à la fois le spectre lui-même et la demeure qu'il hante puisqu'en réalité l'un et l'autre se confondent dans leurs dimensions intempesive et énigmatique. La deuxième étape suppose d'analyser le processus par lequel les personnages affrontent la hantise pour enfin nous confronter aux résistances qu'opposent la spectralité et à sa survivance.

I) Le spectre comme monument

That is not dead which can eternal lie, and with strange aeons even death may die.
(« *The Call of Cthulhu* », Howard Phillips Lovecraft, 1928)

Plus qu'un être auquel les personnages sont confrontés, le spectre se caractérise par une influence dont la source est absente, ou du moins introuvable. Pour George Didi-Huberman, c'est cette ubiquité qui caractérise la disparition de la personne. La fin de l'enveloppe charnelle diffuse l'influence de l'individu en une atmosphère qu'il nomme hantise :

Hantise : magie noire de l'air ambiant, son étrange « vie » d'effluves propagés jusqu'au plus intime de nous-mêmes, de notre vie. Survivances qui passent, qui soufflent sur les vivants. Courants d'air. L'effet atmosphérique d'une disparition capable d'envahir tout l'espace, de le densifier. Quelqu'un est mort, quelque chose a brûlé, et voilà que partout se propage, puis se dépose « sa présence », manière de dire la menace psychique que son absence fait peser. Manière de dire que la survivance (le reste impersonnel, les cendres de la brûlure) menace directement les survivants eux-mêmes (les personnes qui ont réchappé de l'incendie). Entre-temps la profondeur s'offusque, l'air se trouble. Avec cette densification s'impose le *pouvoir de l'étrangeté*, avec cette modification spatiale s'impose le *pouvoir du lieu* (Didi-Huberman, 2001, p. 123).

Ce lien intime qui unit le trépassé au lieu où il a laissé sa trace est un trope récurrent du spectre. On le retrouve chez Gauthier avec « *Aria Marcella* » (1852) et l'emprise qu'exerce sur le protagoniste une silhouette féminine inscrite dans la cendre pétrifiée de Pompéi. De manière plus diffuse, la Maison Usher de Poe (« *The Fall of the House of Usher* », 1839) unit de manière indiscernable le destin de la

demeure à celui de ses occupants. Jouant sur l'ambivalence du terme « House » – également présente en Français – renvoyant à la fois à l'habitation et à la famille, Poe anthropomorphise le manoir dont les fissures et l'écroulement final suivent l'effondrement psychologique progressif des jumeaux Usher. Dans une association parallèle, les demeures explorées dans *The 7th Guest* et « Hell House » portent le nom du spectre qui les hantent, le manoir Stauf et la maison Belasco. Une différence primordiale distingue cependant ces deux lieux des autres : tous deux ont été conçus par leur propriétaire. La trace du spectre est ici son œuvre, un monument érigé de son vivant suivant sa fantaisie ou, de manière plus pertinente, son « mauvais génie » au sens que Agamben donne au terme dans le premier chapitre de *Profanations* (Agamben, 2006) : l'esprit qui l'habite et l'anime de pulsions. La scène d'introduction du jeu vidéo raconte : « And there was this one last vision, a last dream of a great house, a mansion that the wealthy toy maker was to build. A strange house, a house that scared people ». Le fabricant de jouets Henry Stauf crée sa demeure comme ses jouets, en suivant des visions, *phantasia* (voir à nouveau Clair, 2012, p. 5, cité dans le chapitre 2) lui dictant ses actes. Belasco, quant à lui, a fait de sa maison un écrin voué à l'assouvissement des passions, un espace où s'expriment les pulsions et la monstruosité :

Visualize twenty to thirty people set loose upon each other mentally - encouraged to do whatever they wanted to one another; no limits set but those of imagination. As their minds began to open up - or close in, if you like - so did every aspect of their lives together. People stayed here months, then years. The house became their way of life. A way of life that grew a little more insane each day. Isolated from the contrast of normal society, the society in this house became the norm. Total self-indulgence became the norm. Debauchery became the norm. Brutality and carnage soon became the norm (Matheson, 1974, p. 61).

Le propriétaire lui-même ne participe pas à ce déchainement. De son vivant, déjà, il est un spectre présent-absent qui existe par son influence plutôt que par ses actes. Comme Stauf, il fabrique un *jeu* pour ses invités :

Barrett wound the crank tight, ran a fingertip across the end of the steel needle, and set it on the record edge. There was a crackling noise through the speaker, then a voice.

"Welcome to my house," said Emeric Belasco. "I'm delighted you could come."

Edith crossed her arms and shivered.

"I am certain you will find your stay here most illuminating." Belasco's voice was soft and mellow, yet terrifying - the voice of a carefully disciplined madman. "It is regrettable I cannot be with you," it said, "but I had to leave before your arrival."

Bastard, Fischer thought.

"Do not let my physical absence disturb you, however. Think of me as your unseen host and believe that, during your stay here, I shall be with you in spirit."

Edith's teeth were set on edge. *That voice.*

"All your needs have been provided for," Belasco's voice continued. "Nothing has been overlooked. Go where you will, and do what you will - these are the cardinal precepts of my home. Feel free to function as you choose. There are no responsibilities, no rules. 'Each to his own device' shall be the only standard here. May you find the answer that you seek. It is here, I promise you." There was a pause. "And now . . . *auf Wiedersehen*." [...]

"Guests would arrive, to find him gone. That record would be played for them." He paused. "It was a game he played. While the guests were here, Belasco spied on them from hiding."

Barrett nodded.

"Then, again, maybe he was invisible," Fischer continued. "He claimed the power. Said that he could will the attention of a group of people to some particular object, and move among them unobserved" (Matheson, 1974, p. 37-38).

Ce passage regroupe les caractéristiques saillantes de la hantise qui seront développées par la suite : l'invisibilité du spectre, sa réduction à une voix désincarnée et influente, ainsi que la maison conçue non seulement comme un monument, mais aussi comme un environnement actif qui redouble le spectre. On retrouve dans ce rapport à la demeure les considérations de Katie Salen et Eric Zimmerman concernant la conception de jeu comme construction d'une structure intégrant un espace de possibilité (Salen et Zimmerman, 2004, p. 67, cité dans le chapitre 2). Le spectre, dans sa hantise, est ce qui anime le lieu, à la fois au sens étymologique d'âme et d'esprit et au sens où il permet sa mise en mouvement. Si Jung s'est emparé du terme latin (Animus/Anima) pour désigner la part contradictoire d'une psyché, une portion « en négatif » de l'inconscient (le masculin dans le féminin et le féminin dans le masculin), la hantise comme animation de l'espace repose sur le paradoxe d'une absence motrice, sur un décalage à la fois temporel (influence d'une cause disparue) et spatial (le jeu entre les pleins), ce que Didi-Huberman nomme *delocazione* : « *Delocazione* ne veut pas dire absence du lieu, mais son déplacement producteur de paradoxes. Non pas le refus, mais la mise en mouvement du lieu, façon de le mettre en travail et en fable » (Didi-Huberman, 2001, p. 34). Cette compréhension amène l'auteur à établir une interdépendance conceptuelle entre espace et spectre qui fait écho à l'origine des demeures dans ces deux fictions. En effet, si la présence du spectre fait de l'espace un lieu défini par sa hantise, le « pouvoir du lieu », c'est-à-dire sa capacité à être porteur du spectre, reconfigure à son tour cette hantise (Didi-Huberman, 2001, p. 142 et 144). Si Belasco et Stauf ont créé leurs maisons hantées, celles-ci, notamment par leurs différentes pièces, structurent la survivance du fantôme. Si l'étang de la Maison des Damnés se nomme « le Marais des Bâtards », c'est parce que Belasco a « voulu » l'existence de ce plan d'eau pour que les invitées tombées enceintes durant leur séjour y noient leurs enfants (Matheson, 1974, p. 26 et 43) ; mais c'est la présence de ce « monument » détermine également la forme qu'est susceptible de prendre la revenance (ici, un attrait hypnotique poussant Edith à s'y jeter). De même, les mini-jeux propres à chaque pièce de la maison Stauf (découper un gâteau à parts égales dans la salle à manger ou le labyrinthe au sol de l'une des chambres,

par exemple) déclenchent des apparitions spectrales liées à ce que les anciens invités ont vécu dans ces lieux. Entrer dans ces monuments, c'est donc moins venir à la rencontre du spectre que se soumettre aux effets d'une cause inaccessible, selon un rapport inégal qui, pour Derrida, caractérise la spectralité :

La Chose est encore invisible, elle *n'est rien* de visible (« *I have seen nothing* »), au moment où l'on en parle et pour se demander si elle a réapparu. Elle n'est encore rien qui se voit quand on en parle. Elle n'est plus rien qui se voit quand Marcellus en parle, mais elle a été vue par deux fois. Et c'est pour cela, pour ajuster la parole à la vision qu'Horatio le sceptique a été convoqué. Il fera office de tiers et de témoin [...]. Cette Chose qui n'est pas une chose, cette Chose invisible entre ses apparitions, on ne la voit pas non plus en chair et en os quand elle apparaît. Cette Chose nous regarde cependant et nous voit ne pas la voir même quand elle est là. Une dissymétrie spectrale interrompt ici tout spécularité. Elle désynchronise, elle nous rappelle à l'anachronie. Nous appellerons cela *l'effet de visière* : nous ne voyons pas qui nous regarde (Derrida, 1993, p. 26).

Si l'on retrouve dans cette image du regard venu d'ailleurs une parenté avec les enjeux de la Gorgone du chapitre précédent, c'est autre chose qui se joue ici ; non pas la confrontation à une présence absolue qui nous submerge, mais au contraire à une absence qui, paradoxalement, nous impose sa puissance d'action. Derrida avait d'ailleurs anticipé ce rapprochement trompeur :

C'est aussi, sans doute, l'intangibilité tangible d'un corps propre sans chair, mais toujours de *quelqu'un* comme *quelqu'un d'autre*. [...] Cela suffit déjà à distinguer aussi le spectre non seulement de l'icône ou de l'idole, mais aussi de l'image d'image, du *phantasma* platonicien, comme du simple *simulacre* de quelque chose en général dont il est pourtant si proche et dont il partage, à d'autres égards, plus d'un trait. Mais ce n'est pas tout, et ce n'est pas le plus irréductible. Autre suggestion : ce *quelqu'un d'autre* spectral *nous regarde*, nous nous sentons regardés par lui, hors de toute synchronie, avant même et au-delà de tout regard de notre part, selon une antériorité (qui peut être de l'ordre de la génération, de plus d'une génération) et une dissymétrie absolues, selon une disproportion absolument immaîtrisable. L'anachronie fait ici la loi. Que nous nous sentions vus par un regard qu'il sera toujours impossible de croiser, voilà *l'effet de visière* (Derrida, 1993, p. 27).

Le regard du Spectre n'est pas celui de la Gorgone car on ne le croise jamais. Il est bien plus l'impression diffuse d'une présence invisible qui organise et active les périls dont la demeure est emplie. Les fantômes que l'on croise, que ce soit chez Stauf ou chez Belasco, ne sont jamais que des fantoches, des silhouettes projetées pour troubler et effrayer. Le véritable spectre, lui, reste caché en arrière-plan. Son action s'exprime à travers le lieu de sa hantise qui, dès lors, se confond en partie avec lui. La demeure semble douée d'une volonté propre :

Fischer lifted himself onto the sink counter and took judicious sips of his drink as he thought about the house. What was it doing this time? he wondered. There was a plan; of that he had no doubt. That was the horror of the place. It was not amorphously haunted. Hell House had a method. It worked against invaders systematically. How it did this, no one had ever found out (Matheson, 1974, p. 124).

De manière similaire, l'interface ludique de *The 7th Guest* fait du spectre le Maître du Jeu (tel que défini dans le chapitre 1). L'espace tangible (c'est-à-dire l'espace à la fois ludique et fictionnel dans lequel le joueur évolue, voir Arsenault, Côté et Larochelle, 2015) occupe la totalité de l'image. Seul le curseur du joueur est vecteur d'information ludique, changeant en fonction des interactions possibles. Cependant, ce curseur prend ici la forme d'une main squelettique qui agite son index pour préciser au joueur s'il est possible d'avancer, de tourner ou s'il ne peut agir sur l'élément pointé (Figure 14). Une telle forme, ajoutée au fait que le joueur dépend de ces indices pour progresser produit une sorte de présence spectrale au sein du système ludique.



Fig. 14. L'interface graphique de *The 7th Guest* (trilobyte, 1993).

Extrait disponible sur youtube, chaîne « Andy Jake » : « The 7th Guest Walkthrough Part 1 No Commentary Intro/Telescope puzzle/Cake puzzle », url : <<https://youtu.be/6nMOjwr4pCw>>.

Parmi les autres formes du curseur, on trouve le masque de comédie, qui indique une cinématique mettant en scène les fantômes des anciens invités (on retrouve ici l'idée des spectres visibles comme *personae* de la véritable hantise, masques portant sa voix), le crâne ricanant au cerveau agité de pulsations, qui signale un puzzle à résoudre, et le dentier mécanique qui révèle la présence d'une animation surnaturelle, telle que des mains poussant la toile d'un tableau. Ces aspects malicieux évoquant le *poltergeist*, l'esprit frappeur, redouble l'effet produit par la voix de Stauf. Celle-ci accompagne le personnage-joueur pour lui donner des indications sur les énigmes et commentant ce qui apparaît à l'écran. Ses remarques visent le plus souvent à provoquer : lorsque le joueur tarde à résoudre le puzzle de la crypte, Stauf commente « finding things a little cryptic ? » ; lorsqu'il se perd

dans le labyrinthe, le spectre demande « Feeling lonely ? ». Ainsi, quitter le jeu c'est échapper à l'emprise du fantôme. A ce moment, le joueur se trouve dans le menu principal, représenté par une planche de Ouija, et dirige un curseur prenant la forme d'un œil inscrit dans une pyramide (Figure 15).



Fig. 15. Le menu de *The 7th Guest* (Trilobyte, 1993).

Le manuel du jeu précise : « This icon is used to call upon the mystic controlling powers of the Sphinx. The Sphinx, along with this icon, handles all major game functions. These include, loading and saving, quitting, restarting, etc. ». Lancer le jeu, déterminer ses paramètres, décider de le quitter, c'est prendre le rôle de l'invocateur qui prend l'ascendant sur la présence spectrale. Au moment de quitter le jeu, le joueur clique sur « Farewell » et entend Stauf hurler « Come back! ». Grâce au menu-ouiija, il a pu quitter la demeure-jeu. A chaque fois qu'il y reviendra, il entendra le spectre l'accueillir : « Welcome to my house ». On revient en effet toujours au lieu de la hantise, imitant la récurrence des retours fantomatiques : le joueur reprend le jeu qu'il n'a pas terminé, les personnages de *Hell House* refusent de quitter la maison quand ils en ont l'occasion. La présence spectrale est une anomalie qui « hante » la pensée tant qu'elle n'est pas résolue. C'est que, comme le souligne Derrida, la hantise débute avant même l'apparition du spectre. Ce dernier est attendu, annoncé, on va à sa rencontre parce qu'on espère le trouver :

Comme dans *Hamlet*, le prince d'un Etat pourri, tout commence par l'apparition du spectre. Plus précisément par l'attente de cette apparition. L'anticipation est à la fois impatiente, angoissée et fascinée : cela, la chose (*this thing*) va finir par arriver. Le revenant va venir. Il ne saurait tarder. Comme il tarde. Plus précisément encore, tout s'ouvre dans l'imminence

d'une ré-apparition, mais de la réapparition du spectre comme apparition *pour la première fois dans la pièce* (Derrida, 1993, p. 22).

Ainsi, le dérèglement temporel que constitue le spectre est autant tourné vers l'avenir que vers le passé. On anticipe l'advenue fantomatique ; avant l'apparition, il y a une rumeur. Si la cinématique d'introduction de *The 7th Guest* s'ouvre sur la demeure, cette dernière est une illustration à l'intérieur d'un livre. Les pages de ce dernier se tournent à mesure que l'on nous raconte l'histoire de Stauf, son passé de vagabond, ses premiers méfaits, puis la vision du premier jouet à fabriquer, sa renommée, l'étrange épidémie de morts touchant les enfants possédant ses jouets et enfin la création de la demeure. Tout commence dans la légende, au sens premier de « ce qui mérite d'être lu » : c'est le récit, hantise de la hantise, qui attire les visiteurs dans la maison Stauf.

Hell House s'ouvre selon un principe similaire. Avant même l'arrivée dans le manoir, le récit est habité des fantômes d'autres récits :

It had been raining hard since five o'clock that morning. Brontean weather, Dr. Barrett thought. He repressed a smile. He felt rather like a character in some latter-day Gothic romance. The driving rain, the cold, the two-hour ride from Manhattan in one of Deutsch's long black leatherupholstered limousines. [...] What did Deutsch want of him? Something to do with parapsychology, most likely. The old man's chain of newspapers and magazines were forever printing articles on the subject. "Return from the Grave"; "The Girl Who Wouldn't Die" - always sensational, rarely factual (Matheson, 1974, p. 5).

Les résurgences intertextuelles et la propagation de rumeurs sensationnelles emplissent le texte de présences-absences, de reliquats du passé aux origines obscures. Pas de texte précis des sœurs Brontë ou du roman noir, mais une influence aussi certaine qu'elle est indéfinie ; et, parmi ces ombres projetées, une semble particulièrement étendue :

"If they exist," Deutsch interrupted, "you'll find them in the only place on earth I know of where survival has yet to be refuted. The Belasco house in Maine."

" Hell House? "

Something glittered in the old man's eyes.

"Hell House," he said (Matheson, 1974, p. 7).

Avec son surnom, la demeure gagne sa majuscule ainsi que son pouvoir de fascination. Il s'agit de « l'Everest des maisons hantées » (Matheson, 1974, p. 13), du manoir dont les habitants ont été tués, rendus fous ou se sont suicidés, du manoir dont on a tenté de percer le mystère par deux fois avec le même résultat stérile et tragique. Sur ce point, comme précédemment, le destin de la demeure est lié à celui de son premier propriétaire. L'incipit de *The 7th Guest* définit la maison comme « a strange house, a house that scared people », à l'image de Stauf, vagabond meurtrier et mystérieux créateur

de jouets mortifères. Plus développée, la biographie de Belasco surenchérit dans la monstruosité et la violence, redoublant la sombre réputation de sa maison :

"His childhood is a blank except for isolated incidents. At five he hanged a cat to see if it would revive for the second of its nine lives. When it didn't, he became infuriated and chopped the cat to pieces, flinging the parts from his bedroom window. After that, his mother called him Evil Emeric."

"He was raised in England, I presume," Barrett interjected.

Fischer nodded. "The next verified incident was a sexual assault on his younger sister," [...]

"The assault put his sister in the hospital for two months," Fischer said. "I won't go into details. Belasco was sent to a private school - he was ten and a half at the time. There, he was abused for a number of years, mostly by one of the homosexual teachers. Belasco later invited the man to visit his house for a week; at the end of that time, the retired teacher went home and hanged himself." [...]

" 'His teeth are those of a carnivore. When he bares them in a smile, it gives one the impression of an animal snarling. His face is white, for he despises the sun, eschews the out-of-doors. He has astonishingly green eyes, which seem to possess an inner light of their own. His forehead is broad, his hair and short-trimmed beard jet black. Despite his handsomeness, his is a frightening visage, the face of some demon who has taken on a human aspect'"

"Whose description is that?" asked Barrett.

"His second wife's. She committed suicide here in 1927." (Matheson, 1974, p. 57-58).

Quelle est la factualité de ces informations ? Il s'agit avant tout de fragments rassemblés par témoignages, de récits tellement extraordinaires qu'on ne sait si on peut y prêter foi. Ainsi que le souligne Derrida, la hantise, pour historique qu'elle soit, n'est pas historiographique. Elle défie l'organisation rationnelle ; comme l'esthétique du roman noir, la spectralité devient constitutive de notre perception du monde sans que l'on puisse lui attribuer une origine définie :

Première suggestion : la hantise est historique, certes, mais elle ne *date* pas, elle ne se date jamais docilement, dans la chaîne des présents, jour après jour, selon l'ordre institué d'un calendrier. Intempestive, elle n'arrive pas, elle ne survient pas, un jour à l'Europe, comme si celle-ci, à tel moment de son histoire, en était venue à souffrir d'un certain mal, à se laisser *habiter* en son dedans, c'est-à-dire *hanter* par un hôte étranger. Non que l'hôte soit moins étranger pour avoir depuis toujours occupé la domesticité de l'Europe. Mais il n'y avait pas de dedans, il n'y avait rien dedans avant lui. Le fantomal se déplacerait, comme le mouvement de cette histoire. La hantise marquerait l'existence même de l'Europe. Elle ouvrirait l'espace et le rapport à soi de ce qui s'appelle ainsi, au moins depuis le Moyen Âge : l'Europe (Derrida, 1993, p. 22-23).

Le fantôme est étranger dans sa dimension intempestive, mais il définit l'identité de ce qu'il hante. C'est le corollaire du pouvoir du lieu de Didi-Huberman, lieu et hantise se définissent l'un l'autre et deviennent indissociables :

Le pouvoir du lieu [...] ne fait qu'un avec le pouvoir du temps [...]. Et cela, pour une raison au moins : le lieu que nous habitons, l'air que nous respirons suffisent à former le porte-empreinte de toutes nos images et de toute notre mémoire. Ce qu'on appelle un fantôme n'est pas plus que ceci : une image de mémoire qui a trouvé dans l'air – dans l'atmosphère de la maison, dans l'ombre des pièces, dans la saleté des murs, dans la poussière qui retombe – son porte-empreinte le plus efficace (Didi-Huberman, 2001, p. 113).

Les maisons Belasco et Stauf n'ont d'identité que par leur hantise. Les en priver serait les ramener à l'espace indistinct ; mais cela impliquerait non seulement d'en exorciser le fantôme, mais aussi d'en effacer toute trace, tout souvenir. Comme la hantise précède l'apparition spectrale, elle survit à sa disparition et se passe en cela de toute assise factuelle. Si la représentation mimétique du monde (au sens défini dans le chapitre 1) repose sur le maillage étroit d'une causalité claire et indubitable, le spectre dit l'impossibilité de son hégémonie, la survivance du disjoint et de l'inconnaissable, de la part obscure, du jeu dans l'engrenage qui permet son mouvement. La revenance déstructure le temps. Le passé n'est pas passé, les morts reviennent, les ancêtres et les secrets influent encore sur le présent et incluent dans les déterminations de l'avenir des causes hors de la connaissance humaine. Pour reprendre à Derrida la sentence que lui-même emprunte à Shakespeare, « time is out of joint » :

Maintenir ensemble ce qui ne tient pas ensemble, et le disparate même, le même disparate, cela ne peut se penser, nous y reviendrons sans cesse comme à la spectralité du spectre, que dans un temps du présent disloqué, à la jointure d'un temps radicalement dis-joint, sans conjonction assurée. Non pas d'un temps aux jointures niées, brisées, maltraitées, dysfonctionnantes, désajustées, selon un *dys* d'opposition négative et de disjonction dialectique, mais un temps sans jointure *assurée* ni conjonction *déterminable*. Ce qui se dit ici du temps vaut aussi, par conséquent ou du même coup, pour l'histoire, même si cette dernière peut consister à réparer, dans des effets de conjoncture, et c'est le monde, la disjointure temporelle : « *The time is out of joint* », le temps est *désarticulé*, démis, déboité, disloqué, le temps est détraqué, traqué et détraqué, *dérangé*, à la fois déréglé et fou. Le temps est hors de ses gonds, le temps est déporté, hors de lui-même, désajusté (Derrida, 1993, p. 41-42).

Ce qui disjoint l'articulation du temps, c'est justement ce corps étranger de la hantise, à la fois spectre et maison, bulle intempestive et mystère impénétrable. C'est ce qui définit les manoirs Stauf et Belasco. Sur l'illustration de la boîte de jeu, *The 7th Guest* représente la demeure sur un pic rocheux au milieu du vide, au bout d'un chemin sinueux qui aboutit, au premier plan, à un portail métallique ouvert. Il faut « entrer » avant même d'atteindre le lieu de la hantise ; sans s'en rendre compte, on a franchi la limite de la bulle et quitté le monde commun. De même, la « maison des damnés » se présente comme close et refermée sur elle-même. Elle est isolée, sans lien téléphonique (Matheson, 1974, p. 61) et ses fenêtres ont été murées par son propriétaire (Matheson, 1974, p. 27), conservant le secret de ce qu'elle contient. Lui-même, de son vivant y avait reconstitué des mondes intempestifs, salon aristocratique du XVIII^e siècle européen (Matheson, 1974, p. 61) et jeux du cirque antique

(Matheson, 1974, p. 64). N'en reste que les salles muettes et délabrées, coupées de l'extérieur. Le lieu rejoint en cela le cœur énigmatique qui caractérise son spectre, l'incertitude du disjoint :

[Le spectre] *c'est* quelque chose qu'on ne sait pas, justement, et on ne sait pas si précisément cela *est*, si ça existe, si ça répond à un nom et correspond à une essence. On ne le *sait* pas : non par ignorance, mais parce que ce non-objet, ce présent non présent, cet être-là d'un absent ou d'un disparu ne relève plus du savoir. Du moins plus de ce qu'on croit savoir sous le nom de savoir. On ne sait pas si c'est vivant ou si c'est mort. Voici – ou voilà, là-bas, une chose innommable ou presque : quelque chose, entre quelque chose et quelqu'un, quiconque ou quelconque, quelque chose, cette chose-ci, « *this thing* », cette chose pourtant et non une autre, cette chose qui nous regarde vient à défier la sémantique autant que l'ontologie, la psychanalyse autant que la philosophie (Derrida, 1993, p. 25-26).

C'est cette anomalie qui appelle la résolution. Exorciser le spectre, c'est avant tout en faire l'historiographie, en reconstituer le récit, le forcer à entrer à nouveau dans le maillage causal et ainsi en résorber la disjonction.

II) En quête de la cause absente

By this time you will fully understand, sir, he said, that what troubles me so dreadfully is the question, what does the spectre mean?
(« *The Signal-Man* », Charles Dickens, 1866)

Deux démarches se mêlent ainsi dans le mouvement des personnages vers le spectre. D'une part il s'agit de retrouver son origine, de retracer son histoire ; d'autre part il s'agit de rétablir la loi naturelle, à réordonner le monde. Derrida retrouvait déjà cette nécessité de la réorganisation que cause l'arrivée du spectre dans Hamlet :

La perversion de ce qui, *out of joint*, ne marche pas bien ou va *de travers* [...], nous la voyons facilement s'opposer comme l'oblique, le tortu, le tort ou le travers à la rectitude, à la bonne direction de ce qui marche droit, à l'esprit de ce qui oriente ou fonde le droit [...] Il maudit le destin qui l'aurait justement destiné, lui, Hamlet, à faire justice, à remettre les choses en ordre, à remettre l'histoire, le monde, l'époque, le temps, à *l'endroit*, dans le droit chemin, afin que, conformément à la règle de son juste fonctionnement, il avance tout droit – et suivant le droit. [...] Hamlet est « *out of joint* » parce qu'il maudit sa propre mission, le châtiement qui consiste à devoir châtier, venger, exercer la justice et le droit sous la forme des représailles ; et ce qu'il maudit dans sa mission, c'est cette expiation de l'expiation même ; c'est d'abord qu'elle lui soit *innée*, donnée *par* sa naissance autant qu'à sa naissance. Donc assignée par (ce) qui advint avant lui (Derrida, 1993, p. 44-46).

Etre ou ne pas être ce n'est pas tant la question, car sans la menace du rêve le choix serait fait. C'est le rêve de la faute impuni qui paralyse Hamlet, la survivance du scandale par delà la mort qui le pousse à persévérer. Si la destinée liée au sang royal est évidemment une thématique médiévale, la responsabilité héréditaire demeure un élément important de la hantise. On la retrouve entre autres chez Howard P. Lovecraft avec « The Rats in the Walls » (1924), Jean Ray avec « Le Grand Nocturne » (1942) ou Edgar A. Poe avec « Morella » (1835). La question d'une destinée à laquelle on ne peut échapper et d'une détermination héritée du passé apparaît également sous une forme différente dans *Hell House* à travers le personnage de Benjamin Fischer. Ce dernier, seul survivant de la précédente expédition dans le manoir Belasco, a accepté d'y retourner, bien que les raisons de cette décision lui restent incompréhensibles. Cet attrait informulé de la bulle intempesive s'exerce sur l'ensemble des personnages, quoique dans des enjeux moindres. Aucun n'accepte de quitter la demeure avant la résolution finale de l'énigme. Aussi, non seulement sont-ils voués à régler la distorsion de la hantise, mais également à reproduire le cycle de revenance tant que la solution n'est pas découverte. Fischer revient sur les lieux où il a vécu l'horreur et Edith, au moment de retourner dans la maison après qu'ils en soient sortis, a une impression de déjà-vu :

They came together in front of the car. *Déjà vu*, thought Edith. It was as though time had been reversed and they were about to enter Hell House for the first time. Only the absence of Florence prevented the illusion from being complete. [...] Now, incredibly, they were returning. Even realizing that Lionel had to know the effect of his Reversor, it was impossible to comprehend the suicidal folly of their move. The final yards along the gravel path. The approach up the wide porch steps; the click of shoes on concrete again. The double doors ahead of them. Edith shuddered. No, she thought, I won't go back inside. Then Barrett had opened the door for her, and without a word she'd entered Hell House again (Matheson, 1974, p. 292).

Ce principe de répétition est également au cœur de l'expérience proposée par *The 7th Guest*. Face à des puzzles parfois très compliqués et dont les règles ne sont pas toujours explicites, le joueur progresse à travers le jeu par essais et erreurs, recommençant chaque énigme jusqu'à parvenir à la résoudre et passer à l'épreuve suivante. Si le joueur a souvent le choix entre plusieurs mini-jeux concomitants, son avancée dans le manoir reste prédéterminée par une série d'étapes qui lui impose de reproduire un cheminement qui a été établi pour lui. De plus, les apparitions fantomatiques qui accompagnent le succès de chaque puzzle révèlent au personnage-joueur qu'il n'est pas le premier à explorer ces lieux et qu'il redécouvre le parcours des anciens invités en même temps qu'il le reproduit, dans une synthèse des deux modèles de narration que Jonathan Lessard relie au jeu d'aventure¹

¹ Jonathan Lessard (2013) dégage deux grandes voies permettant aux jeux d'aventure de concilier architecture ludique et narration. La première, liée au modèle de l'enquête policière, consiste à reconstituer le récit enchâssé au fil d'une libre exploration de l'univers ludique, comme c'est le cas

(Lessard, 2013, p. 119-128). La révélation du passé se confond avec sa revenance au présent. Ce phénomène se retrouve dans *Hell House* où les incursions des enquêteurs dans le passé, en particulier en ce qui concerne la médium Florence, donnent lieu à une résurgence de celui-ci, à l'émergence de visions fantomatiques :

She released her mind as much as possible without going into a trance. A tumble of images began to cross her consciousness. The room at night, lamps burning. Someone lying on the bed. A figure chuckling. Lucid, staring eyes. A calendar for 1921. A man in black. A smell of pungent incense in her nostrils. A man and woman on the bed. A painting. A cursing voice. A wine bottle hurled against the wall. A sobbing woman flung across the balcony rail. Blood oozing on the teakwood floor. A photograph. A crib. New York. A calendar for 1903. A pregnant woman. The birth of a child; a boy. Florence opened her eyes (Matheson, 1974, p. 86).

Tenter de contacter un esprit, chercher à comprendre le passé et à en percer les secrets c'est s'exposer à obtenir une réponse et à être directement confronté à ce qui n'est pas réellement mort. Ce processus paradoxal par lequel le personnage engagé dans la résolution de la hantise réanime le spectre reproduit l'ambiguïté de la « conjuration » soulignée par Derrida :

D'une part la conspiration (*conspiracy*, en allemand *Verschwörung*) de ceux qui s'engagent solennellement, parfois secrètement, en jurant ensemble, par un serment (*oath*, *Schwur*), à lutter contre un pouvoir supérieur (Derrida, 1993, p. 73).

"Conjuration" signifie *d'autre part* l'incantation magique destinée à *évoquer*, à faire venir par la voix, à convoquer un charme ou un esprit. Conjuration dit en somme l'appel qui fait venir par la voix et donc fait venir, par définition, ce qui *n'est pas là* au moment présent de l'appel (Derrida, 1993, p. 74).

"Conjuration" signifie *d'autre part* "conjurement" (*Beschwörung*), à savoir l'exorcisme magique qui, au contraire, tend à expulser l'esprit maléfique qui aurait été appelé ou convoqué (Derrida, 1993, p. 84).

Il faut évoquer le spectre pour l'expulser, s'en rapprocher autant que possible pour le faire disparaître. Afin de résoudre l'énigme, les personnages doivent se rendre au plus profond de la demeure hantée, c'est-à-dire rejoindre l'origine du mystère. Au cœur de la demeure Belasco, cachée derrière une porte dérobée au fond de la chapelle, se trouve une salle secrète qui abrite les restes de son propriétaire et dont les parois revêtues de plomb conservent l'esprit intact. Dans le grenier du manoir Stauf, qui n'est accessible qu'en étant téléporté dans une pièce cachée suite à la résolution d'une énigme, le personnage-joueur découvre l'évènement dont il doit interrompre la répétition : le meurtre de l'enfant

dans *Planetfall* (Infocom, 1983). La seconde, la reproduction du récit enchâssé, permet au joueur de vivre l'aventure au présent au prix de restrictions spatiales qui lui imposent un cheminement chronologique, par exemple dans *Amazon* (Trillium, 1984).

qui était le septième invité. Conformément au chronotope du château proposé par Mikhaïl Bakhtine, la maison hantée, avec son organisation verticale, ses sombres soubassements et ses passages dissimulés, est orientée vers le passé. S’y enfoncer revient à remonter le temps pour découvrir ses secrets. Il faut jouer le jeu du spectre pour en triompher. Les médiums, comme Tanner, se laissent posséder par les fantômes pour entendre leur requête tandis que les scientifiques, comme Barrett, cherchent à se confronter aux phénomènes paranormaux qu’ils veulent réfuter. Le jeu *Project Zero* – ou *Fatal Frame* aux Etats-Unis – (Tecmo, 2001) a mis en scène ce principe dans son système d’affrontement. Le personnage-joueur doit prendre en photo les fantômes pour les faire disparaître ; or plus il fixe l’objectif sur l’apparition, plus son « tir » est puissant. Ainsi, l’exorcisme passant par la documentation du phénomène implique de se confronter à ce passé encore présent, à laisser le spectre s’approcher au plus près pour le photographier, c’est-à-dire « l’historiographier ». En ce sens, le jeu reproduit le rapport ambigu de l’histoire à la trace que Michel Foucault décèle dans *L’Archéologie du savoir* :

Disons pour faire bref que l’histoire, dans sa forme traditionnelle, entreprenait de « mémoriser » les *monuments* du passé, de les transformer en *documents* et de faire parler ces traces qui, par elles-mêmes, souvent ne sont point verbales, ou disent en silence autre chose que ce qu’elles disent ; de nos jours, l’histoire, c’est ce qui transforme les *documents* en *monuments*, et qui, là où on déchiffrait des traces laissées par les hommes, là où on essayait de reconnaître en creux ce qu’ils avaient été, déploie une masse d’éléments qu’il s’agit d’isoler, de grouper, de rendre pertinents, de mettre en relations, de constituer en ensembles (Foucault, 1969, p. 15).

La question de l’exorcisme du spectre semble suspendue entre ces deux tendances. Il s’agit en effet de rendre le monument spectral compréhensible, intégrable à une chaîne causale, mais la mémoire de l’apparition fantomatique est en soi un défi à la raison. Le spectre ne se combat pas ; on ne le fait disparaître qu’en résolvant une situation problématique (injustice, survivance intempestive, ou autre), fusse contre son gré. Mais à vouloir prendre le revenant à son propre jeu, n’est-on pas soi-même son jouet ?

III) La création de nouveaux tombeaux

He was to be used to record their testaments. He was to be their page, their book, the vessel for their autobiographies. A book of blood. A book made of blood. A book written in blood.

(« The Book of Blood », Clive Barker, 1984)

Pour Derrida, l'incertitude débute dès l'apparition du spectre et l'affirmation de son identité qui, en soi, est déjà une injonction adressée au personnage. La caractérisation du revenant dirige l'interprétation de sa présence, or il y a déjà ici un acte de foi :

Celui qui dit « Je suis le spectre de ton père » (« I am thy Fathers Spirit »), on ne peut que le croire sur parole. Soumission essentiellement aveugle à son secret, au secret de son origine, voilà une première obéissance à l'injonction. Elle conditionnera toutes les autres. Il peut toujours s'agir de quelqu'un d'autre encore. Un autre peut toujours mentir, il peut se déguiser en fantôme, un autre fantôme peut aussi se faire passer pour celui-ci. C'est toujours possible (Derrida, 1993, p. 28).

Cette thématique se déploie tout au long de *Hell House*. Chaque personnage y entre avec son interprétation de la hantise et agit en fonction de cela. Florence Tanner, médium, croit en la présence d'une multitude de fantômes qu'il s'agit d'apaiser. Cette approche l'amène à dépasser une première strate d'apparence. Au-delà de la vision effroyable du revenant, elle perçoit une victime en attente d'assistance :

She stopped, her heartbeat jolting. A figure blocked her way: a gaunt man dressed in ragged, filthy clothes; bones showing through his skin; long hair shaggy; face malformed by sickness; tiny, glowing eyes buried in dark-rimmed sockets; mouth distended, filled with thick, discolored teeth. Florence stared at him. It was one of Belasco's victims, she knew. He'd looked like this before he died (Matheson, 1974, p. 278-279).

Aussi, lorsqu'elle rencontre le spectre de Daniel Belasco, fils persécuté d'Emeric Belasco, Florence s'emploie à libérer son âme prisonnière. Or, malgré ses efforts, Daniel se retourne contre elle et devient agressif : il ne désirait pas être libéré (Matheson, 1974, p. 147-148). Ce premier masque tombé, la médium découvre une nouvelle illusion en s'apercevant que les discussions qu'elle a eu avec le fantôme sont tirées des souvenirs qu'elle a d'une pièce télévisée (Matheson, 1974, p. 221). De telles erreurs mènent Florence à une fin particulièrement sanglante. Se tromper à ce jeu de devinettes c'est se vouer à un sort funeste et Fisher, seul à avoir survécu à la maison, le rappelle en évoquant le sort de Grace Lauter, la médium qui l'avait accompagné la première fois : « Elle avait la certitude que deux sœurs hantaient la maison. Telle qu'elle la présentait, l'histoire paraissait sans faille. Le seul ennui, c'est qu'elle se trompait. Elle s'est tranché la gorge trois jours après notre arrivée (Matheson, 1974, p.

162). » Si la théorie de Lionel Barrett, principal opposant de Florence Tanner, est en partie exacte, il n'a pas non plus la réponse finale. La force magnétique au cœur de ses recherches est effectivement au cœur des phénomènes, mais faute de croire à la survivance de Belasco et à la salle plombée qui le conserve, il ne parvient pas à exorciser la maison. Seul Fisher peut résoudre l'énigme, et ce parce qu'il a réussi à déjouer la mort à laquelle il était destiné, survivant lui aussi à son propre trépas :

"He created everything."

"How do you know?"

"He told me so," he said. "He let me know, because I was about to die."

"No wonder the secret was never found. There's never been anything like it in the history of haunted houses: a single personality so powerful that he could create what seemed to be a complex multiple haunting; one entity appearing to be dozens, imposing endless physical and mental effects on those who entered his house - utilizing his power like some soloist performing on a giant, hellish console." (Matheson, 1974, p. 330).

Telle est la vérité de l'apparition spectrale : une multiplication de masques et d'illusions cachant une cause secrète et inaccessible, le cadavre dans la salle dissimulée derrière les murs. L'aspect trompeur des causes, des motivations, et donc aussi des conséquences des drames qui ont lieu a donc une place centrale ici. Cette soumission aveugle à une injonction provenant d'une source incertaine est également au cœur de l'expérience vidéoludique. D'une certaine manière, le joueur obéit toujours à des spectres. D'abord, celui du Maître du jeu qui formule les objectifs ou organise les éléments perçus par le joueur de manière à le guider : un jeu comme *DOOM* (Id Software, 2016) donne au joueur un but au début de chaque niveau, mais utilise également la lumière pour attirer son attention sur le chemin à suivre pour progresser dans l'espace. Ensuite, les spectres de ses expériences passées qui influent sur sa manière d'aborder un jeu : le joueur habitué aux « doom-likes » n'a pas besoin qu'on lui explique qu'il doit tirer sur les démons qu'il croise. De manière moins superficielle, il aura également tendance, lorsqu'un chemin lui est offert avec insistance, à d'abord explorer la zone opposée à la recherche de secrets dissimulés. Au-delà de la thématique du fantôme lui-même, le jeu vidéo a pu travailler sur cette tendance liée à la forme ludique pour bâtir une expérience ou un propos particulier. Lors de l'incipit de *Amnesia : The Dark Descent* (Frictional Games, 2010), le personnage-joueur se réveille dans un château en ayant perdu la mémoire ; il découvre alors une lettre qu'il s'était adressée à lui-même, lui expliquant qu'il a volontairement effacé ses souvenirs et qu'il doit faire confiance à cette missive et rechercher un dénommé Alexander pour le tuer. Cette situation initiale amorce une découverte progressive de sa propre culpabilité dans les horreurs qui parsèment les lieux et que le personnage perçoit avec le même regard neuf que le joueur. *Spec Ops : The Line* (Yager Development, 2012) adapte quant à lui le *Heart of Darkness* de Conrad (1899) au contexte des actions militaires américaines au Moyen-Orient, suivant le modèle du film *Apocalypse Now* (Coppola, 1979). Le

personnage-joueur part à la recherche d'un officier disparu qui s'adresse à lui par radio et le guide dans une progression à travers Dubaï durant laquelle il est amené à tuer des miliciens locaux, des militaires américains, des civils et à causer la perte de ses coéquipiers. Arrivé au terme de son périple, le personnage-joueur découvre que cet officier était mort depuis le début et qu'il imaginait la voix qui le guidait sans jamais remettre en question sa mission. Sans doute plus encore que tout autre médium, le jeu vidéo peut mettre en scène cette destinée vouant Hamlet à mettre en ordre une situation irrésolue suivant une injonction venue du passé. Le joueur entrant dans *The 7th Guest* n'a pas besoin de lire le manuel ou de regarder la cinématique d'introduction pour comprendre qu'il doit déverrouiller progressivement les pièces du manoir en résolvant ses énigmes. La seule présence du puzzle implique sa résolution, quelle qu'en soit les conséquences et même si c'est la voix de Stauf lui-même qui sert de Virgile.

Dire que la quête des personnages est déceptive ne revient cependant pas à dire qu'elle est une impasse. Au contraire, celui qui cherche finit par trouver, mais ce qu'il découvre ne correspond pas à ce qu'il espérait. Le récit du spectre présente une sérendipité pervertie : ses personnages cherchent la lumière de la vérité, mais découvrent finalement que la vérité reste porteuse d'une part de ténèbres. Ainsi, la résolution de l'énigme spectrale se confond-elle avec une nouvelle survivance. Pour reprendre les formules de Roger Bozzetto et Alain Chareyre-Méjan, la lecture du texte fantastique est archéologique et l'archéologie est fantastique (voir chapitre 2). Il s'agit, à la fois pour les personnages et pour les lecteurs (on y associe les joueurs), de rétablir une cohérence que le monde a perdu en reconstituant une totalité perdue ; mais entrer dans la pyramide, c'est aussi en activer les mécanismes, risquer la malédiction millénaire et le réveil de la momie, car les légendes disent vrai. L'essentiel du savoir lié au spectre passe par des moyens alternatifs à ceux de la connaissance rationnelle. Ce sont les rêves, les œuvres d'art, les rumeurs et les sensations qui renseignent le mieux sur sa présence. L'imagination n'est plus chimérique, mais un rapport irrationnel au monde et donc une approche en accord avec sa nature. C'est la réalisation terrifiante de la découverte spectrale : ce qui paraissait impossible, inenvisageable, s'avère être l'expression d'une approche par l'esprit humain de la part inhumaine du réel et résoudre l'énigme n'est pas abolir cette dimension, c'est intégrer son étrangeté à notre dispositif. On retrouve ici la réflexion de Roger Bozzetto :

L'objet exhumé, venu d'un autre espace culturel, fait irruption dans nos cadres rationnellement clairs et artificiellement réduits à la logique binaire. Le grimoire ancien, et les paroles qu'il code, ne font plus partie de notre grammaire. Cette superposition de deux mondes, celui du passé et celui du présent, de deux modes – celui du surnaturel et celui de l'actuelle rationalité, de la pensée animiste et de la pensée logique – crée un « empiètement » dont les effets sont terrifiants (Bozzetto, 1992, p. 64).

L'expérience de l'œuvre littéraire ou vidéoludique fait écho à la revenance qu'elle met en scène : il s'agit de réanimer et réactualiser l'altérité d'une pensée retrouvée dans le passé. Texte et jeu sont des maisons dont on éveille les esprits en y entrant. Il ne s'agit pas tant d'abolir le spectre que d'en domestiquer l'existence. Les personnages, morts ou vivants, entrent dans la légende : c'est le cas de *Hell House* avec Fisher, mais aussi, de manière générale, des œuvres horribles engagées dans une sérialité. Si les « Boogeymen » reviennent sans cesse, les survivants leur sont étroitement liés ; ils partagent leur célébrité et sont régulièrement amenés à croiser à nouveau leur chemin. De même, l'horreur aime jouer avec le témoignage que l'on voudrait étouffer, mais qui persiste (des documents retrouvés chez Stoker ou Lovecraft au souvenir de Freddy Krueger) et avec la vanité de la résolution finale (le corps de Michael Myers disparaît, une main sort de la tombe, etc.). *The 7th Guest* se termine sur un livre que l'on referme, mais pas avant d'avoir pu en lire la page : « The End. The 7th Guest. Vol. I ». Si le volume II n'a jamais existé, il y a bien eu *The 11th Hour* (Trilobyte, 1995) pour prendre la suite. De même, si *Hell House* n'a pas connu de suite, le roman a été adapté au cinéma avec *The Legend of Hell House* (Hough, 1973). D'une manière ou d'une autre, l'horreur parvient à survivre.

Conclusion

Survivance et résurgence, deux aspects primordiaux du spectre qui déterminent son caractère profondément problématique. Parce qu'il survit de manière intempestive, le revenant appelle sa propre résolution, mais c'est en le cherchant qu'on le fait ressurgir. D'où provient donc cette injonction paradoxale ? Les personnages semblent incapables d'expliquer les raisons profondes qui les poussent à se confronter au passé encore présent, à ce qui est mort, mais vit toujours. Le spectre fournit lui-même la possibilité de son exorcisme : il propose un jeu et prend le risque qu'il soit gagné. Mais s'il est ce maître du jeu invisible, ce marionnettiste qui tire les ficelles dans l'ombre, inaccessible derrière le rideau du temps, peut-être dissimule-t-il lui aussi une hantise plus profonde et plus anonyme. Si Derrida souligne l'indissociabilité entre l'Europe et ses spectres, Roger Bozzetto rappelle quant à lui que la revenance psychanalytique désigne le phénomène par lequel une symbolisation lacunaire, un lien faisant défaut, se manifeste (Bozzetto, 1992, p. 56). Sans doute est-ce là ce qui unit les trois sens de la conjuration. Suivre l'injonction c'est tout à la fois s'engager à redonner vie au spectre et à l'exorciser. Le fantôme est toujours prometteur de sens, fut-il cruel, et crée une continuité là où il y a eu rupture. Poser une énigme c'est assurer l'existence d'une réponse, réclamer vengeance pour une injustice c'est prouver qu'elle n'était pas absurde. L'injonction en elle-même prime sur sa provenance car cette voix désincarnée nie l'absence : cela parle, depuis les légendes, les rêves et les souvenirs, ce

qui comble le vide. Si le spectre perd sa puissance lorsque le désordre est résolu et qu'on l'historicise, il reste constitutif de cette histoire, indispensable à son élaboration. L'œuvre, texte ou jeu, devient un monument semblable à la maison hantée. On en réveille les spectres en y pénétrant et on en repart en ayant ajouté à ses légendes. Le caractère d'imprimerie, étymologiquement « l'empreinte », comme l'espace de possible ludique, deviennent semblable à la gangue de cendre qui conserve la silhouette d'Aria Marcella. Ils servent de réceptacle pour les spectres projetés par le(s) créateur(s) et le lecteur/joueur. Comme on retrouve les anciens invités de Stauf, comme Fisher revoit ce qui s'est produit durant sa première visite, chaque éveil de l'œuvre produit de nouvelles hantises. On retrouve ce même phénomène au-delà des frontières de l'œuvre individuelle : l'horizon d'attente, formé par l'amoncellement de spectres exorcisés, vidés de leur puissance, offre autant de possibles subversions pour les récits à venir. Les revenants se multiplient et se propagent à l'insu des vivants, derrière les murs et sous les tombes, prêts à surgir à la moindre faille. On peut donc étendre la métaphore du Ouija utilisé par *The 7th Guest*. On entre dans une œuvre comme dans une séance de spiritisme, pour avoir une question et obtenir une réponse, à l'abri d'un cercle qui sépare ce qui se produit du quotidien et en prenant soin de terminer par un adieu qui laisse ce qui a été vécu derrière soi. Toujours est-il que, si les récits de fantômes portent un enseignement, c'est bien qu'invoquer le passé fait courir le risque que celui-ci sorte de ses gonds et que le spectre s'empare de celui qui le convoque pour ne plus le quitter.

Chapitre 6 : La Chimère

If I say that my somewhat extravagant imagination yielded simultaneous pictures of an octopus, a dragon, and a human caricature, I shall not be unfaithful to the spirit of the thing.

(«The Call of Cthulhu », Howard Phillips Lovecraft, 1928)

Dans l'*Illiade* d'Homère (VI. 179-182), la chimère est décrite comme une créature dont la physionomie commence en lion, se poursuit en chèvre et se termine en serpent, dans la *Théogonie* d'Hésiode (319) c'est un monstre tricéphale qui rassemble ces trois espèces, tandis que dans la *Bibliothèque* d'Apollodore (II. 3. 2) elle a la tête et le corps du lion, une seconde tête de chèvre et la queue d'un dragon. Elle est un assemblage si inconcevable que son aspect semble incertain. En génétique, elle a donné son nom aux organismes qui contiennent des populations de cellules aux caractères génétiques différents, combinées mais distinctes ; dans le langage courant, elle désigne une vue de l'esprit le fruit d'une imagination fantaisiste. C'est ainsi que l'on peut résumer ce qui caractérise la chimère : elle combine des éléments qui devraient être incompatibles, elle est un assemblage défiant la logique et la raison, impossible et pourtant présent. En cela, elle constitue l'archétype de ce que Noël Carroll a appelé « l'impureté » du monstre (Carroll, 1990, p. 24), sa tendance à l'hybridation et au défi de l'ordre naturel connu. Or, si cet aspect du monstrueux a déjà été abondamment remarqué et commenté dans sa dimension physique, en particulier en ce qui concerne le cinéma (depuis la transition entre homme et bête du loup-garou jusqu'à l'état de stase impossible du mort-vivant), il demeure possible de proposer quelques contributions sur le plan des enjeux posés par cette incertitude, surtout si l'on enrichit la définition de Carroll par l'apport de David J. Russell qui étend l'anormalité du monstre au comportement déviant (Russell, 1998, p. 242). Ce chapitre se propose donc de traiter les enjeux de l'archétype de la chimère, sa multiplicité agglomérée, l'incertitude de ses apparences et ses liens structurels avec l'œuvre, non seulement à travers les créatures qui rôdent dans le manoir de *Resident Evil*, mais également à travers le criminel abominable Fantômas.

Qualifier *Fantômas* (Souvestre et Allain, 1911) de roman horrifique serait sans doute une affirmation très contestable. Ses auteurs s'inscrivent bien davantage dans la tradition du feuilleton littéraire des débuts du XX^e siècle, produisant des textes à un rythme si effréné que, d'après la légende, ils auraient été composés oralement sur un dictaphone pour être ensuite retranscrits par des dactylos. On y suit ainsi l'inspecteur Juve et Jérôme Fandor alors qu'ils tentent de résoudre les énigmes posées par le meurtre de Lord Beltham, celui de la marquise de Langrune, le vol des bijoux de la princesse Danidoff,

du naufrage du Lancaster, et autres méfaits qui semble tous mener au même coupable. Cependant, suivant les exigences du roman à sensation, la monstruosité du personnage Fantômas est bien moins discutable et suscite des effets génériques d'horreur notables. Sur la quatrième de couverture de l'édition Presses Pocket de 1977 on peut lire :

- Fantômas !
- Vous dites ?
- Je dis... Fantômas.
- Cela signifie quoi ?
- Rien... et tout !
- Pourtant, qu'est-ce que c'est ?
- Personne... mais cependant quelqu'un !
- Enfin, que fait-il ce quelqu'un ?
- Il fait peur !

Et il tue ! Créé en 1911 par Souvestre et Allain, Fantômas n'a cessé depuis de faire trembler Paris, la France, le monde... Et même les ministres et les rois ; à moins qu'il n'usurpe leur visage et leur rôle.

Fantômas l'homme assez fou et assez cruel pour faire dérailler les trains de luxe, saigner les murs, pleuvoir du sang, voler les plaques d'or du dôme des Invalides, faire chanter les fontaines, noyer Paris sous l'eau des réservoirs de Montmartre, ou mettre du vitriol dans les démonstrateurs à parfum des grands magasins...

Fantômas celui qui tue, mais ne meurt pas, même sous le couperet de la guillotine ! (Souvestre et Allain, 1977).

Le texte porte la marque de l'hétérogénéité et de l'incertitude caractéristiques de la chimère : le dialogue est extrait du roman, le reste est une présentation ; le personnage en tant que création littéraire (apparu en 1911) et le personnage intégré à sa diégèse (usurpant l'identité des rois) se fondent l'un dans l'autre au sein de la même phrase ; les exploits criminels (déraillements et cambriolages) se mêlent à des visions surnaturelles (le sang qui peut et coule des murs) sans que l'on sache dans quel roman ils ont lieu. La carrière extra-diégétique de Fantômas fait elle-même écho à son caractère insaisissable, et si les films mettant en scène Louis de Funès et Jean Marais ont pu faire oublier que le Génie du crime se confectionnait des gants en peau humaine pour dissimuler ses empreintes (*Le Mort qui tue*, Souvestre et Allain, 1911) bien avant que Hannibal Lecter ne dissimule ses traits sous un visage dépecé (*Le silence des agneaux*, Harris, 1988), la trilogie de bandes dessinées *La Colère de Fantômas* (Bocquet et Rocheleau, 2017) a ressuscité l'assassin capable de plonger une broche à rôtir dans le crâne d'un témoin durant son propre procès. Ainsi, même s'il ne porte pas dans sa physionomie les attributs du monstrueux composite, celui que l'on a surnommé L'Homme aux cent visages permet d'aborder les enjeux de cet assemblage hétéroclite tout en s'extirpant de la stricte catégorie générique de l'horreur.

Resident Evil (Capcom, 1996) est sans doute l'un des titres les plus importants pour l'horreur vidéoludique, ne serait-ce que, à défaut d'être le premier jeu à présenter les caractéristiques du genre,

il est celui pour lequel le terme de « Survival Horror » a été créé. Le joueur y incarne soit Chris Redfield soit Jill Valentine, deux membres des forces spéciales qui se réfugient dans un manoir lors d'une enquête sur une série d'actes cannibales. Ils y découvrent de nombreux monstres issus des expériences de la société Umbrella. Si les caractéristiques formelles et ludiques (perception de l'espace par des angles fixes, limitation du nombre d'objets transportables et de sauvegarde, hybridation entre les énigmes du jeu d'aventure et les combats du jeu d'action...) ont établi des codes pour les jeux horribles suivants, l'édition de versions remaniées – *Resident Evil: Director's Cut* (Capcom, 1997), *Resident Evil Remake* (Capcom, 2002) et *Resident Evil HD Remaster* (Capcom, 2015) – a produit un palimpseste dont les variations permettent de jouer sur les attentes des joueurs. Partir de la version la plus récente permet donc d'aborder non seulement les questions formelles, narratives et ludiques posées par les personnages et les monstres auxquels ils se confrontent dans le Manoir Spencer, mais aussi de considérer les aspects chimériques liés à l'œuvre, devenue elle-même monstrueuse.

l) Le monstre aux mille visages : l'agencement hétéroclite

*It was the insane scream of an hysterical woman, and it came from the throat of
Norman Bates.
(Psycho, Robert Bloch, 1959)*

Malgré leur variété, toutes les créatures rencontrées par le joueur dans *Resident Evil* sont liées aux expériences menées sur le virus T et les mutations qu'il engendre. Aussi, bien que nombre d'entre elles relèvent du schéma basique d'agrandissement relevé par Noël Carroll en ce qui concerne la création du monstre (Carroll, 1990, p. 24) – araignées, serpents, abeilles et requins ayant pris des proportions gigantesques – l'idée du changement et de l'identité troublée leur est indissociable. Il ne s'agit pas uniquement de géants, mais d'expériences avortées. Dans le processus de mutation, la transformation s'est figée : ces monstres ne sont plus les animaux qu'ils étaient, mais ne sont pas non plus devenus quelque chose de fondamentalement différent. En cela, ils s'apparentent aux zombies qui hantent eux aussi les couloirs du manoir, piégés dans un état de non-vie et de non-mort, et recourent le principe de « figuration de l'indéterminé » relevé par Eric Dufour à partir de son analyse d'*Alien* (Scott, 1979) :

Ce qu'il y a de nouveau dans *Alien* [...] [c'est] la représentation de l'altérité non pas simplement comme quelque chose dont on n'arrive pas à totaliser les parties (*i.e.* l'indéterminé), mais aussi comme quelque chose de gluant. L'alien n'est jamais sec, mais

toujours humide, comme s'il était enveloppé d'une sorte de sécrétion, exactement comme un embryon qui naît. Cet aspect [...] *est une figuration de l'indéterminé* : la sécrétion donne l'impression que l'alien n'a pas atteint sa forme définitive et reste en formation (Dufour, 2006, p. 122-123).

Dans *Resident Evil*, le serpent géant rencontré dans l'ombre du grenier luit et répand une salive visqueuse, l'araignée géante qui a établi son nid dans la mine court le long de sa toile avec un son moite et vomit un venin corrosif, mais c'est sans doute le *Tyrant*, l'adversaire final, qui illustre le mieux cet aspect du mutant. Le Jill découvre ce dernier dans le laboratoire souterrain, baignant dans une cuve d'incubation (Figure 16).



Fig. 16. Le Tyrant dans sa cuve (*Resident Evil Remake HD*, Capcom, 2015).

Extrait de Chris disponible sur youtube, chaîne « Jean-Charles Ray » : « Resident Evil Remake HD Playthrough No Commentary Chris 11 », 09min25 à 12min00, url : <<https://youtu.be/LdsA55cX6pc>>

La cinématique qui le révèle se compose d'une succession de plans rapprochés sur un amas de chair informe, une griffe démesurée, un cœur apparent qui bat et un visage encore à moitié décharné avant de donner en contre-plongée la silhouette d'un colosse difforme dont un des bras se termine par une immense serre. Lorsque Wesker, traître et antagoniste, le libère, le monstre se retourne contre lui et il n'a que le temps de s'écrier : « *premature!* ». L'accumulation de synecdoques visuelles signifie la difficulté de la totalisation en même temps qu'elle qualifie la créature : la force primitive de ses griffes, la dimension embryonnaire d'un corps encore informe dont les organes sont visibles et l'absurdité, le scandale vis-à-vis de la nature, de voir un tel cœur battre. Cependant, contrairement à *Alien* qui pouvait ne révéler qu'une partie de la créature à chaque fois, les implications ludiques du combat qui

s'annonce impliquent de montrer le monstre dans sa totalité, en particulier pour une séquence conçue à un moment où l'état de la technologie rendait l'utilisation d'effets de lumière délicate et limitait l'impact visuel du monstre (Figure 17).



Fig 17. Le Tyrant dans *Resident Evil* (Capcom, 1996).

Comme le souligne Frédéric Raynal à propos de son jeu *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), « l'imagination est plus forte que le polygone »¹, l'effroi passait ici avant tout par ce que le monstre représentait dans ses implications ludiques (un adversaire redoutable) et dans sa forme. Aussi, son aspect général prolonge-t-il cette « figuration de l'indéterminé » à travers sa difformité et l'humidité palpitante de la chair à vif, tout comme le fait l'organisation de l'affrontement. En effet, alors que le personnage-joueur pense avoir tué le *Tyrant* dans le laboratoire, ce dernier surgit à nouveau sur l'héliport, au moment de la fuite finale, encore plus agressif. Ce principe a été reconduit dans les suites

¹ « He knew from the beginning he needed to add text. "To make something very scary... with just a few polygons [is] not very frightening, so I knew that I needed the text to put the situation into a very heavy background story for the game." [...] In the staging of survival horror, "I had a lot of ideas of how to scare the player... imagination is stronger than polygons," says Raynal. "If you have this very heavy and dense, dark story, it helps... but I realized there was still something else. In an adventure game, you walk 80% of the time. So if you want to put big pressure on the player, just scare him with what he does all the time -- just walking » (« GDC 2012: Inside the making of *Alone in the Dark* », *Gamasutra*, en ligne : https://www.gamasutra.com/view/news/165360/GDC_2012_Inside_the_making_of_Alone_in_the_Dark.php).

du jeu, la confrontation à des métamorphoses de plus en plus impressionnantes de l'ennemi principal devenant un des codes de la série, et perdant donc son efficacité.

Dans cette mutation, chaque élément n'est qu'ébauché, avorté avant d'atteindre sa forme aboutie : le corps est grotesque, les griffes grossières, les chairs mal réparties. Ce caractère ébauché de la forme renvoie à l'idée du monstre comme monstruation, soulignée par Roger Bozzetto, à la démarche du mythe consistant à donner forme au chaos préexistant à l'organisation humaine sans en perdre la substance, en retournant la mimésis contre elle-même (Bozzetto, 1998, p. 123). Il rejoint aussi le lien souligné par Evangelia Stead entre monstre et fœtus (Stead, 2004), ce dernier combinant une vague silhouette humaine avec les traces de son animalité primordiale : les doigts palmés, les yeux énormes, le vestige d'une queue reptilienne, etc. Si la gestation rejoue l'évolution hors d'un état animal vers la forme humaine, le monstre, figé dans un état intermédiaire, met au jour la multiplicité de ce qui est amalgamé. Que ce soit sur un mode de pensée mythique ou scientifique, il dit le désordre irréductible au cœur du réel. Ce principe se prolonge de manière plus immédiatement associée à la chimère à travers le schéma que Carroll nomme fusion. Il s'agit ici de bâtir une corporalité monstrueuse par l'association d'éléments défiant les catégories naturelles ou culturelles telles que humain/machine, humain/animal, mort/vivant, etc. (Carroll, 1990, p. 43). Outre les zombies, les monstres relevant directement de ce modèle sont le *hunter* et la *chimera*, respectivement hybrides humain/batracien et humain/mouche. Si l'aspect effrayant du *hunter*, créature humanoïde et reptilienne dotée de grandes griffes, tient avant tout à une émotion vidéoludique, dans la mesure où il est capable de décapiter le personnage-joueur d'un seul coup, la physionomie de la *chimera* est bien plus riche : outre son inquiétante capacité à ramper aux murs et au plafond, on y retrouve la dissymétrie des bras, tantôt grotesquement humain tantôt insectoïde, la déshumanisation du visage décharné et doté d'une gueule démesurée, ainsi que la cage thoracique ouverte sur des viscères apparentes. Non seulement la silhouette est menaçante et ébauchée, mais elle défie les distinctions catégoriques, point qui, pour Éric Dufour, est fondamental dans l'altérité horrifique :

Si « c'est la confusion qui est le phénomène originaire », comme l'écrit Nietzsche, ce qui motive le processus de constitution de la connaissance, par lequel l'homme échappe à cette indétermination initiale pour prendre les choses dans ses rets au moyen des catégories qui ne sont rien d'autre qu'un moyen de s'approprier les choses, c'est la peur (Dufour, 2006, p. 115).

Si l'on retrouve ici l'évocation du chaos originel, liée à la pensée mythique nietzschéenne, le carcan de la maîtrise rationnelle se referme également sur l'indéterminé des émotions et des passions. L'hybridation de l'humain et de l'animal ne dit pas seulement l'origine bestiale de l'humanité, mais également son soubassement pulsionnel et violent. Cet amalgame paradoxal entre l'image de l'homme

moderne pétrie d'idéaux humanistes et d'une violence absurde et sauvage permet d'établir le lien entre l'archétype de la chimère et la monstruosité incarnée par Fantômas.

A propos des monstres de l'art moderne et de leurs racines mythologiques, Jean Clair a écrit :

Quand ils remontent jusqu'à nous, qu'ils se "monstrent", ces "fantômes", ces "phénomènes", ces dieux ou ces démons insoutenables au regard s'incarnent sous un aspect tout à la fois fantastique et logique, des hybrides d'observation scientifique et de fantaisies formelles, où se mêlent goût du prodigieux et respect d'une organisation vivante (Clair, 2012, p. 11).

Si cette hybridation apparaît clairement dans les physionomies monstrueuses évoquées plus tôt, on peut également l'appliquer à l'esprit d'un personnage tel que Fantômas. En effet, si l'on suit la distinction proposée par Peter Hutchings entre le *Villain*, dangereux, mais non « impur », et le monstre (Hutchings, 2004, p. 35), ce qui fait de Fantômas un monstre – contrairement au traître Wesker – c'est l'absurdité et la gratuité de sa sauvagerie. Bien qu'une bonne partie de ses actes trouve une motivation, fut-elle purement pécuniaire, la violence prodigieuse des crimes dépasse toute justification. Ainsi, la méticuleuse organisation du meurtre de la marquise de Langrune, intégrant la désignation d'un faux coupable, la dissimulation de la présence du criminel, etc., le dispute à l'horreur du cadavre :

-Ah ! je n'oublierai jamais l'impression que j'ai eue en voyant ma pauvre chère maitresse, gisant au pied du lit, morte, toute ensanglantée, et la gorge si horriblement tailladée que j'ai cru un instant que la tête était détachée du tronc !... [...]

-Il est certain, monsieur le juge, remarquait-il, que cet assassinat a été commis avec une brutalité particulièrement effrayante... L'assassin s'est acharné sur le cadavre... Les blessures sont horribles... [...]

Le cadavre à demi vêtu, était horrible à voir. Une plaie affreuse déchirait la gorge sur presque toute sa largeur, mettant les os à nu. Un flot de sang avait jailli, les vêtements de la victime en étaient imprégnés et sur le tapis, tout autour du corps, une large tache rouge s'agrandissait continuellement... (Allain et Souvestre, 1977, p. 33-35).

Préfigurant les tueurs psychopathes tels que Hannibal Lecter et Patrick Bateman, Fantômas est capable à la fois d'un grand raffinement et d'une barbarie d'autant plus terrifiante qu'elle est d'abord rapportée par des témoins traumatisés. En cela, il met à mal la téléologie du progrès moderne et le président Bonnet, évoquant le criminel dans les premières pages du roman, rappelle que les progrès de la science, de la technique et de l'instruction ont autant profité à « l'armée du mal » qu'à la police (Allain et Souvestre, 1977, p. 9). Fantômas défie aussi les catégories sociales, capable d'évoluer tout aussi naturellement dans les bas-fonds qu'au sein des élites². Tirant parti de la démultiplication des

² Nadja Cohen remarque à ce propos : « Que le message politique de Fantômas soit explicite ou non, le fait qu'il « piétine allègrement l'ordre social et moral » le constitue de facto en agent subversif. Le

voix liée au dialogisme romanesque, il dédouble ses visages à chaque apparition, tantôt parlant l'argot des apaches, tantôt le langage châtié de l'aristocratie, se faisant tantôt séducteur galant, tantôt froid meurtrier. Fantômas ne synthétise pas ces identités ni ne se transforme en tel ou tel, il accumule les visages et les présente selon son plaisir. L'organisation du tout est incertaine ; la forme générale est fluctuante, tout comme celle de la chimère mythique. Seule sa nature composite et problématique est constante. L'hésitation que Todorov plaçait au cœur du fantastique n'est que le symptôme phénoménal de notre rapport à la réalité incompréhensible qui est son objet : la chimère n'est pas soit chèvre, soit lion, soit serpent, elle est les trois à la fois, absolument, et c'est notre incapacité à saisir sa totalité contradictoire qui suscite l'incertitude :

Fantômas ! il est impossible de dire exactement, de savoir avec précision qui c'est... Fantômas ! Il s'incarne souvent dans la personnalité d'un individu déterminé, voire même connu ; tantôt il affecte la forme de deux êtres humains à la fois !... Fantômas ! Il agit parfois seul, parfois avec des complices ; on l'identifiera à l'occasion pour être tel ou tel, quant à le connaître, lui, Fantômas ! on n'y est pas encore parvenu ! C'est un être vivant, certain, indiscutable et cependant, impossible à saisir, impossible à préciser. Il n'est nulle part et il est partout, son ombre plane au-dessus des mystères les plus étranges, sa trace se trouve autour des crimes les plus inexplicables et cependant ... (Allain et Souvestre, 1977, p. 10).

Le nom revient dans une exclamation de manière incessante ; amputé de son pouvoir définitoire, il n'est plus que l'invocation de quelque chose qui dépasse le locuteur. Fantômas ! Chaque tentative de le préciser se heurte à des alternatives incompatibles se chevauchant sans pouvoir s'organiser de manière stable. Le lien symbolique du langage est brisé car le désigné déborde constamment les catégories qu'on lui applique. Le président Bonnet le rapproche de Vidocq, Rocambole et Cagliostro, mêlant personne historique, personnage fictif et personne historique devenu personnage littéraire

personnage s'avérant être le frère caché de l'inspecteur Juve, son ennemi de toujours, l'inquiétante proximité entre le crime et la loi rend la série d'autant plus troublante et achève de nous persuader que son succès n'est rien moins qu'anecdotique. Maître en communication, « professeur d'énergie », agent subversif auréolé du « soleil noir du crime », dandy affranchi de la morale commune à une époque d'intense révision des valeurs : Fantômas est tout cela à la fois » (Cohen, 2013) ; tandis que Philippe Azoury et Jean-Marc Lalanne font du personnage une incarnation de l'anarchisme violent et nihiliste : « Si Fantômas est politique, c'est alors, peut-être, de la même façon qu'il est dandy : politicien sans programme (et sans morale) autant que rebelle sans cause. Agissant par simple soif d'assouvir des désirs régulièrement appelés à être réveillés. Le scandale permanent qu'est l'existence de Fantômas, le chaos social qu'il invite à suivre, le désordre que laisse son passage, en ont vite fait [...] un anar virulent [...]. Fantômas peut en effet se vanter de quelques actions directes dans un Paris qui dort et qui lui appartient, bafouant les institutions (la police en premier lieu) ou ses monuments symboliques. Ceci aidé par sa quasi-contemporanéité avec les méfaits de la bande à Bonnot, qu'il devance de six mois » (Azoury et Lalanne, 2002, p. 24).

(Allain et Souvestre, 1977, p. 9). Le monstre est ici chimérique au sens où il semble purement imaginaire, irréalisable, et pourtant il est là, Fantômas !, toujours présent.

Cette incertitude est tout aussi centrale dans le rapport qu'entretient le joueur avec le monstre. Suivant la dynamique de maîtrise et d'habitude soulignée par Torben Grodal (2003, p. 148), le joueur commence par une sensation de perte de repères pour progressivement intégrer les codes du jeu et les dominer, au détriment de l'intensité des émotions ludiques. La première fois qu'il rencontre un zombie, le personnage-joueur ne sait comment réagir : le personnage est un soldat entraîné qui sait comment réagir dans une situation de danger, mais il fait face à une créature impossible, le joueur sait qu'il doit mobiliser les outils que lui offre *Resident Evil* et son expérience des jeux, mais il affronte un adversaire effrayant et déconcertant (Figure 18). Le mort-vivant est lent, mais il peut l'atteindre à une grande distance en se laissant tomber en avant, il peut se saisir de lui et le dévorer si le personnage-joueur ne parvient pas à se débattre suffisamment, il tombe après quelques coups de feu, mais se relève au bout de quelques secondes pour se remettre à avancer.



Fig. 18. La première rencontre avec un zombie dans *Resident Evil* (Capcom, 1996).

Extrait disponible sur *youtube*, chaîne « TurkishBullet19 » : « Resident Evil (PlayStation) – (Longplay – Chris Redfield) », 05min30 à 07min16, url : < <https://youtu.be/yd8RDVnvg7o>>.

Après quelque temps, le joueur appréhende la distance nécessaire à l'esquive, comprend que le zombie n'est réellement mort que si une mare de sang se répand au sol et qu'il ne sera pas poursuivi s'il passe une porte ; il ne craint plus cet ennemi basique et peut se contenter de l'éviter pour

économiser ses munitions. Le monstre a perdu son pouvoir de fascination. A peine est-il encore vu, étant seulement reconnu comme un obstacle, un élément, limité et intelligible, au sein d'un système qui a été compris.

Il n'est pas douteux que Fantômas ait subi lui aussi en partie cet amoindrissement à travers la sérialité de ses aventures. Outre la question de l'habitué, *La Fin de Fantômas* (Allain et Souvestre, 1913), sa trente-deuxième aventure, se termine sur un affrontement final holmesien lors duquel le criminel révèle à Juve qu'il est son frère avant que tous deux ne sombrent dans un naufrage. Cependant, contrant ce surplus biographique qui diminue l'aura du personnage, son retour littéraire, *Est-il ressuscité ?* (Allain, 1926), nie la révélation comme un autre mensonge du « Génie du Crime » et prive à nouveau ce dernier d'une origine définie en même temps que d'un motif clair à ses actes. Or, si la maîtrise rationnelle tend à étendre son emprise sur la chimère, l'incertitude incarnée par cette dernière contamine également les autres personnages. Lorsque le cadavre de la marquise de Langrune est découvert, c'est le jeune Charles Rambert qui est accusé, et ce par son propre père, convaincu par les indices que Fantômas a disséminés :

-Nieras-tu encore ? malheureux ! misérable ! Hélas ! la voilà la preuve convaincante, irréfutable de ton atroce forfait ! Ces taches sanglantes sont là pour le dire. Parbleu ! on ne pense pas à tout ! Expliqueras-tu autrement la présence de ce linge sanglant chez toi ? [...] Hélas ! peut-être n'es-tu pas entièrement responsable ? Peut-être y a-t-il des circonstances qui plaideront pour toi... [...] Ah ! si la science pouvait établir que l'enfant d'une mère malade... [...] Malade, continua Etienne Rambert, d'une maladie terrible, maladie devant laquelle on reste impuissant, désarmé... la... folie... (Allain et Souvestre, 1977, p. 50-51).

C'est que les éléments matériels ne sont pas tout ce qui accuse Charles. Fils d'une femme accusée de folie après avoir été elle-même victime de Fantômas, il a assisté la veille à une discussion à propos de ce dernier et n'a su cacher la fascination qu'exerçait le formidable criminel sur lui, avant de passer une nuit troublée de rêves violents. Aussi doute-t-il lui-même de sa santé mentale, envisageant que dans un moment d'aliénation, il ait pu commettre ce crime si atroce qu'on ne saurait l'attribuer à un être sain d'esprit. A travers Fantômas s'exprime la puissance des passions violentes qui renvoient les autres personnages à leur part d'ombre pulsionnelle. Il fascine autant qu'il effraie et, en cela, pousse chacun à se demander s'il n'est pas lui aussi une chimère aux multiples visages.

Ce type d'incertitude trouve peu d'applications ludiques. Au-delà de l'exigence d'objectifs clairs, Marc C. Santos et Sarah E. White font du joueur un défenseur de la subjectivité (face au tout inintelligible) et de la stabilité de l'ordre psychique et social (Santos et White, 2005, p. 70) tandis que Tanya Krzywinska en fait, dans son article « Hands on Horror », un garant de l'ordre établi dans une opposition manichéenne entre bien et mal (Krzywinska, 2002, p. 13-14). En réalité, il s'agit davantage d'un trope du jeu d'action que d'un invariable de l'horreur et des jeux empruntant plutôt au modèle

de l'aventure, tels que *Silent Hill 2* (Konami, 2002), *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010) ou *Layers of Fear* (Bloober Team, 2016) permettent une plus grande ambiguïté, présentant souvent un protagoniste amnésique qui découvre les atrocités qu'il a lui-même perpétrées. Il n'en demeure pas moins que, dans *Resident Evil*, les personnages jouables restent au-dessus de tout soupçon. Le traître Wesker, en revanche, présente une évidente fascination pour les monstruosité engendrées par le virus T, et pour la puissance du *Tyrant* en particulier. En cela, il reproduit le rapport ambigu que Jean Clair met en lien avec les monstres titanesques et difformes :

Temps des origines, avec ses créatures premières, leurs formes ébauchées, leurs embryons difformes, il fait naître des objets d'horreur, mais aussi de crainte et de vénération. Nous les craignons comme des diables et nous les adorons comme des dieux (Clair, 2012, p. 10).

Paradoxalement, et dans le prolongement des précédentes analyses de ces monstres, l'aboutissement scientifique retrouve une part de la pensée mythique. Néanmoins, les doutes du joueur portent principalement sur un autre personnage secondaire, Barry Burton, lorsqu'il incarne Jill. En effet, si ce dernier sauve la jeune femme à plusieurs reprises, de nombreuses scènes indiquent ostensiblement qu'il dissimule un secret. Cette ambiguïté aboutit aux catacombes du manoir : Barry, surpris par Jill, braque son arme sur elle. Cette dernière le désarme et lui demande de s'expliquer. C'est alors qu'un monstre fait irruption dans la salle. Barry demande son arme et promet de tout avouer par la suite. Le joueur a ici le choix : s'il refuse de rendre l'arme, Barry est tué par le monstre et ne laisse derrière lui qu'une photo de sa famille. Il comprend alors que cette dernière a été enlevée et séquestrée par la société Umbrella pour faire chanter le membre des forces spéciales. S'il rend l'arme, Barry apporte son aide lors du combat, s'explique et devient un allié sûr jusqu'au bout de l'aventure. C'est que, de par les nombreux visages qu'elle peut présenter, la chimère impose d'interroger les apparences.

II) Ni lion, ni chèvre, ni serpent : les apparences trompeuses

Monsters ...? They look like monsters to you?

(Silent Hill 3, Konami, 2003)

En cela, la chimère relève d'une perversion de ce que Barthes nomme le code herméneutique, l'ensemble des termes voués à constituer une énigme qui est elle-même vouée à être résolue (Barthes, 1970, p. 25). Or, comme le notent Marc Santos et Sarah White, l'unification de ces termes dans une narration linéaire et logique, c'est-à-dire l'accomplissement du travail mimétique, constitue un

meurtre symbolique, celui de « la multiplicité des interprétations possibles qui menace notre conception de l'Un, du soi véritable » (Santos et White, 2005, p. 75, traduction personnelle). Tuer la chimère et en réaliser l'organisation exhaustive, c'est tout un, car cette dernière ne vit que tant que son mystère demeure. La part d'organisation logique soulignée par Jean Clair forme la promesse mensongère d'une résolution que le monstre cherche à repousser perpétuellement. Sur ce point, la chimère se fait le parangon du jeu de ratiocination au cœur de l'horreur. Vera Dika a ainsi démontré dans quelle mesure la formule du film *slasher* reposait sur une concurrence entre les prédictions du spectateur fondées sur la codification du genre et les pièges tendus par le réalisateur pour créer la surprise (Dika, 1990, p. 22). Ce jeu n'est pas exclusif à l'horreur et la lie étroitement à l'enquête policière. Ainsi, lorsque le lecteur découvre le détail minutieux des horaires de train entre la gare d'Orsay et celle de Verrières aux pages 17 à 19 de *Fantômas*, il sait que c'est une double adresse qui se joue ici pour l'amener à spéculer sur l'utilité de ce « fusil de Tchekhov ». L'effet est accentué par le fait que le voyageur, Etienne Rambert, le père de Charles, demande à être dans une cabine seule et que l'ellipse du voyage est matérialisée dans le texte lui-même :

L'express n'était parti que depuis quelques minutes, que le train omnibus à son tour démarrait, s'enfonçant dans l'obscurité du tunnel souterrain...

.....
.....
.....

Au château de Beaulieu, le jeune Charles Rambert terminait tout juste sa toilette, quand on frappa doucement à la porte de sa chambre (Allain et Souvestre, 1977, p. 21).

Si le lecteur est naturellement amené à s'interroger sur Etienne Rambert, il a confirmation à la page 288 qu'il s'agissait en réalité d'un certain Gurn et que ce dernier n'est autre que Fantômas. Le monstre à plusieurs visages se cachait bien dans l'obscurité du tunnel, tant mise en avant par le texte, mais il a également profité de cette évidence pour dissimuler la multiplicité de ses visages. Fantômas peut être renommé, attendu, car l'écho de son nom dissimule un réseau d'identités et d'adjuvants toujours plus profond. De même, la chimère se plaît à révéler l'une de ses faces pour mieux dissimuler les autres gueules qui s'apprêtent à attaquer.

Si cet aspect a déjà été évoqué en ce qui concerne les éléments d'intrigue de *Resident Evil*, le palimpseste constitué par ses rééditions permet d'autres jeux de ratiocination, en particulier concernant les ennemis et le manoir. Ce dernier ne cesse de révéler de nouveaux secrets. Son propre architecte, George Trevor, Dédale moderne dont le personnage-joueur retrouve les notes au fil de son périple, s'est retrouvé pris au piège de ses méandres. C'est que, non seulement le manoir original dissimule son laboratoire, ses passages secrets et ses chausse-trappes, mais même (et surtout) le joueur aguerri peut être pris au dépourvu par des recreations qui cultivent l'*unheimliche*. Dans le

Director's Cut, le joueur retrouve la même architecture, mais la disposition des ennemis a changé. Quand il pense entrer dans une salle sécurisée, et s'est donc peu armé, il découvre une horde de zombies qui l'attendent. Dans le *Remake*, l'architecture elle-même est modifiée : les portes donnent sur des couloirs qui n'existaient pas, de nouveaux sous-bassement sont apparus et les clefs ne sont plus au même endroit, forçant le joueur à réinventer l'itinéraire qu'il reproduisait à chaque partie. Or, durant cette nouvelle exploration d'une demeure qu'il pensait sienne, le joueur découvre bien vite que les zombies qui l'habitent ne sont plus les mêmes non plus :

Chris émerge du tombeau en trainant sa jambe blessée : à peine avait-il résolu l'énigme des masques mortuaires qu'une grille l'avait enfermé avec un cercueil ouvert. La créature qui en était sortie n'avait rien de commun avec les autres zombies. Elle avait des griffes, des crocs, la peau rouge ainsi qu'une rapidité, une force et une résistance démesurées. Après un combat difficile, il avait pu ressortir avec un médaillon qui paraissait important. Cependant, avant de s'aventurer plus loin dans le manoir, il doit retourner chercher les sprays de premier secours qu'il a laissés à l'infirmerie, la moindre blessure supplémentaire pouvant être fatale. Il sait heureusement qu'il a abattu tous les zombies de la zone. Or, alors qu'il approche de la porte de l'infirmerie, un cadavre se relève brusquement, la peau rougie et dotée de griffes et de crocs. Parvenant de justesse à se replier dans l'infirmerie, Chris comprend pourquoi il a trouvé des bidons d'essence, apparemment inutiles, à différents endroits du manoir : les corps de zombies qui n'ont pas été brûlés ressuscitent sous la forme de ces monstres bien plus dangereux. Il sait qu'il a abattu tous les zombies de la zone...

Le propre du monstre est de ressurgir, non seulement dans le temps, mais aussi de sous le masque de sa domestication. C'est d'ailleurs ce masque qui constitue, pour Eric Dufour, le second versant de l'incompréhensible. Il ne s'agit pas ici d'affronter directement une forme inintelligible, mais une apparence que l'on sait potentiellement trompeuse :

Si l'altérité – au sens fort du terme : l'autre absolu – est une figure de l'horreur, c'est parce qu'elle est incompréhensible. Et si la figuration exemplaire d'une telle altérité se trouve dans le masque, c'est parce que celui-ci se donne comme un visage d'emprunt qui dissimule l'identité véritable : le masque exhibe un visage, mais qui se donne immédiatement comme un faux visage, comme un visage artificiel dissimulant les traits véritables (Dufour, 2006, p. 132).

Si le visage simulé par le masque rapproche le monstre du connu par son humanité, le processus est similaire avec la créature difforme, mais soumise à l'habituation : plus que l'humanité, c'est la familiarité qui prime dans le rapport à la peur. La *chimera* maîtrisée est moins effrayante que le zombie qui menace de se relever à tout moment. Dufour note par ailleurs, au même endroit, le lien entre cet aspect et l'abus des « fausses fins » évoquées précédemment. De plus, le masque pointe vers un deuxième schéma du monstrueux de Carroll, double et opposé de celui de la fusion, la fission. Si Dufour préfère parler de « scission », il relève néanmoins cette stratégie consistant à séparer l'identité d'un personnage en deux, et plus particulièrement à débiter dans une adéquation de surface entre être et paraître pour ensuite en démontrer le caractère illusoire (Dufour, 2006, p. 136). *Fantômas* tire parti de

ce principe à la fois sur le plan des outils du médium et sur celui des conventions génériques. En effet, si le jeu des identités multiples fonctionne, c'est parce que le roman se plaît à présenter ses personnages sous un nom pour ensuite révéler sa supercherie. Ainsi, au moment de l'assassinat de la marquise de Langrune, deux chemineaux sont arrêtés :

Tous deux étaient fort différents d'aspect : l'un, grand, solide, coiffé d'une petite casquette de jockey, enveloppé d'une sorte de pardessus qui avait pu être noir autrefois, mordillait sa grosse moustache en silence et jetait tout autour de lui, même sur son compagnon d'infortune, des regards sombres et inquiets. On eût plutôt dit une de ces épaves humaines, comme on en trouve au coin des rues, dans les grandes villes, qu'un véritable chemineau.

Il avait déclaré au gendarme s'appeler François Paul.

L'autre individu, rencontré derrière une ferme, pendant la nuit, au moment où il cherchait à se glisser dans une meule de paille, incarnait le type classique des vagabonds de la campagne. Un vieux chapeau mou s'enfonçait sur son crâne, tout autour bouclaient des mèches rousses et grises, absolument rebelles, cependant que les traits du visage se dissimulaient entièrement sous une barbe hirsute. On ne voyait de cette face que deux yeux pétillants qui sans cesse, allaient, venaient, dans tous les sens : ce dernier chemineau considérait avec intérêt le lieu dans lequel les gendarmes venaient de le conduire (Allain et Souvestre, 1977, p. 44).

Au sein du jeu de ratiocination dans lequel est engagé le lecteur, les pistes sont profondément brouillées. Si le regard noir du premier semble indiquer une nature violente (« il avait mauvaise figure » nous dit-on p. 46), la barbe du second et son aspect archétypal pourraient constituer un déguisement. L'identité François Paul ne repose que sur une déclaration, pourtant ce n'est que par ce nom que le lecteur a accès au personnage. Or, quelques pages plus tard, le roman révèle :

François Paul que le gendarme avait respectueusement qualifié « d'inspecteur de la sûreté » n'était autre en effet qu'un agent de la police secrète, envoyé depuis la veille, à Beaulieu, par la Préfecture de Paris.

Ce n'était d'ailleurs pas un agent ordinaire, un policier quelconque, comme si M. Harvard s'était douté que l'affaire de Langrune allait être mystérieuse et compliquée, il avait choisi le meilleur de ses limiers, le plus expert de ses inspecteurs : Juve (Allain et Souvestre, 1977, p. 58).

A l'instar de son prédécesseur, Sherlock Holmes, Juve est un expert du déguisement qui combat Fantômas avec ses propres armes. De même, Charles Rambert, premier suspect du meurtre, se fait passer pour mort et se déguise en femme avant d'être démasqué par Juve. Ce dernier, l'ayant innocenté, le prend comme assistant pour l'enquête en lui donnant un pseudonyme formé à partir du même radical que celui de Fantômas : Fandor (Allain et Souvestre, 1977, p. 196). Dans ce jeu de poursuite, aucun participant n'est ce qu'il paraît et la distinction entre criminel et justicier s'estompe. Fandor avoue d'ailleurs à son mentor l'avoir soupçonné d'être lui-même Fantômas (Allain et Souvestre, 1977, p. 226-227). Si le criminel brise la capacité des personnages à le saisir par un nom, le dispositif textuel devient lui-même incertain : il pourrait se cacher derrière n'importe quel patronyme. Le monstre, tout humain qu'il est, se déploie dans les creux du texte, déjà évoqués au chapitre 1, et

répand son influence dans l'ensemble de la structure. Aussi, la résolution que laisse attendre le genre policier est-elle constamment repoussée, et lorsqu'à la dernière page on croit tenir le coupable, l'avoir couché sous la lame de la guillotine, on s'aperçoit que Fantômas n'était pas Fantômas :

Juve, apercevant le misérable, avouait :

-Cet homme est brave ! il n'a même pas pâli ! habituellement les condamnés sont livides...

[...] Le déclenchement d'un déclic...

La lueur du couperet qui tombait...

Un jet de sang...

Une sourde rumeur échappée de mille poitrines...

La tête du condamné venait de rouler dans le panier de son !...

Mais Juve, soudain, ayant repoussé Fandor, s'était élancé vers l'échafaud... [...]

-Ce n'est point Gurn qui vient de mourir !... La tête du condamné n'a point pâli parce qu'elle était peinte !... maquillée !... comme celle d'un acteur !... Ah ! malédiction !... Fantômas s'est échappé !... Fantômas est libre ! il a fait guillotiner un innocent à sa place, Fantômas !... Je te dis que Fantômas est vivant !... (Allain et Souvestre, 1977, p. 345).

Fantômas vit et le texte se désarticule, la parole se désagrège, inscrit les souffles coupés. Le monstre a triomphé contre le système de justice, contre le système générique du policier. C'est que l'œuvre elle-même se révèle chimérique.

III) Le monstre fait sa tanière : l'œuvre chimérique

They have escaped into the mansion where they thought it was safe. Yet...

(Resident Evil, Capcom, 1996)

Malgré une intrigue extrêmement codifiée par ses influences cinématographiques (le traître, l'entreprise pharmaceutique diabolique, etc.), *Resident Evil* parvient à mettre en échec toute tentative d'une narration organisée et linéaire. En effet, non seulement le jeu propose deux parcours, celui de Jill et celui de Chris (utilisés alternativement dans ce chapitre), mais chacun des personnages disposent de trois fins, déterminées par le nombre de personnages secondaires sauvés (aucun, un ou deux). Or, si les suites du jeu permettent de déterminer que tous les personnages secondaires ont survécu à l'aventure, rien ne permet d'affirmer quel parcours est « le vrai ». Qui a affronté le requin géant dans le laboratoire inondé, qui a résolu l'énigme de la *Sonate au clair de lune*, qui a triomphé du *Tyrant* ? La réponse reste enfouie à l'intérieur du manoir Spencer, et si le livre journalistique *Resident Evil – Des zombies et des hommes* (Courcier et al., 2015) fait le choix de raconter le jeu en plaçant à la fois Jill et

Chris dans le laboratoire au moment du dénouement, il s'agit non seulement d'une simplification, mais aussi d'une réinvention abusive puisque, pendant que l'un des deux affronte le *Tyrant*, l'autre est enfermé dans une cellule et doit être sauvé avant la fin du compte à rebours déclenchant l'explosion du manoir. Il faut donc conclure que, dans les bornes de la nuit que dure le jeu, les deux parcours coexistent sans que cela ait d'influence sur la suite du récit. En cela, *Resident Evil* endosse une indécidabilité similaire à celle de l'événement fantastique, une incertitude insoluble qui découle du fait que le joueur n'a jamais accès qu'à une facette de l'aventure à la fois. Le tout reste hors de portée.

Fantômas ne présente pas ce type de coexistence impossible. A la fin du roman, le déroulement des événements est clairement établi. C'est davantage au fil de la lecture que la dimension chimérique apparaît. Il ne s'agit pas seulement du jeu de ratiocination, appuyé sur le point de vue voyageur ricoeurien présenté au chapitre 1, mais aussi d'un sentiment d'incertitude permanent, de l'intuition d'une superposition des réalités. Que ce soit lorsque Rambert achète son ticket de train, lorsqu'un certain Henri Verbier rencontre une certaine Mademoiselle Jeanne ou lorsque Gurn, dans sa cellule, discute nonchalamment avec le vieux gardien Siegenthal, le sentiment que quelque chose d'autre est en train de se jouer persiste. Or, effectivement, Rambert n'est pas Rambert, Verbier et Jeanne sont respectivement Juve et Fandor, et Gurn prépare déjà son évasion. Cette incertitude est liée à la superposition de codes génériques proches : du policier provient l'espoir d'une énigme logique à résoudre, de l'horreur l'attente d'un événement terrible à tout moment, de l'étrange celle d'un prodige a priori incompréhensible qui sera expliqué plus tard. Ce constat invite à rapprocher le caractère chimérique de l'œuvre de la pragmatique des effets génériques de Dominic Arsenault, cité au chapitre 2. Or, en tant qu'agrégat d'éléments génériques hétérogènes, la forme ludique du *survival horror* classique incarnée par *Resident Evil* fournit un cas particulièrement représentatif. Concernant la thématique horrifique, en parallèle des jeux d'aventure tels que *Dracula : The Resurrection* (Index+, 2000) et des jeux d'action tels que *Castlevania* (Konami, 1986), le *survival horror* opère une synthèse des deux genres. Cela signifie non seulement que ces jeux incorporent à la fois la résolution d'énigmes et le conflit, mais aussi qu'ils trompent les attentes du joueur. Ainsi, au-delà des aspects purement esthétiques de l'horreur, se mettent en place des stratégies de désarçonnement du joueur. Si les jeux d'aventure reposent sur une temporalité lente, alternant de longues phases de réflexion, bloqué dans un environnement, et le soulagement d'une solution libératoire, le *survival horror* tend à pervertir cet usage de l'énigme. Dans *Resident Evil*, la résolution d'un puzzle est fréquemment l'occasion pour un monstre de surgir, comme c'est le cas de l'énigme des masques mortuaires évoquée plus tôt. Le joueur commence dès lors à redouter la résolution et à s'y préparer comme à une nouvelle épreuve. Par ailleurs, la temporalité peut soudainement être bouleversée :

Jill vient tout juste de réchapper aux requins qui rôdent dans le laboratoire inondé. Elle a couru le long d'une passerelle en tentant d'éviter les morsures et s'est jetée à travers la première porte venue. De l'autre côté, elle trouve une échelle qui la fait descendre dans une salle de contrôle dont les baies vitrées donnent sur l'eau et les requins. En cherchant dans les documents éparpillés sur une table, elle lit que la valve numéro 3 doit être actionnée en cas de problème de pression. Un ordinateur proche lui révèle que le système est opérationnel et un autre lui propose d'activer l'évacuation de l'eau. A peine a-t-elle lancé l'opération qu'un requin se jette contre une vitre et la fissure. Une alarme retentit, une voix mécanique l'informe que les dégâts sont de 10%, que les portes sont verrouillées et l'évacuation d'eau bloquée. Paniquée, elle court d'écran en écran, de levier en levier pour tenter de comprendre comment fonctionne la sécurisation de la pièce. Pendant ce temps, le requin se jette à nouveau contre la vitre, les dégâts montent à 30%...

Si les énigmes sont rarement complexes, c'est la pression supplémentaire d'une peur à dominer qui ajoute à la difficulté. De même, si les ennemis sont moins nombreux que dans un jeu d'action, même à l'esthétique horrifique, la fragilité du personnage-joueur, la limitation des munitions et la puissance des ennemis incitent à aller contre la logique de l'action et à fuir plutôt que combattre. La catégorie générique normative devient donc, comme le remarquait déjà Todorov, un cadre paradoxal qui se rend lui-même nécessaire à sa propre transgression :

Que l'œuvre « désobéisse » à son genre ne rend pas celui-ci inexistant ; on est tenté de dire : au contraire. Et ce pour une double raison. D'abord parce que la transgression, pour exister comme telle, a besoin d'une loi – qui sera précisément transgressée. On pourrait aller plus loin : la norme ne devient visible – ne vit – que grâce à ses transgressions (Todorov, 1978, p. 45).

Les genres mutent, deviennent hybrides, composites et méconnaissables, mais reposent néanmoins sur l'organisation logique et structurée qu'ils bafouent. Le *survival horror* lui-même a évolué vers davantage d'action, en particulier à partir de *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) qui redéfinit les codes du genre pour le rendre plus dynamique, jusqu'à l'émergence dans les années 2010 des *First Person Avoïder*, notamment sous l'influence de *Amnesia : The Dark Descent* (Frictionnal Games, 2010), formule ludique qui reprend les codes de la forme dominante du jeu d'action contemporain, le jeu de tir à la première personne, pour retirer au joueur toute possibilité de combattre et ramener davantage l'horreur vidéoludique du côté de l'aventure. Ainsi, comme pour la chimère, structure rationnelle et désordre scandaleux sont à la fois irréconciliables et indissociables.

En ce sens, la chimère semble intimement liée à ce que Philippe Daros appelle une « mimésis sans modèle » contemporaine, à savoir le retour d'un sentiment tragique (celui du dépassement de l'humain par le monde) et de la fonction tragique (celle d'une réconciliation entre la chose et sa représentation) dans une époque dépourvue de la transcendance du divin (Daros, 2012, p. 129). En effet, si la tragédie met en scène le conflit indécidable pour lui apposer le verdict final d'une Loi qu'elle cherche à légitimer (Daros, 2012, p. 131-132), si la mimésis se nourrit de la pulsion et du réel chaotique

tout en tentant de l'ensevelir (Daros, 2012, p. 190), l'absence d'une autorité définitive dans la cosmologie contemporaine font de ces entreprises des « systèmes complexes » engendrant leur propre désordre (Daros, 2012, p. 104-105). Outre que ces considérations relient à un cadre anthropologique plus général les enjeux du code et de la liberté qui cimentaient le rapprochement entre littérature et jeu vidéo au chapitre 1, on y retrouve, à travers le dépassement du réel, le lien symbolique brisé, l'indécidabilité et le rapport double à un domaine pulsionnel qui fascine en même temps qu'il effraie, des traits caractéristiques de l'archétype monstrueux de la chimère. Or, Philippe Daros ajoute :

Je crois que la caractérisation de la « mimésis sans modèle » contemporaine réside dans la co-présence simultanée, et donc selon une identification indécidable, de ces divers codes fictionnels [d'interprétation]. Cette co-présence implique alors une perception d'éléments disjonctifs, hétérogènes les uns des autres, par rapport à la cohérence du monde fictionnel proposé. Cette co-présence provoque une diffraction continue de la lecture et, donc, une multiplication des niveaux de recherche des inférences (niveau fictif, méta-fictif, discontinuité de la séquence narrative, temporelle, causale, juxtaposition de systèmes génériques, de régimes de fiction : simultanément « réaliste », « fantastique », mémoriel et imaginaire, vécu et fantasmatique, etc.) (Daros, 2012, p. 196).

Ces co-présences relèvent sans doute en très grande partie de la perception du lecteur/joueur (et sans doute, dans ce rapport d'interprétations débridées, du lecteur-joueur et du joueur-lecteur), de sa capacité à les reconnaître et à les faire jouer, mais elles découlent avant tout de l'irréductible part fantastique (au sens d'anti- et anti-mimétique) du texte, littéraire ou ludique. Ainsi, si nous pouvons, avec Dominic Arsenault, disséquer l'œuvre pour y identifier un certain nombre d'éléments génériques et déterminer les effets qu'ils produisent sous certaines configurations, comme Lovecraft détaillait anatomiquement la bizarrerie de ses monstres, il ne s'agit là que de quelques visages que nous présente la chimère. Les catégorisations de l'analyse fournissent quelques balises, mais leur apposition reste artificielle, dissimulant sous les chemins tracés le méandre de rhizomes qui structurent le sol. Le monstre polycéphale nous rappelle que même si l'on parvient à faire face à la fois au lion et à la chèvre, le serpent se tient en retrait, prêt à surgir de n'importe quelle ombre.

Conclusion

La chimère tend à englober les enjeux principaux du monstrueux. Par sa forme et ses problématiques, elle surplombe les autres archétypes et offre un angle de vue panoramique non seulement sur le monstre, mais aussi sur la composition de l'œuvre horrifique et sur la réception qu'elle engage. En tant qu'agrégat pourvu d'une logique interne, mais défiant toute tentative d'une catégorisation définitive,

elle permet de penser à la fois la violence conceptuelle exercée par l'apparition horrifique et le paradoxe des codifications génériques soumises à des transgressions et à des mutations pour susciter la peur chez le récepteur. Le jeu sur les apparences, toujours fragmentaires par rapport à la globalité qu'elle suppose, donne accès à la fois au mode de représentation du monstre, oscillant entre une monstration synecdochique et une occultation au moins partielle, et aux processus de ratiocination à l'œuvre dans l'horreur. En cela, elle forme un archétype profondément phénoménologique dans le sens où elle représente un en-soi inaccessible qui ne se laisse approcher qu'à travers une facette parcellaire filtrée par les limites de la perception humaine. Enfin, son irréductible indécidabilité souligne l'opposition radicale entre l'ordre humain et le monstre, et la tendance de ce dernier, à la fois comme esthétique et comme créature fictive à dépasser les carcans qui lui sont imposés.

Dès lors, et puisque ce chapitre clôt l'analyse des différentes formes du monstrueux, considérons de quelle manière les chimères *Fantômas* et *Tyrant* présentent des facettes issues de chaque archétype. Du Barbare, elles héritent bien entendu de la violence et de la sauvagerie, que celles-ci relèvent de traits physiques avec les griffes et le gigantisme du *Tyrant* ou psychiques dans la brutalité gratuite dont fait preuve *Fantômas*. Mais l'enjeu de contamination est également présent puisque Juve et Fandor retournent les armes du criminel contre lui pour obtenir sa mort tandis que le joueur doit rivaliser de violence avec le monstre pour le terrasser. De la Méduse, ils tiennent l'un et l'autre un pouvoir de fascination certain – si ce n'est sur le récepteur du moins sur les autres personnages, Fandor, Juve et Lady Beltham en tête pour l'un, Wesker pour l'autre – ainsi qu'un statut frontalier : commencer à enquêter sur *Fantômas*, c'est entrer dans une spirale menant dans ce que le monde criminel a de plus sordide et fuir le manoir Spencer ne peut se faire que sur la dépouille du *Tyrant*. Enfin, l'un et l'autre endossent une certaine spectralité par leur capacité à ressurgir, le premier de roman en roman, le second au moment de la fuite finale ainsi que dans l'épisode suivant, *Resident Evil 2* (Capcom, 1998), sous la forme de son clone Mr. X. Par ailleurs, *Fantômas* apparaît d'abord comme un creux, un manque, un vide dans les statistiques : il est celui à qui l'on attribue les crimes laissés irrésolus (Allain et Souvestre, 1977, p. 8-9).

Les différents chapitres de cette partie typologique nous offrent un certain nombre d'outils pour comprendre les monstres, bien que ces derniers se plaisent à s'immiscer hors des cadres d'analyse pour réapparaître sous d'autres visages et dans d'autres recoins. Pour tenter de mieux nous en saisir, il reste donc à étudier les portes qui leur permettent de ressurgir ainsi, la figure de l'auteur qui les invoque, les enjeux des adaptations qui les transposent et l'extension des univers fictifs par lesquels ils se répandent.

Chapitre 7 : Figure de l'auteur, adaptations et univers étendus

Something black and of the night had come crawling out of the Middle Ages. Something with no framework or credulity, something that has been consigned, fact and figure, to the pages of imaginative literature.
(I Am Legend, Richard Matheson, 1954)

Si les monstres excèdent les limites géographiques (Barbare) et temporelles (Spectre), défient la représentation (Gorgone) et la catégorisation (Chimère), on peut les soupçonner d'être à même d'appliquer cette capacité au cœur même des œuvres, aux frontières des mondes fictionnels, des médiums et de la fiction. Quel est en effet le statut du Grand Cthulhu, créature née sur papier en 1928 et que l'on retrouve au cinéma, en jeu vidéo, voire en poupée et en décoration d'intérieur. Il infiltre les univers de Sherlock Holmes (*Sherlock Holmes: The Awakened*, Frogwares, 2007) et de S.O.S. Fantômes ("The Collect Call of Cthulhu", *The Real Ghostbusters*, Ackroyd et Ramis, 1987), on lui attribue une région sur Pluton (Cthulhu Regio) et on se plaît à imaginer que le « Bloop », un tonitruant bruit sous-marin d'origine inconnue relevé en 1997 en plein Pacifique, est lié à son sommeil troublé. Ces voyages hors de son monde d'origine, de son médium d'origine et jusqu'aux limites de la fiction commence, pour les monstres, avec l'auteur, figure de passeur et d'invocateur à qui le public attribue bien souvent une parenté avec l'horreur qu'il crée. Il a pour responsabilité de donner naissance à ces cauchemars, mais également de les tenir en respect, de les conformer à une structure cadencée. Pourtant, que ce soit en tant que personnage fictif ou auteur réel, il laisse régulièrement des failles par où les monstres peuvent se glisser. Outre leur cadre fictionnel d'origine, l'adaptation ouvre un premier pont leur permettant de quitter le tombeau médiatique dans lequel ils étaient enfermés ; elle les déconstruit pour les faire ressurgir sous une forme autre, mais conservant, secrètement ou non, leur part spécifique d'étrangeté jusque dans leur nouveau territoire fictionnel. Enfin, qu'elle se produise au sein de l'œuvre elle-même (l'élaboration du Mythe lovecraftien ou du Maine de King), par la colonisation d'autres mondes (comme celui de Sherlock Holmes) ou qu'elle excède le cadre fictionnel (puisqu'on soupçonne souvent Lovecraft d'être plus qu'un auteur de fiction), l'extension des univers de fiction fournit aux monstres de nombreux chemins pour étendre leur influence. Ce chapitre s'appuiera sur les analyses de *The Dark Half* (King, 1989) et *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010), de *Métro 2033* (Glukhovski, 2005) et de son adaptation vidéoludique (4A Games, 2010), et s'ouvrira à une étude plus générale de l'extension des œuvres de Lovecraft.

I) Là où le monstre apparaît : l'auteur comme invocateur, traducteur et ordonnateur

Monsters are real. Ghosts are too. They live inside of us, and sometimes, they win.
(*The Shining*, Stephen King, 1977)

L'écrivain est un personnage récurrent de la fiction horrifique. Il s'agit d'une figure intimement liée à l'imagination et à la recherche, qu'elle soit littéraire – *Là-bas*, Huysmans, 1891 ; « *The Haunter in the Dark* », Lovecraft, 1935 ; *The Tommyknockers*, King, 1987 – filmique – *L'Oiseau au plumage de cristal* (Argento, 1970) ; *Necronomicon* (Yuzna, Gans et Kaneko, 1994) ; *Sinister* (Derrickson, 2012) – ou vidéoludique – *Dark Seed* (Cyberdream, 1992) ; *Gabriel Knight: Sins of the Father* (Sierra On-line, 1993) ; *Silent Hill* (Konami, 1999). Ces personnages en quête d'inspiration se retrouvent confrontés à des événements étranges et s'enfoncent progressivement dans l'horreur à force d'étude et d'enquête. L'approche adoptée dans *The Dark Half* (King, 1989) diffère. En s'appuyant sur son expérience de l'écriture sous pseudonyme (Richard Bachman), Stephen King y présente Thad Beaumont, un écrivain qui n'a connu le succès que sous son nom de plume, George Stark, et qui décide de mettre en scène la mort de cet alter ego. Or, cette « part des ténèbres » se rebelle et prend chair pour pousser son créateur à écrire un nouveau roman à travers lui, accumulant les meurtres dans cette entreprise. Quant à lui, profondément inspiré par l'univers de King, le jeu vidéo *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010) propose, d'incarner un auteur à succès (le personnage éponyme) parti dans la petite ville de Bright Falls pour vaincre son blocage d'écriture. Il y découvre un roman horrifique qu'il aurait écrit sans en avoir le moindre souvenir et qui a donné naissance à « l'Ombre », une force maléfique possédant personnes et objets. Ces deux œuvres suivent des écrivains aux prises avec des puissances obscures qu'ils ont eux-mêmes créés et dont ils doivent reprendre le contrôle. Elles illustrent ainsi le statut paradoxal de l'auteur, à la fois celui qui suscite l'étrange et qui a la charge de le structurer, celui qui puise sa créativité à une source mystérieuse et qui organise rigoureusement le récit qu'il en tire.

De manière extradiégétique, la mise en abyme de *The Dark Half* est évidente, mais l'ambiguïté du processus d'écriture est également intégrée dans la forme du roman : lorsque Thad Beaumont s'adonne à l'écriture automatique, donnant une voix à George Stark, il le fait en se servant d'un crayon, lui-même n'écrivant qu'à la machine. Or ces passages apparaissent dans le texte dans une imitation d'écriture manuscrite chaotique qui tranche avec le reste du récit (King, 1989, p. 135 ; 262-270). De même, Sam Lake, scénariste du jeu *Alan Wake*, rappelle dans *The Making of a Thriller* :

You can't take shortcuts with the story and you can't cheat. There has to be a good reason for why this is happening and you need to keep feeding the audience bits and pieces that are really relevant. You can't answer too many questions but you need to answer just enough so that it leaves things open all the time and keeps them wanting for more (Remedy Entertainment, 2010).

Sam Lake s'est enfermé plusieurs semaines dans un cabanon en bord de lac similaire à celui du jeu pour écrire en ressentant la « névrose de la solitude » (« *cabin fever* »), rassemblant les conditions d'apparition d'une inspiration qu'il ne maîtrise pas. Pour autant, il travaille rationnellement la progression du récit de manière à structurer l'expérience du joueur. *Alan Wake* présente, lui aussi, une mise en abyme de ce paradoxe lorsque le personnage-joueur découvre des pages de manuscrit :

Perdu au milieu des bois, à l'intérieur de son propre cauchemar, Alan Wake aperçoit une feuille, illuminée au milieu de la nuit. Elle porte le titre « Departure », celui qu'il prévoyait pour le prochain roman qu'il n'a pas encore commencé. Bien qu'il n'ait aucun souvenir d'avoir rédigé le texte, son nom apparaît en bas de la page. Le manuscrit décrit un fou couvert d'ombre, armé d'une hache, qui attaque le narrateur au cœur d'une forêt obscure. Après sa lecture, l'écrivain reprend son exploration. Au détour d'un sentier, il aperçoit une silhouette vaporeuse qui disparaît aussitôt [Figure 19]. Il s'introduit à l'intérieur d'un camp de bucheron et se trouve face à face avec un ouvrier. Il marmonne des paroles incohérentes, sa silhouette est distordue par une ombre mouvante, mais Alan Wake voit clairement la hache qu'il tient en main. En s'enfuyant, Wake découvre une nouvelle page décrivant comment le héros utilise la lumière de sa lampe torche pour repousser le possédé. Poursuivi, désarmé, il se réfugie dans une cabane et y trouve une lampe de poche...



Fig. 19. Alan Wake aperçoit la silhouette évoquée dans le manuscrit (*Alan Wake*, Remedy Entertainment, 2010).

Extrait disponible sur youtube, chaîne « Jean-Charles Ray » : « Alan Wake Episode 01 », 33min30 à 38min30, url : <<https://youtu.be/i9FriB6889w>>.

Si ni le joueur ni le personnage ne savent d'où proviennent ces extraits, les prolepses qu'ils constituent sont significatives. Pour le personnage, elles impliquent qu'il est en train de vivre des événements déjà prévus et organisés. Pour le joueur, elles préparent les phases d'affrontement et offrent des indices sur la façon de surmonter l'adversité. À travers cette double adresse ludique, l'influence structurante de la figure auctoriale se fait sentir. Le manuscrit qui est à l'origine de l'Ombre donne également les clefs pour l'affronter. De manière similaire chez King, Thad Beaumont peut voir en rêve les meurtres commis par son double maléfique, ce qui lui permet de remonter sa piste. De plus, le leitmotiv de son écriture automatique « The sparrows are flying again », lui fournit le moyen de vaincre son adversaire : lors de la scène finale de rédaction à quatre mains entre Stark et Beaumont, ce dernier intègre progressivement dans le texte des références aux moineaux à l'insu du meurtrier. Cette « invocation » permet à une volée d'oiseaux – un motif qui se retrouve dans plusieurs séquences d'*Alan Wake* – de surgir à l'intérieur de la maison :

Five more words.

He raised his left hand to his mouth and gripped the bird-call in his lips like a cigar.

Don't look up now, George. Don't look up, don't look out of the world you're making. Not now. Please, dear God, don't let him look out into the world of real things now.

On the blank sheet in front of him he wrote the word PSYCHOPOMPS in cold capital letters. He circled it. He drew an arrow below it, and below the arrow he wrote: THE SPARROWS ARE FLYING.

Outside, a wind began to blow – only it was no wind, it was the ruffling of millions of feathers. [...] Stark quit writing. His eyes widened with sudden, belated alarm. [...] « Thad? What are you doing? *What are you doing?* » [...] Outside, the rustle of the sparrows rose to a roar. They were flying (King, 1989, p. 441-442).

Beaumont retourne le processus d'écriture contre lui-même. Profitant de l'absorption de Stark, il fait passer dans le texte une part inconsciente lui permettant de faire surgir les oiseaux psychopompes qui ramèneront son double maléfique dans l'autre monde. L'auteur de fiction horrifique reproduit donc le paradoxe de son sujet : il assure l'ordre sans lequel la transgression ne serait pas possible, mais il donne aussi une voix aux forces obscures, aux monstres, aux exclus de la structure.

D'ailleurs, n'est-il pas lui-même de ces parias, écrivant une littérature dite de genre, populaire, commerciale, dans le plus mauvais sens de ces termes ? On aurait sans doute du mal à qualifier un écrivain au succès planétaire comme Stephen King de paria littéraire. Il n'en demeure pas moins que, lorsque François Busnel présente celui qu'il qualifie « d'un des plus grands romanciers contemporains », il prend la peine de préciser en joignant les mains : « S'il vous plait, surtout, ne croyez

pas qu'il s'agisse d'un écrivain de genre... »¹. Dans une certaine mesure, le genre reste lié à ce que Dani Cavallaro a qualifié de ghettoïsation et de marginalisation de la littérature horrifique, considérée comme une production dépourvue de valeur artistique (Cavallaro, 2002, p. 15). Lovecraft et Ray ont tous deux le vif sentiment d'être inadaptés au monde qu'ils habitent – et à ses logiques commerciales en particulier – et s'emparent de cette impression pour se forger un personnage auctorial. Le premier écrit au magazine *Weird Tales* à qui il propose ses nouvelles en septembre 1923 :

Très cher monsieur,

Ayant pour habitude d'écrire pour mon plaisir des récits étranges, macabres et fantastiques, j'ai été dernièrement harcelé par une douzaine d'amis bien intentionnés afin de me décider à soumettre quelques-unes de ces horreurs gothiques à votre tout récent magazine. Vous trouverez ci-joint le résultat de ma décision : cinq contes écrits entre 1917 et 1923.

De ces récits, les deux premiers sont probablement les meilleurs. S'ils ne vous convenaient pas, inutile de lire les autres. [...] Je ne sais si cela vous conviendra, car je n'ai pas le souci des impératifs de l'écriture commerciale. Mon but est le plaisir que je peux prendre à créer certaines images bizarres, certaines situations, ou effets d'atmosphère ; et le seul lecteur auquel je pense alors, c'est moi-même (Lovecraft, 1991, tome 1, p. 1098-1099, traduction de Philippe Gindre).

De même, Jean Ray trouve dans son incarcération pour fraude financière matière à se donner une stature de poète maudit et écrit en 1927, depuis sa cellule, à son ami Pierre Goemaere, secrétaire général de "la Revue Belge" :

Wilde, qui connut la geôle et l'amère coupe de l'injure des hommes qui jugent et la muette fureur des hommes qu'on enchaîne, Wilde n'est-il pas un peu mon frère-loup ? [...] Votre (comme Wilde et Verlaine) « pauvre » Jean Ray (Baronian et Levie, 1981, p. 53).

On observe que l'auteur de récit horrifique tend à être fantasmé, contaminé par ses écrits. L'écrivain devient lui-même un personnage ténébreux, que l'on pense aux années de disparition de Poe, à Lovecraft, surnommé "le reclus de Providence", ou à Stephen King, se plaisant à jouer sur son image lugubre lors de ses entretiens². L'exemple le plus frappant de cette mise en légende de la vie de l'auteur est sans doute Jean Ray qui, comme le remarquent Jean-Baptiste Baronian et Françoise Levie, est autant personnage de roman d'aventure que personne réelle :

¹ « Spéciale Stephen King », *La Grande Librairie*, France 5, 16 novembre 2013.

² Ce type de légendes est encore très embryonnaire dans le monde vidéoludique, mais certains récits lui sont déjà attachés. On peut penser à Dave Theurer qui, après avoir développé le jeu de guerre nucléaire *Missile Command* (Atari, 1980) serait tombé dans un état d'angoisse et de dépression ou à Shinji Mikami qui se serait vu confier le projet *Resident Evil* (Capcom, 1996) justement parce que les œuvres horrifiques le terrifiaient.

On leur [les lecteurs] a dit que Jean Ray avait bourlingué aux quatre coins du monde, qu'il avait été trafiquant – d'armes, d'alcool, de perles, d'ivoire – à l'époque de la prohibition américaine, qu'il avait combattu des bêtes féroces dans quelque jungle lointaine avant de les dompter dans un cirque ambulante, qu'il avait exercé mille métiers insolites, bourreau à Venise, pirate dans les Mers du Nord, gangster à Chicago, on leur a dit sur Jean Ray tant de choses merveilleuses, déconcertantes, énigmatiques, qu'ils veulent bien y croire (Baronian et Levie, 1981, p. 13).

On prétend ainsi que Jean Ray écumait les bouges qu'il décrit, qu'il y écrivit même ses *Contes du whisky*, par des soirs de beuverie, sur des coins de table. Ces légendes s'élaborent d'abord à partir des propos de Ray, mais également de ce que nous en disent les témoins de sa vie. Jacques Mercier nous rapporte ainsi :

Jean Ray est un personnage gothique écrit par Thomas Owen, il tient du prêtre maudit et de la gargouille de cathédrale. Il y a une part de « pierre » dans sa personne. Quelque chose d'un mur de prison qui enferme péchés, regrets, souffrance, sous l'indifférence glacée du mortier et des moellons. Visage qui semble tout ignorer de ce qui se passe à l'intérieur. Visage qu'on n'oublie plus jamais quand on a eu la chance ou le malheur de le voir. Gothique, oui. Presque barbare. Certainement cruel. Un hérétique ou un inquisiteur. [...] Pour lui, la peur est douce et bienfaisante. Il l'attend sans cesse comme d'autres la mort. Mais la peur, toujours avec lui, se refuse. On dirait qu'elle-même a peur (Ray, 2001, p. 8).

L'homme qui produit ces récits de peur ne peut être lui-même qu'un être de peur, un être constitué par elle. Et Jean Ray lui-même prend cette pose, déclarant à Jacques Van Herp :

Je me mettais à la machine à écrire ... qui probablement faisait cela toute seule, et moi je n'y étais pour rien. Je pratiquais l'écriture automatique. Cela se déclenchait brusquement à 11h du soir, et alors, chose qui peut paraître bizarre et étrange, il paraît que mes yeux, qui sont gris, devenaient noirs comme du charbon. Une réaction physiologique. Mais à 11h du soir, pas avant. Et je faisais mes soixante pages, de 11h à 3h du matin (Carion, 1986, p. 23).

L'auteur horrifique retrouve l'enthousiasme poétique, mais sous la forme d'une possession de l'ombre. Jean Ray prétend n'être que l'interprète d'une inspiration nocturne et Lovecraft déclare trouver dans ses rêves l'inspiration de ses récits (« Lettre à Reinhart Kleiner », 16 novembre 1916, in Lovecraft, 1992, tome 3, p. 197). L'auteur est celui qui voit dans la nuit et qui peut en évoquer les ombres. Ce faisant, il se fait à la fois invocateur et traducteur, il endosse la responsabilité de les faire passer dans le monde humain.

Il s'agit d'un élément central de l'écriture horrifique : mettre en mots ce qui ne peut être formulé, produire un bouleversement violent grâce à une structure minutieusement élaborée. C'est cette entreprise inachevable qui génère son écriture. La confrontation à l'événement indicible, au monstre irreprésentable déploie le texte horrifique. Il cherche à cerner son objet et développe ses outils pour multiplier les angles d'approche. La découverte du premier meurtre de George Stark est représentative de cette démarche :

Most of all, there was blood.

There were streaks and blotches of blood on the seat. Blood was grinded into the steering wheel. There was a dried splatter of blood on the horn-ring, almost entirely obscuring the Chevrolet symbol embossed there. There was blood on the driver's inside door handle and blood on the mirror [...] [The gun] felt good in his hand. Comforting. Because it wasn't just the blood, or the fact that the man some Maine cop wanted for murder had calmly driven four hundred miles or so in that mess. There was a stench around the truck [...] It wasn't a smell of blood, or rotten food, or BO. It was, he thought, just the smell of *bad*. Something very bad, very bad (King, 1989, p. 68-69).

Le meurtre lui-même est hors écriture, obscène, mais ses traces sont présentées sous de nombreux aspects. Outre le caractère gore de la scène, l'accumulation du mot « blood » surcharge la représentation que se fait le lecteur, tandis que l'association des allitérations dentales et sifflantes semble maintenir dans l'atmosphère le spectre des coups portés et de l'écoulement du sang. Par ailleurs, une horreur psychologique redouble ce choc viscéral – l'idée du meurtrier conduisant des centaines de kilomètres dans une cabine inondée de sang. Enfin, King réemploie la technique lovecraftienne associant la présence maléfique à une odeur désagréable, tirant parti des spécificités du sens olfactif, à la fois très éloigné de la représentation et profondément lié aux émotions. De manière similaire, *Alan Wake* multiplie les adversités opposées au joueur. Outre les combats contre les possédés, le personnage-joueur doit traverser des zones où les objets s'animent pour l'attaquer et fuir à plusieurs reprises une immense tornade représentant l'Ombre. Au-delà de la variation de jouabilité, on trouve ici une gradation dans l'opposition : si le personnage-joueur peut affronter les possédés, il est souvent submergé par le nombre d'objets qui s'abattent sur lui et doit avancer en évitant ce qu'il peut. Quant à la tornade, il est évidemment totalement démuni et ne peut que fuir aussi rapidement que possible. *Alan Wake* se rapproche ainsi de plus en plus du cœur de l'évènement indicible, remontant les ramifications depuis les humains possédés jusqu'à la tempête contre laquelle il ne peut rien.

Mais traduire, c'est également faire entrer l'étrangeté dans la demeure ; la structure du système horrifique est un cheval de Troie. Les manuscrits qu'*Alan Wake* a inconsciemment écrits et qu'il retrouve au fil de sa progression l'aident à comprendre ce qui se produit à Bright Falls, mais ils le guident aussi vers le cœur sombre de la ville, vers la cabane au bord du lac où il est voué à être englouti. De même, l'écriture automatique dont Thad Beaumont use pour obtenir des informations sur George Stark prend la forme d'une invocation. Il s'isole face à sa table de travail, prend les crayons liés à la méthode de rédaction de Stark et entame une série de questions-réponses qui ne prend fin qu'avec la rébellion de l'esprit invoqué : « losing, losing necessary cohesion. There are no birds, THERE ARE NO FUCKING BIRDS. Oh you son of a bitch get out of my head! » (King, 1989, p. 270). Ces mots, reproduits en écriture manuscrite, évoquent les formules gravées par les sorciers pour invoquer les divinités

extérieures à l'ordre de la Cité, caractères et intailles³. Bien plus, ce statut paradoxal est indissociable de l'existence de l'auteur. Alan Wake, pris d'une angoisse de la page blanche, n'écrit qu'à travers le double maléfique et enfiévré, tandis que Thad Beaumont ne naît réellement qu'à partir du moment où il écrit et où George Stark se réveille (King, 1989, p. 3). C'est que la fiction horrifique, en particulier dans son lien à la *phantasia* et donc au fantastique (voir chapitre 2), est vouée à assoir sa structure sur un sol instable, habité de puissances obscures qui grondent et remuent. Alain Chareyre-Méjan commente fort justement à propos de *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* (Stevenson, 1886) :

L'écriture fantastique y exprime une course de vitesse entre l'esprit et le corps, la représentation et le réel ; au profit de ce dernier. Jekyll écrit avec la hantise d'être Hyde « tout à coup ». Ce qui se dit dans le passage – l'effroi de la contamination de soi par autre chose de façon absolument insaisissable et par simple juxtaposition physique – recouvre l'idée platonicienne de l'absurdité (de l'impensabilité radicale) d'un rapport immédiat des choses entre elles. Absurdité qui tient au fait que, s'il y avait directement contamination de quelque chose par autre chose, cela prouverait que le réel serait alors bien fait uniquement de choses, et par là inintelligible (Chareyre-Méjan, 1999, p. 142).

Derrière le mot du *logos*, il y a l'intaille du sorcier, sous l'écrit, l'expression de l'inconscient. Le texte forme un tombeau hanté de puissances qui menacent toujours de s'en extirper. Si l'ordonnateur met en forme l'œuvre, l'invocateur donne corps à ces puissances et le traducteur est un passeur pour elle, aidant l'étrangeté à franchir le seuil. Immanquablement, « ça » s'exprime à travers l'auteur. Comme le rappelle Antoine Compagnon, « l'intention de l'auteur ne se réduit donc pas à un projet ni à une préméditation intégralement consciente » (Compagnon, 2001, p. 105). Ce qui déjoue le projet et échappe à la conscience, ce qui se cache dans le non-dit de cette phrase, est de l'ordre de la pulsion, du chaos et du monstrueux. La lettre du Voyant, écrite par Rimbaud à Paul Demeny, a déjà été abondamment commentée, mais il convient de rappeler que lorsque le poète – créateur en son sens fort – sonde ses profondeurs à la rencontre de cet autre qui est Je, il s'agit pour lui d'éveiller et de cultiver une âme monstrueuse capable de le mener au-delà des bornes du connu :

Car Je est un autre. Si le cuivre s'éveille clairon, il n'y a rien de sa faute. Cela m'est évident : j'assiste à l'éclosion de ma pensée : je la regarde, je l'écoute : je lance un coup d'archet : la symphonie fait son remuement dans les profondeurs, ou vient d'un bond sur la scène. [...] Mais il s'agit de faire l'âme monstrueuse : [...] Le Poète se fait voyant par un long, immense et raisonné dérèglement de tous les sens. Toutes les formes d'amour, de souffrance, de folie

³ « L'intaille ne devient magique que si la divinité choisie est tout à fait étrangère à la religion pratiquée par le porteur, si des "caractères" (c'est-à-dire des signes ou des lettres incompréhensibles) accompagnent la figure représentée, ou si une formule magique précise l'intention cachée dans l'objet » (Bernand, 1991, p. 22-23). Encore : « Ce que les sorciers grecs appelaient les "caractères, c'est-à-dire des signes ou des lettres imprononçables, mais non dépourvus de signification et doués d'un pouvoir sacré et parfois salvateur » (Bernand, 1991, p. 29).

; il cherche lui-même, il épuise en lui tous les poisons, pour n'en garder que les quintessences. Ineffable torture où il a besoin de toute la foi, de toute la force surhumaine, où il devient entre tous le grand malade, le grand criminel, le grand maudit, — et le suprême Savant — Car il arrive à l'inconnu ! Puisqu'il a cultivé son âme, déjà riche, plus qu'aucun ! Il arrive à l'inconnu, et quand, affolé, il finirait par perdre l'intelligence de ses visions, il les a vues ! Qu'il crève dans son bondissement par les choses inouïes et innombrables : viendront d'autres horribles travailleurs ; ils commenceront par les horizons où l'autre s'est affaissé (Rimbaud, Lettre du Voyant, 15 mai 1871) !

Si cette lutte à mort avec le mal entre en écho avec les œuvres analysées, elle reste une perspective extrêmement particulière et historiquement située de l'entreprise poétique. Elle permet cependant de remonter aux racines profondes de l'approche occidentale du mystère qui se joue dans la création. Dans son étude de la notion de génie, Edgar Zilsel rappelle sa double ascendance gréco-romaine : le *genius* latin, rappelle-t-il, n'est pas lié à la création artistique, mais à la puissance procréatrice masculine (dont le pendant féminin est *juno*), une entité serpentine autonome incarnant la pulsion vitale que l'on satisfait lors des festins et des fêtes (Zilsel, 1993, p. 31-33). Le *daimonion* grec, quant à lui, dérive des croyances aux possessions démoniques et personnifie une voix intérieure exprimant la part irrationnelle de l'individu (Zilsel, 1993, p. 33-34). La *poiesis* sur laquelle s'exerce la *techné* rationnelle et consciente est alors le résultat d'un enthousiasme divin liée à la possession divinatoire. Ce n'est que dans la réinvention moderne de l'artiste – dans un cadre de pensée où il est sécularisé donc, et n'exprime plus l'autorité de dieux désormais absents – que ces idées se mêlent pour exprimer ce qui différencie l'artiste de l'artisan (Zilsel, 1993, p. 50-51). À travers cette ascendance, la création incorpore les notions d'altérité, de pulsion et de folie ; ce qui permet de parler d'une scission entre l'auteur et ce que Laurent Zimmermann appelle le « désauteur », double inversé de l'auteur avoué tel que donné par le texte (Zimmermann, 2012, p. 85). En tant que démultiplication de l'autorité auctoriale, le désauteur libère les lectures et interprétations du texte tout en maintenant l'exigence d'ancrages analytiques internes et une cohérence dialectique. On l'a vu surgir, sans le nommer, au chapitre 4, durant l'analyse d'un *Dracula* partagé entre une affirmation manichéenne de la domination de l'ordre établi sur les forces malignes et des affleurements subversifs interrogeant la légitimité et le succès des héros. Comme le conclue Zimmermann :

L'intention est aussi, est surtout, ce qui est de l'ordre du désir, et qui donc dépasse la simple volonté et surprend le sujet lui-même. [...] Et cette force du désir, ce n'est plus tout à fait l'auteur malgré tout, et c'est pourtant encore lui : c'est une autre dimension qu'il faut entendre et qu'il faut appeler autrement – désauteur –, sans doute, pour pouvoir donner un nom à cet apparaître singulier, et pouvoir ensuite, à chaque fois, en remarquer la présence et la signification (Zimmermann, 2012, p. 97).

Ainsi, l'auteur se fait donc lui aussi chimère, composé d'une *persona* (le masque portant la voix) et de son démon/génie, obscur et plein de désirs, qui ajoute en sous-main au texte plus que ce qui est

avouable. C'est le récit de l'autonomisation de cette partie et de la lutte pour la dominer à nouveau que racontent *The Dark Half* et *Alan Wake*.

George Stark apparaît d'abord comme un œil intérieur. Jumeau « cannibalisé » par Thad Beaumont à l'état fœtal, il demeure dans le cerveau de ce dernier à son insu comme un être ébauché, monstrueux, qui se révèle lors d'une opération :

Thad Beaumont's brain was the color of a conch shell's outer edge [...]. Protruding from the smooth surface of the dura was a single blind and malformed human eye. The brain was pulsing slightly. The eye pulsed with it. It looked as if it were trying to wink at them. It was this – the look of the wink – which had driven the assisting nurse from the O.R. (King, 1989, p. 8).

Œil mental, alimenté du même sang que le cerveau, œil aveugle, similaire à ceux des poètes mythifiés tels que Homère ou Milton, Stark est un regard qui voit au-delà, un regard que l'infirmière ne supporte pas de croiser, un regard de Gorgone. Selon le chirurgien, il « n'est rien », mais il « aurait pu être » (King, 1989, p. 9), pure potentialité similaire à celle de la page blanche. Or, si les médecins ont choisi de cacher l'existence de ce jumeau à la famille Beaumont, le faisant passer pour une tumeur cérébrale, Thad y fait inconsciemment référence lorsqu'il évoque son processus d'écriture :

Thad closed the eyes God had put in his face and opened the one God had put in his mind, the eye which persisted in seeing even the things he didn't want to look at. When people who had read his books met him for the first time, they were invariably disappointed. [...] What they could not see was that third eye inside his head. That eye, glowing in the dark half of him, the side which was in constant shade... (King, 1989, p. 167-168).

Stark est un œil obscène qui regarde dans l'obscène et Beaumont a donné naissance à ce monstre à force de plonger son regard dans cet abîme. L'image est reprise à la fin d'*Alan Wake*. Isolé de sa femme par son processus d'écriture comme l'est Thad Beaumont, l'écrivain a vu cette dernière emportée par l'ombre et précipitée dans un lac obscur. Prisonnier de la logique du roman horrifique ne saurait connaître un dénouement heureux, il reçoit l'aide d'un écrivain fantôme, Thomas Zane, qui prend la forme d'un scaphandre flottant dans les airs et renfermant sous sa combinaison une intense lumière. Il fournit à Alan un objet symbolique, l'interrupteur qui le rassurait lorsqu'il avait peur du noir étant enfant, et lui permet ainsi de se précipiter lui-même dans le lac à la place de sa femme :

Alan Wake reprend conscience devant le café de Bright Falls. Il reconnaît les lieux, mais ressent une inquiétante étrangeté. L'intérieur est empli d'ombres, les clients y sont fantomatiques. Alors qu'il entre dans les toilettes, le miroir se transforme en fenêtre lumineuse. Thomas Zane l'utilise pour s'adresser à lui. Il révèle à l'écrivain qu'il est en réalité piégé dans une transe d'écriture où s'exprime sa part obscure. Pour retrouver sa lucidité, il lui fournit des armes : une lampe torche et un revolver. Zane précise : « ce n'est pas la lumière elle-même, mais ce qu'elle représente. [...] Ce n'est pas un pistolet, mais un outil au sein d'un processus logique d'élimination » [Figure 20]. Ainsi équipé, Wake part en quête d'un moyen de remonter à la surface.

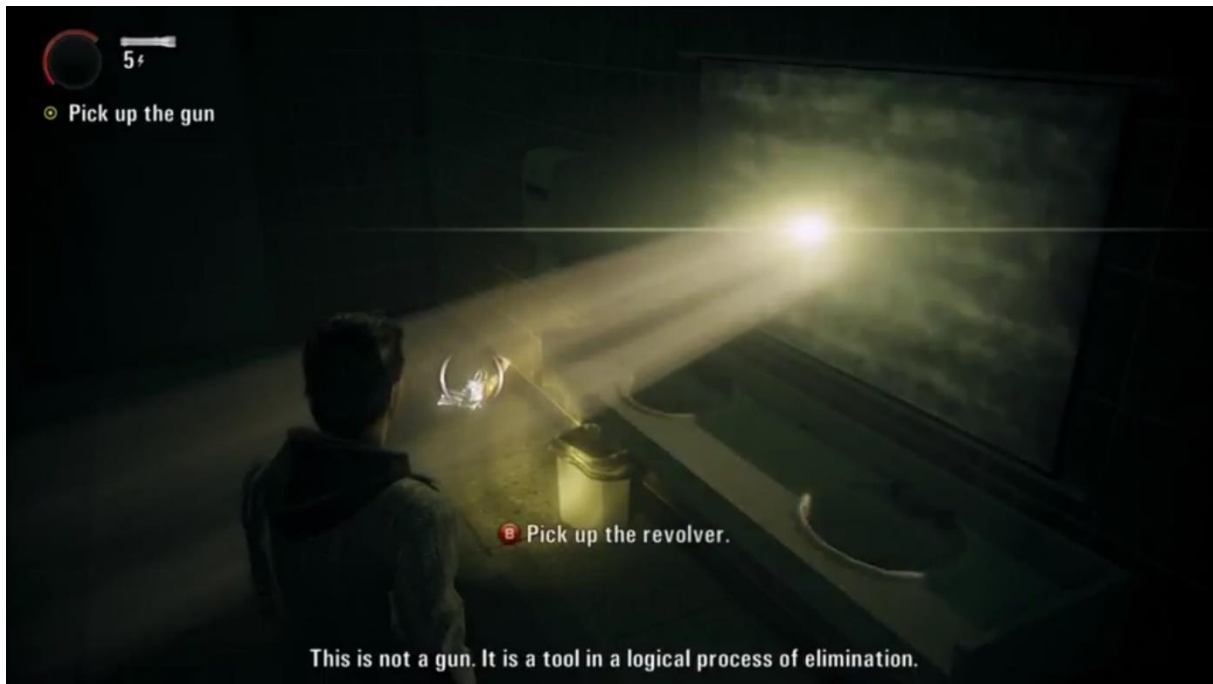


Fig. 20. Alan Wake reçoit ses armes symboliques (*Alan Wake*, Remedy Entertainment, 2010).
 Extrait disponible sur youtube, chaîne « Jean-Charles Ray » : « Alan Wake Episode Bonus 01 »,
 01min00 à 04min50, url : <<https://youtu.be/7RqCqi5Ct1I>>.

Si Wake s'est laissé emporter par la fièvre créatrice, Zane, explorateur de l'abîme protégé par son scaphandre, lui rapporte les outils du travail rationnel de l'écrivain. Bien plus, il est un nouvel auteur qui vient supplanter le premier pour transformer le récit. On retrouve dans ce remplacement – déjà expérimenté par Jorge Luis Borges dans « Pierre Ménard, auteur du "Quichotte" » (Borges, 1944) ou Pierre Bayard dans *Et si les œuvres changeaient d'auteur ?* (Bayard, 2010) – une démarche caractéristique de ce que Sophie Rabau appelle une « lecture contre l'auteur » (Rabau, 2012). Une telle épistémologie de la critique littéraire prolonge naturellement le constat évoqué précédemment : si « ça » parle à travers l'auteur, il est possible d'aller au-delà de ce dernier. Pour autant, il ne s'agit ni de se passer de l'auteur ni de transférer l'autorité interprétative au texte ou au lecteur, mais de considérer l'auteur comme une « clé herméneutique » de la lecture (Rabau, 2012, p. 9 ; 11) :

En d'autres termes, quand on explore la voie contrauctoriale, l'herméneutique littéraire ne se décrit plus comme un discours de vérité qui ressortit au vrai ou faux, mais comme un discours persuasif dont la meilleure « preuve » – mais au sens rhétorique et non aléthiques du terme – serait l'auteur (Rabau, 2012, p. 6-7).

Ce type de lecture, motivée par une volonté de lutter contre l'auteur comme centre garantissant l'unité et la cohérence de l'œuvre, comme auto-lecteur à l'interprétation la plus légitime, et pour l'autorité propre de la critique comme écriture fondée sur un autre texte (Rabau, 2012, p. 7-8), peut

être perçue comme un rapport fantastique – tel que développé au chapitre 1, dans la dichotomie *mimesis/phantasia* – et ludique au discours critique. La lecture interprétative y devient un jeu respectant les règles de la logique, mais libéré de l'autorité auctoriale. L'interprète fait jouer les espaces de possibilité suscités par l'œuvre en mobilisant ses outils analytiques pour produire un texte nouveau. Comme Alan Wake, il tire parti d'une certaine perception de la figure de l'auteur pour la retourner contre l'auteur tyrannique qui verrouille le sens du texte.

II) Là où le monstre ressurgit : L'adaptation

*Die Todten Reiten schnell. [Les morts voyagent vite]
(« Lénore », Gottfried August Bürger, 1774)*

Si l'auteur endosse le rôle d'invocateur, de traducteur et d'ordonnateur d'un réel informe et inhumain à travers une fiction, l'adaptation de son texte dans un autre médium, en tant que retranscription dans un code nouveau de ce contenu, relève d'enjeux similaires. Dans son article sur la polymorphie de l'intermédialité, Silvestra Mariniello use de l'image du pont proposée par Heidegger dans « Bâtir, habiter, penser » (Heidegger, 1958) pour penser ce type de processus (Mariniello, 2010, p. 26-27). Avant toute analyse de cette image, celle-ci nous fournit d'ores et déjà des pistes pour penser les grands enjeux de l'adaptation, celle du lien établi entre deux mondes : celle de l'introduction d'un élément étranger que l'on fait traverser et celle d'une redéfinition de l'ensemble à travers la rencontre (le pont modifiant la topologie de son environnement pour en faire un lieu d'interaction). Le passage que Silvestra Mariniello emprunte à Heidegger est le suivant :

« Léger et puissant », le pont s'élance au-dessus du fleuve. Il ne relie pas seulement deux rives déjà existantes. C'est le passage du pont qui seul fait ressortir les rives comme rives. C'est le pont qui les oppose spécialement l'une à l'autre. C'est par le pont que la seconde rive se détache en face de la première. Les rives ne suivent pas le fleuve comme des lisières indifférentes de la terre ferme. Avec les rives, le pont amène au fleuve l'une et l'autre étendues de leur arrière-pays. Il unit le fleuve, les rives et le pays dans un mutuel voisinage. Le pont rassemble autour du fleuve la terre comme la région. [...] Le lieu n'existe pas avant le pont. Sans doute, avant que le pont soit là, y a-t-il le long du fleuve beaucoup d'endroits qui peuvent être occupés par une chose ou une autre. Finalement, l'un d'entre eux devient un lieu et cela grâce au pont. Ainsi, ce n'est pas le pont qui, d'abord, prend place en un lieu pour s'y tenir, mais c'est seulement à partir du pont lui-même que naît un lieu (Heidegger, 1958, p. 180 ; 183).

Cette idée de la création du lieu par le pont, Mariniello la relie à celle du dévoilement par la *techne* et suggère, à partir de ce concept heideggérien d'une révélation par l'art de ce que la chose est à-être, que la technique audiovisuelle pourrait être « le dévoilement de la vie en tant qu'image et son, durée, anachronisme, rythme plutôt que le moyen de transmettre un message ou raconter une histoire » (Mariniello, 2010, p. 28). Cette opposition aux perspectives communicationnelles et narratives se nourrit des travaux de Wald Godzich. Ce dernier articule le constat d'une crise de la littérature comme prise en charge de la vérité par un langage qui, au cours de la modernité, apparaît comme construction et falsification du réel, avec la propagation de l'audiovisuel qui coïncide avec un triomphe de la fiction sur la quête de vérité dans l'élaboration du rapport humain au monde. La synthèse de ces deux termes est que l'image fournit un rapport direct, dépourvu de la médiation du *logos*, à un réel qui se confond avec l'imaginaire (Godzich, 1993, p. 18). Si cette immédiateté occulte les problématiques de l'hyperréalité soulignées dans *La Guerre du faux* (Eco, 1985), elle trouve un écho dans le choc sensoriel de l'image. Cette dernière reste médiation, contenant, « tombeau du réel », mais elle donne accès à d'autres pans du réel et entre en dialogue avec l'écrit. On retrouve cette tension avec le motif des cartes postales et des photographies dans *Métro 2033* (Glukhovski, 2005). Ce roman et son adaptation vidéoludique homonyme (4A Games, 2010) constituent sans nul doute un solide socle pour réfléchir aux enjeux de la transposition médiatique. Malgré son succès en Russie, le livre n'a traversé les frontières que suite à cette adaptation à laquelle l'auteur a participé, notamment en signant les dialogues. L'œuvre source et le jeu présentent un monde post-apocalyptique où des survivants d'une guerre nucléaire ont recréé une société précaire dans le métro moscovite. Le personnage principal, Artyom, explore cet environnement au cours d'un voyage initiatique qui doit lui permettre de sauver les réfugiés de la menace d'étranges créatures humanoïdes appelées « Sombres ». L'adaptation vidéoludique prend la forme d'un jeu de tir à la première personne dont les traits saillants (linéarité, manque de munitions, puissance des ennemis) tiennent autant d'un héritage propre au médium que du processus de remédiation du roman. L'œuvre se trouve donc liée, de manière à la fois intra et extra-diégétique, à la confrontation à l'altérité et aux enjeux de l'adaptation soulignés précédemment.

Face à la collection de cartes postales, le joueur peut en effet prendre le temps de la contempler dans la chambre d'Artyom. Celles-ci donnent à voir des lieux célèbres comme la Tour Eiffel, la Statue de la Liberté ou Gizeh, et n'ont d'intérêt que comme évocation mélancolique d'une absence, comme moyen de projection dans un monde fantasmé et inaccessible. De même, le lecteur découvre avec le personnage une photographie au cœur d'archives abandonnées :

C'était une photographie aux couleurs passées d'une femme souriante portant un petit enfant dans ses bras.
Artyom se figea.

Son pouls s'accéléra. Il voulut enlever son masque à gaz étriqué pour avaler une goulée d'air frais, tout empoisonné qu'il fut. [...] Artyom retourna la photographie et le verre de son masque s'embua. Au dos, le cliché portait une inscription au stylo bille bleu : Artyom à deux ans et cinq mois (Glukhovski, 2010, p. 239-240).

L'enjeu est autre que celui de la vérité. Rien n'assure que la femme photographiée soit la mère d'Artyom hormis l'émotion qu'il ressent en la voyant. Or, le texte redouble l'image ; non pas comme preuve – le prénom pourrait n'être qu'une coïncidence – mais comme élément évocateur. Ce n'est pas le message qui compte, mais l'écriture au stylo qui conserve une spectralité de son auteur. Ainsi, sans adhérer aux aspects essentialistes et téléologiques du dévoilement heideggérien, nous pouvons sans doute réconcilier la remédiation comme conservation d'un contenu et comme processus dynamique créatif. Si le lieu naît du pont, le pont n'existe que pour transmettre. Cette double nature est particulièrement visible dans le traitement de l'espace au sein des deux œuvres.

Le trait caractéristique de la spatialité du roman tient à l'opposition entre le monde souterrain du métro et la surface soumise à l'hiver nucléaire. Si le texte se nourrit largement d'influences littéraires avec une structure héritée des romans picaresques et du voyage initiatique ainsi que des références explicites comme celles faites aux Morlocks de H. G. Wells (Glukhovski, 2010, p. 59), il joue également sur une subversion des chronotopes classiques. Ici, le chronotope du château, vertical et tourné vers le passé, se trouve à la surface et le chronotope de la route, horizontal et favorisant les rencontres et la sérendipité, est souterrain. Avec leurs portions abandonnées et maudites, leurs différentes communautés et la multiplication des péripéties, les couloirs du métro offrent la majorité des environnements du roman. Cependant, on remonte brièvement dans les rues irradiées, et c'est avant tout pour parcourir des tours, des immeubles, pour s'enfoncer dans les sous-sols de bibliothèques à la recherche d'éléments venus du passé ou de signes indiquant son possible retour. Dans la multiplicité des sens latins du terme qui s'appliquent tant au ciel qu'à la mer et au domaine mélancolique des morts, la surface est profonde. Le jeu vidéo oppose un métro caractérisé par la linéarité de ses couloirs et une surface plus ouverte, mais aussi plus menaçante. Sous terre, le joueur parcourt l'espace comme dans un train fantôme. Que ce soit à pieds, parmi des ombres spectrales, ou à bord d'une draine assaillie de monstres, il suit des rails parmi des éléments typiques du genre de l'horreur (lueurs glauques, cadavres, toiles d'araignées, etc.). À l'opposé, les rues de la ville désertée offrent un méandre de ruines où le danger peut surgir de chaque recoin (Figure 21) et, surtout, elles relèvent de ce que Mario Gerosa nomma une « claustrophobie en plein air » (Gerosa, 2008, p. 49). L'ouverture du ciel devient paradoxalement une immensité qui écrase le joueur. Ce dernier doit en effet s'équiper de masques à gaz, dont les filtres sont périssables et les visières fragiles, et faire attention aux zones particulièrement irradiées.



Fig. 21. La surface de Mosou (*Metro 2033*, 4A Games, 2010).

Extrait disponible sur youtube, chaîne « P.B. Horror Gaming » : « Metro 2033 : Redux | Full Playthrough | Longplay Gameplay Walkthrough 1080P HD », 01h04min20 à 01h05min50, url : < <https://youtu.be/1CQ2qSC-m3k>>.

L'exploration à ciel ouvert devient un parcours en apnée où chaque pas est périlleux. Ce n'est plus dans le donjon souterrain que le joueur s'enfonce avec appréhension, mais hors de celui-ci. L'écart esthétique vidéoludique induit par cette inversion exprime la même inadéquation entre le monde post-apocalyptique et l'humanité qui se trouvait dans le roman : comme les Morlocks de Wells, le seul habitat qui lui reste est sous la terre.

Le pont intermédiaire suscite un lieu particulier sur chaque rive, éclairé et créé par l'adaptation, celui de ce rapport de l'être humain à son environnement ; cependant, le pont oppose également les rives l'une par rapport à l'autre et met en évidence les spécificités de chaque médium en ce lieu précis. Dans le roman, le métro est un espace dialogique servant de base à l'initiation du personnage. Il s'agit d'un espace-monde où des communautés distinctes sont interconnectées. Les stations de la Ligne Rouge soviétique, du Quatrième Reich, des Adorateurs du Grand Ver ou des marchands de la Hanse s'opposent et élaborent dans l'obscurité du métro de représentations du monde hétéroclites auxquelles Artyom se confronte au fil d'un voyage dont les enjeux sont avant tout éthiques et philosophiques. Dans le jeu vidéo, en revanche, il prend davantage la forme d'une colonie, le joueur conquérant progressivement les stations pour arriver à son but. L'opposition entre lieux sûrs et hostiles prime ici sur les spécificités de chaque communauté et il s'agit pour Artyom d'appréhender

pragmatiquement son environnement, d'apprendre à éviter ses pièges et à en dominer les habitants hostiles. *Metro 2033* reprend ainsi les dynamiques d'appropriation spatiale (Fuller et Jenkins, 1995) et d'opposition radicale entre le joueur et des adversaires monstrueux (Rouse III, 2009, p. 16) au cœur du versant action du jeu vidéo. Cette divergence entre roman et jeu vidéo est particulièrement saillante en ce qui concerne les Bibliothécaires, monstrueuses créatures simiesques qui hantent la bibliothèque Lénine et ont pour particularité de ne pas attaquer ceux qui les regardent en face. Si, dans le jeu vidéo, ils constituent des ennemis extrêmement robustes dont le joueur doit appréhender le comportement étrange, dans le roman, ils sont capables d'apprendre et imiter le discours humain :

Entendant le léger dé clic [de l'arme], la créature se réfugia à nouveau derrière Danila en sifflant haineusement.

– Va-t-en, lança-t-elle soudain en imitant à la perfection l'intonation initiale d'Artyom.

Le jeune homme se figea, hébété. Cette fois, le bibliothécaire ne se faisait pas l'écho de ses mots. Il les avait retenus, en avait compris le sens. Était-ce possible ? (Glukhovski, 2010, p. 50).

Cette possibilité de dialogue réduit le fossé entre le monstre dominant la surface et l'humain qui a dû l'abandonner. Pour l'Artyom littéraire, il s'agit de trouver sa place dans le monde tandis que l'Artyom vidéoludique doit en maîtriser les règles pour le dominer. De telles divergences pavent la voie aux problématiques de l'altérité au sein du processus d'adaptation.

Établir un pont c'est également permettre à un élément étranger de rejoindre l'autre rive. *Metro 2033* avait été annoncé comme un jeu de tir à la première personne en monde ouvert en 2006 à la Games Convention de Leipzig avant d'adopter une structure linéaire suivant l'intrigue de l'œuvre source. Or, Jesper Juul a souligné combien cette forme, le jeu de progression, est étrangère à l'héritage des jeux classiques et découle d'ambitions narratives principalement issues des jeux d'aventures influencés par la littérature et le cinéma (Juul, 2005, p. 5). Cette restriction des libertés du joueur est significative dans le cadre de cette adaptation. Dans le roman, la question éthique fondamentale à laquelle fait face Artyom est celle de la violence. On y retrouve à la fois les enjeux de la régression dans la bestialité du héros face aux monstres (archétype du Barbare) et du maintien de l'idéal humaniste dans un monde où la violence confine les individus à la survie. Un événement charnière dans le parcours du jeune homme se produit dans la station du Quatrième Reich, lorsque, après avoir été capturé, il assiste à l'exécution de ses deux compagnons de voyage :

À cet instant, la vue d'Artyom parut s'obscurcir et il sentit une telle énergie couler en lui que le soldat qui le maintenait par-derrière faillit tomber à la renverse quand le jeune homme se rua devant lui. Le temps s'étira pour Artyom, qui put saisir la poignée de son AK, basculer le cran de sûreté et tirer une rafale à travers son sac dans le torse de l'officier. Il vit avec satisfaction se dessiner le pointillé noir des impacts sur le camouflage vert et tout bascula dans les ténèbres (Glukhovski, 2010, p. 256).

Ce meurtre amène le personnage à rompre avec l'idéal d'une renaissance de la civilisation humaine que son père lui avait inculqué et le place sur le chemin menant au dénouement tragique : après avoir utilisé une bombe nucléaire pour exterminer les Sombres, Artyom comprend que ces derniers ne cherchaient qu'à communiquer et cohabiter avec l'humanité (Figure 22).



Fig. 22 : La fin tragique de *Metro 2033* (4A Games, 2010).

Paradoxalement, alors que le héros pense s'adapter au monde post-apocalyptique et oublier celui du passé, il reproduit le cycle de violence qui a mené à la guerre nucléaire :

Non, il ne servait à rien de rêver ; dans le monde nouveau, cela n'était plus possible, chaque pas se payait au prix fort et la monnaie en était la douleur. Les temps jadis étaient bel et bien révolus sans espoir de retour. Ce monde magique et merveilleux était mort. Il n'existait plus. Et il ne servait à rien de le pleurer pour le restant de ses jours. Il fallait cracher sur sa tombe et ne plus jamais se retourner (Glukhovski, 2010, p. 289).

Ce motif permet de réinterpréter la linéarité de l'adaptation vidéoludique comme une mise en forme de l'enfermement du personnage dans ce schéma de pensée. Le dirigisme de l'aventure et sa difficulté poussent le joueur à ne considérer que les enjeux de sa survie et à maximiser ses chances de succès. Mais ce processus de transposition permet également d'interroger la forme ludique qui est mise à contribution et permet au joueur, à travers le dénouement, de prendre conscience des visières que lui impose le jeu de tir à la première personne qui fait sienne la devise du personnage mentor Hunter : « Si quelque chose a l'air hostile, tue-le ». C'est que *Metro 2033* offre secrètement une échappatoire au destin tragique d'Artyom. En effet, si le joueur, sans aucun encouragement ni promesse de

récompense de la part du système ludique, accumule suffisamment d'actions morales – éviter de tuer des humains, accepter des quêtes secondaires, donner des munitions (servant de monnaie d'échange) à des personnes dans le besoin, etc. –, il déverrouille la possibilité de dévier in extremis le tir de missile qui doit annihiler les Sombres. Il s'agit pour le joueur de mettre en acte la théorie de l'éthique de la vertu telle que Miguel Sicart l'applique à la ludologie :

This virtue ethics approach is essentially player-centered, both from an individual perspective and from a player-community perspective. It defines players as virtuous beings who make gameplay choices informed by their practical wisdom, guided by the presence or absence of a number of player-specific virtues. Surprisingly though, game designers consider players those final necessary elements in their ludic architecture, trained users who will trigger the predetermined actions they have so carefully designed. [...] Players are reflective, virtuous beings; they think about their strategies in more ways than just trying to figure out the success criteria and the best ways of achieving these goals. Players act in a game as ethical beings as well as goal-oriented, rational players (Sicart, 2011, p. 111-112).

En exploitant la dissonance ludo-narrative (Hocking, 2007) entre les intérêts stratégiques du joueur et les enjeux éthiques du récit, *Metro 2033* construit un discours proprement vidéoludique sur le cycle de violence et développe les liens qu'il est possible d'établir entre ce médium et les théories littéraires de la réception qui travaillent l'ouverture du texte (Eco, 1979) et sa complétion par le lecteur (Iser, 1972).

L'adaptation dont a fait l'objet *Métro 2033* permet ainsi de penser ce processus selon des enjeux similaires à ceux de l'apparition du monstrueux. Établir le pont intermédiaire suppose d'abord de débusquer les éléments sous-jacents à la forme propre au médium source pour ensuite leur donner une nouvelle représentation au sein d'un autre système formel. Or, comme les personnages des fictions horribles qui découvrent la présence du monstre sont amenés à redéfinir leur vision du monde, la dynamique à l'œuvre à la frontière médiatique éclaire les systèmes concernés d'une nouvelle lumière au moment où ceux-ci reçoivent cette altérité. Une telle perspective rapproche le « voyageur » intermédiaire du monstre : le cœur de l'œuvre devient moins ce qui ne peut être dit que par un médium spécifique, mais une part transposable qui en fait jouer les outils autrement et invite à repenser la manière dont le système médiatique fonctionne. Adapter l'œuvre horrifique, c'est dès lors faire ressurgir le monstrueux sous une nouvelle forme et étendre son royaume.

III) Là où le monstre se répand : l'univers étendu

Memories and possibilities are ever more hideous than realities.
(« *Herbert West: Re-Animator* », Howard Phillips Lovecraft, 1922)

Au-delà de l'adaptation, les monstres trouvent d'autres chemins de traverse pour s'émanciper des lieux où ils sont enfermés. Si le Maine élaboré par Stephen King au fil de ses écrits se caractérise par un certain nombre de caractéristiques récurrentes (thématique de l'alcool, anticléricalisme, etc.), on peut également y relever des liens unissant les différentes œuvres et permettant une circulation de l'horreur. Ainsi, Paul Sheldon, avatar de King dans *Misery* (King, 1989), a été le voisin d'Eddie Kaspbrak (*Ça*, King, 1986). L'amie de ce dernier, Beverly, rencontre Jake Epping lorsque ce dernier voyage à travers le temps (*22/11/63*, King, 2011) et évoque une série de meurtres commis à Castle Rock par Frank Dodd (*Dead Zone*, King, 1979). Si ces ponts ouvrent aux personnages la possibilité de se rencontrer, ils construisent surtout un univers étendu, récit après récit, et dessinent la carte d'un Maine hanté par l'horreur. La ville de Jerusalem's Lot, surnommée « Salem », est un des points nodaux de cette cartographie. Dans le roman portant son nom (King, 1975), on y suit une invasion vampirique pastichant *Dracula*, tandis que dans la nouvelle « Un dernier pour la route » (King, 1978) on découvre que, deux ans plus tard et malgré la destruction de la ville par le feu, les vampires continuent d'y rôder. Enfin, dans « Celui qui garde le ver » (King, 1978), on apprend qu'en 1789 toute la population de Jerusalem's Lot a disparu suite à un culte lié au *De Vermis Mysteriis* – livre inventé par Robert Bloch dans « Le Tueur Stellaire » (Bloch, 1935) et réutilisé par Lovecraft dans « Celui qui hantait les ténèbres » (Lovecraft, 1935) et « Dans l'abîme du temps » (Lovecraft, 1935) – et que les murs du manoir Boone, encore présent en 1971, grondent de bruits de rats, tout comme ceux du Prieuré d'Exham dans « Les Rats dans les murs » (Lovecraft, 1924). Malgré les destructions répétitives, le tombeau (livre, demeure ou ville) reste plein et sa porte entrouverte, prête à laisser ses habitants monstrueux ressurgir en d'autres époques et d'autres mondes.

Dès lors, l'extension de l'univers fictionnel repose sur deux dynamiques contradictoires. D'une part, elle met en jeu ce que Eco nommait « répétition » (Eco, 1994) et Esquenazi « formulation » (Esquenazi, 2014), c'est-à-dire l'établissement de schèmes récurrents et reconnaissables ; d'autre part, ce retour est aussi hantise et spectralité, transmission d'éléments étrangers venant perturber la stabilité du système mimétique. August Derleth fournit un exemple frappant de cette ambivalence : dans son travail de préservation et de continuation de l'œuvre de Lovecraft, l'écrivain a tenté de conférer une cohérence au « Mythe » et d'en fixer une cosmologie. Or, s'il y a peu de doute que les récits lovecraftiens auraient été perdus sans l'intervention de Derleth (Valéry, 2014, p. 14-16), les « Grands

Anciens » (et les communautés de lecteurs) se sont rebellés contre le grand récit d'inspiration biblique dans lequel le continuateur a voulu les faire entrer⁴. À son insu, les monstres qu'il a invoqués ont transporté avec eux une force de désordre érodant progressivement le carcan mimétique pour leur permettre d'essaimer ailleurs, et en particulier dans les univers ludiques. Si l'on retrouve de nombreuses adaptations au cinéma (entre autres : *The Haunted Palace*, Corman, 1963 ; *Re-animator*, Gordon, 1985 ; *From Beyond*, Gordon, 1986 ; *The Call of Cthulhu*, Leman, 2005 ; etc.), dans la bande dessinée (par exemple, *Batman : The Doom That Came to Gotham*, Mignola, 2000 ; *Les mythes de Cthulhu*, Breccia, 2004 ; *Neonomicon*, Moore, 2010) ou en musique (notamment « Behind the Wall of Sleep », Black Sabbath, 1970 ; « The Call of Ktulu », Metallica, 1984 ; « Cthulhu Dawn », Cradle of Filth, 2000), les mises en jeux des œuvres lovecraftiennes sont particulièrement abondantes, allant du jeu de rôle sur table *L'Appel de Cthulhu* (Petersen, 1981) et du jeu d'aventure textuel *The Lurking Horror* (Infocom, 1987) au jeu d'aventure à la première personne à paraître, *Call of Cthulhu* (Cyanide, 2018). Outre l'influence exercée par le succès du jeu de rôle de Petersen, cette affinité est sans doute liée à la multitude d'éléments évocateurs ainsi qu'aux dynamiques de puzzle propres aux intrigues de l'auteur. Jonathan Lessard a en effet déjà souligné la proximité entre l'action du joueur de jeu d'aventure et celle des personnages détectives de Lovecraft (Lessard, 2010), et on se souvient de l'incipit de la nouvelle « The Call of Cthulhu » :

The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in its own direction, have hitherto harmed us little; but some day the piecing together of dissociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the deadly light into the peace and safety of a new dark age (Lovecraft, 2008, p. 201).

Le principe même d'apparition de l'horreur lovecraftienne, la corrélation d'éléments divers menant à une découverte effrayante, fait ainsi écho à la fois à la résolution d'énigmes ludiques et à la recherche

⁴ On peut lire dans la section « Les cercles lovecraftiens » de l'édition 30^e anniversaire du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu* : « Peut-être aveuglé par son admiration pour son « maître », ou simplement motivé par la volonté naïve de perpétuer quel qu'en soit le prix le Mythe de Cthulhu, [Derleth] va œuvrer pour rendre cohérent et mettre en concordance tous les détails dispersés au fil des textes de Lovecraft. Cependant, la réalisation de cette ambition ne peut être envisageable sans dénaturer l'œuvre et la pensée originelle. [...] Alors qu'il a œuvré corps et âme dans le but de rendre immortel le Mythe de Cthulhu, Derleth a oublié l'essentiel : peu importe les incohérences, les redondances, le chaos des informations, tout ceci participe à donner un sens mythique à ces histoires ; or en développant un système de classement des différentes créatures selon un référentiel élémentaire, il trahit la volonté de Lovecraft en cloisonnant et étouffant le Mythe pour servir ses propres intérêts » (Petersen *et al.*, 2011, p. 24).

de références transtextuelles. Au-delà du plaisir de connivence, déceler un emprunt lovecraftien c'est découvrir un indice de l'extension du « culte de Cthulhu », à l'instar des personnages de nouvelles. Sur ce point, le *Necronomicon* est sans doute l'artefact le plus représentatif des enjeux de transmission et de réapparition.

Dans « History and Chronology of the *Necronomicon* » (Lovecraft, 1927), Lovecraft retrace le parcours de ce livre maudit qu'il a imaginé de toute pièce et auquel il fait régulièrement référence dans ses textes. Il a été rédigé aux alentours de l'an 700 par un poète fou du nom d'Abdul Alhazred (nom que le jeune Lovecraft s'était donné après avoir lu les *Contes des mille et une nuit*). Si le livre est régulièrement interdit et brûlé, ayant la réputation de rendre fou quiconque le lit, il survit par de multiples traductions : celle, en grec, de Theodorus Piletas, qui lui donne le titre de *Necronomicon*, celle, en latin, d'Olaus Wormius et celle, en anglais, du Dr. Dee. Au XX^e siècle, outre les collectionneurs privés, on sait que le British Museum en conserve un exemplaire, de même de la Bibliothèque Nationale de France, la Widener Library de Harvard, l'Université Miskatonic de Arkham (fictive) et l'Université de Buenos Aires. Or, ce livre-monument qui traverse les siècles et permet d'invoquer d'effroyables créatures est aussi capable de ressurgir dans différents univers fictifs. On le retrouve dans le film *The Evil Dead* (Raimi, 1981), dans la reprise de la série *La Quatrième Dimension* (Sterling, 1985, saison 1 épisode 18a), dans *Dr. House* (Shore, 2004, saison 6, épisode 17), mais aussi dans des jeux vidéo comme *Max Payne* (Remedy, 2001), *Tales of Symphonia* (Namco, 2003) et *Mass Effect* (Bioware, 2007). En tant qu'élément évocateur, le *Necronomicon* fournit au mythe lovecraftien des rhizomes venant s'ancrer dans différents univers et médias, faisant sien le principe atopique que Pierre Bayard accorde à l'espace littéraire dans *Comment parler des lieux où l'on n'a pas été ?* :

Cet espace aberrant est résolument atopique, c'est-à-dire qu'il ne connaît aucune des limites qui organisent la géographie du monde réel. Il est d'une grande mobilité comme celui du rêve, dominé comme lui par les processus primaires de l'inconscient. [...] Et il est également vraisemblable que, profitant de la mobilité de l'espace littéraire et de cette ouverture des frontières qui perturbent la circulation dans le monde réel, les personnages de certaines œuvres de fiction en profitent pour passer d'un texte à l'autre et pour venir s'installer dans un monde qui leur paraît plus hospitalier. Si l'on ne prend pas en compte ce caractère atopique de l'espace littéraire, on ne peut espérer comprendre à quel point il met en jeu un espace différent de celui du monde réel, ni saisir une multitude d'événements discrets qui s'y produisent, parfois même à l'insu de l'écrivain, et méritent toute notre attention (Bayard, 2012, p. 113).

Si l'on retrouve ici le surgissement inconscient lié à l'écriture, il semble que ce soit davantage le monstre (ici le livre-monstre) qui transgresse les limites plutôt que l'espace qui en soit dépourvu ; le *Necronomicon* pouvant apparaître autant dans un récit horrifique (*Evil Dead*) que dans une série médicale (*Dr. House*), un jeu d'action à thématique film noir (*Max Payne*) ou un jeu de rôle japonais se déroulant dans un univers *fantasy* (*Tales of Symphonia*). Bien plus, le livre maudit parvient à

transgresser les frontières de la fiction pour envahir le réel. Déjà le 19 mai 1936, Lovecraft doit répondre à un correspondant qui lui disait avoir reçu une proposition de vente :

À propos du *Necronomicon*, juste ciel ! j'étais persuadé que vous saviez qu'il s'agissait d'un ouvrage purement imaginaire ! L'annonce où vous avez lu qu'il était à vendre au prix de 1,45 dollars était une plaisanterie : je ne sais pas qui l'a faite, mais je soupçonne cependant le jeune Bloch [Robert Bloch, auteur de *Psycho*, 1959]. Tous les mystérieux livres maudits cités dans les magazines d'histoires fantastiques sont imaginaires (Lovecraft, 1991, tome 1, p. 1048-1049, traduction de Joseph Altairac).

Malgré ce démenti, des *Necronomicon* sont régulièrement publiés (en particulier le « *Necronomicon* de Simon » publié par Avon en 1980, Belfond en 1996, le Pré aux Clercs en 2008 et Bragelonne en 2012) et une légende urbaine va jusqu'à attribuer la cécité de Borges à une lecture de l'exemplaire conservé à Buenos Aires. De plus, Derleth rapporte avoir fait la découverte suivante :

En 1960 la Bibliothèque Générale de l'Université de Californie comportait cette fiche :
BL430 A47 Alhazred, Abdul, ca.x 738 casier B
Necronomicon (Al Azif) d'Abdul Alhazred. Traduit du Grec par Olaus Wormius (Olaio Worm)
XIII, 760 p. gravures sur bois, tables sm. fol. (62 cm) Tolède 1947
Cette formule d'enregistrement est parfaitement plausible, car la section BL430 comprend les Religions Primitives et le casier B est un casier fermé comprenant les rayons où sont classés les livres qui ne peuvent être consultés (« The Making of a Hoax », in Truchaud, 1969, p. 279, traduction de Jacques Parsons).

Associée à la tendance de l'œuvre à contaminer son auteur, cette capacité transgressive des éléments monstrueux a mené à une mythification ésotérique de Lovecraft. Outre les diverses théories pouvant fleurir sur internet, Jean Robin fait de l'auteur un grand initié du culte d'Isis dans *H. P. Lovecraft et le secret des adorateurs du serpent*. Il affirme notamment :

Ici, les spécialistes s'étrangleront derechef d'une fureur mêlée de sarcasmes : « Voilà maintenant qu'il veut nous « vendre » un Lovecraft initié et/ou magicien, lui qui a toujours revendiqué le matérialisme le plus intransigeant ! » Je sais... je sais. Mais il n'empêche que Lovecraft possédait un nom initiatique : Mielehmah. Sa signification énigmatique, tout comme la langue non moins étrange – le wattan – en laquelle il était formulé, nous occuperont longuement. Sans même parler de la source d'où je tire cette ébouriffante information. Retenons seulement pour le moment que le wattan fut la langue primitive des Atlantes, transmise, après la catastrophe qui engloutit l'Atlantide, à l'Égypte et à l'Inde, où elle trouva finalement refuge dans la mystérieuse Agarttha (ou Shamballah), le royaume souterrain des légendes, dépositaire de la Tradition primordiale (Robin, 2017, p. 11).

Ce type de construction discursive où le fait contradictoire est inversé en preuve (si le matérialisme de Lovecraft est si radical, c'est parce qu'il dissimule le mysticisme de l'auteur, voir Robin, 2017, p. 13), où la fiction (Atlantide et Shamballah) se mêle intimement à la réalité (Égypte et Inde) et où le raisonnement se dispense de fondement vérifiable (la source est une tradition secrète dépourvue de bibliographie, voir Robin, 2017, p. 18) évoque le règne de l'hyperréalité explorée par Eco dans *La Guerre du Faux* (Eco, 1985). L'union indiscernable de ces états contradictoires de réalité (l'authentique

et l'artefact), que ce soit dans le musée (« Les châteaux enchantés »), à la télévision (« TV : la transparence perdue ») ou dans le raisonnement, produit un environnement chimérique où limites et repères s'estompent pour engendrer des monstres conceptuels, « hybrides d'observation scientifique et de fantaisies formelles, où se mêlent goût du prodigieux et respect d'une organisation vivante » (Clair, 2012, p. 11). Cette formule de Clair concernant la représentation du monstre trouve un nouvel ancrage dans ce rapport à la vérité lié à la falsification décrite par Eco ou dans le délire interprétatif qui structure une pensée rigoureuse à partir de prémisses fantaisistes. De manière plus intime, la désorientation suscitée par le raisonnement de Robin prolonge une entreprise lovecraftienne profondément ancrée dans la spatialité. En effet, Bozzetto rappelle que la transition du gothique au fantastique et à l'horreur contemporaine passe notamment par une délocalisation du monstre depuis le champ clos du château lointain vers la ville – le trajet effectué par Dracula dans un récit gothique postérieur au développement de la littérature fantastique – c'est-à-dire par l'abolition des limites encadrant l'événement horrifique (Bozzetto et Huftier, 2004, p. 89). Or, le fantastique du XX^e siècle dans lequel s'intègre Lovecraft poursuit ce processus en s'appuyant sur les mathématiques et la physique moderne. Le *Dictionnaire des mythes du fantastique* remarque :

Les considérations spatio-temporelles importent particulièrement dans l'élaboration du mythe de Cthulhu. Elles sont nées de la lecture d'Einstein puis d'une élaboration fantasmagorique autour de la découverte de la relativité par Lovecraft. [...] Ne plus être sur terre tout en y étant, puisque la terre n'est pas ce que l'on croit : ainsi pourrait s'énoncer le paradoxe essentiel du mythe de Cthulhu (Brunel et Vion-Dury (dir.), 2003, p. 57).

Cette situation paradoxale d'une présence/absence s'appuie dans les textes sur un jeu particulier avec les références au réel qui, comme le remarque Jacques Carion à propos de l'œuvre de Jean Ray, ne donne une apparence réaliste que pour mieux perdre le lecteur dans une géographie décentrée (Carion, 1986, p. 19). Si l'écrivain belge situe « La Ruelle ténébreuse » dans Hambourg (Ray, 1932), Lovecraft construit une géographie à clef de la Nouvelle-Angleterre avec Arkham et Insmouth où l'on reconnaît un mélange de Salem et Boston pour la première et Newburyport pour la seconde. L'intégration à un contexte réaliste se double d'une carte fantastique superposée au territoire réel. Avec le décentrement, la frontière devient omniprésente. La structure se retourne contre elle-même, tout devient mouvant, changeant, évanescant :

Dans un univers décentré, où chaque élément est susceptible de s'effacer dans l'indifférence ou de prendre une importance cruciale et de devenir le lieu des plus grands enjeux, s'impose l'évidence que toute chose est menacée de ne pas demeurer en son ordre naturel (Carion, 1986, p. 27).

Lovecraft prolonge cette désorientation en décentrant le réel par rapport à la fiction. Cette dernière est-elle inspirée de la réalité, ou bien Arkham est-elle la vérité cachée derrière les apparences de Nouvelle-Angleterre ? Comme l'œuvre avant lui, le monde que nous habitons devient lui-même

monstrueux, chimérique. Les fictions deviennent partie intégrante de la réalité et y ajoutent des strates supplémentaires, creusant un soubassement étrange sous le « foyer » connu, étendant l'*Unheimlich*. On retrouve le phénomène dans les expérimentations formelles de *La Maison des feuilles* (Danielewski, 2000), héritant d'une longue tradition littéraire de jeux sur la réalité du texte (forme épistolaire, intégration d'essais, autofiction, etc.). Trop longs pour faire partie de son architecture, les couloirs interminables de la maison trouvent un écho dans les notes en bas de page qui empiètent sur le corps du texte, créent de nouveaux récits, imitent l'écriture universitaire et mêlent les références textuelles fictives aux réelles pour construire un dédale textuel où le lecteur se perd. De même, quoi que plus récent, le médium vidéoludique n'échappe pas à ce type de phénomène. Dans *Pony Island* (Daniel Mullins Games, 2016), on joue un joueur aux prises avec une borne d'arcade possédée. Il s'agit non seulement de jouer au jeu de la borne, mais aussi de debugger la borne à travers des puzzles prenant la forme de code informatique ou se déroulant dans les menus de paramètres (Figure 22).

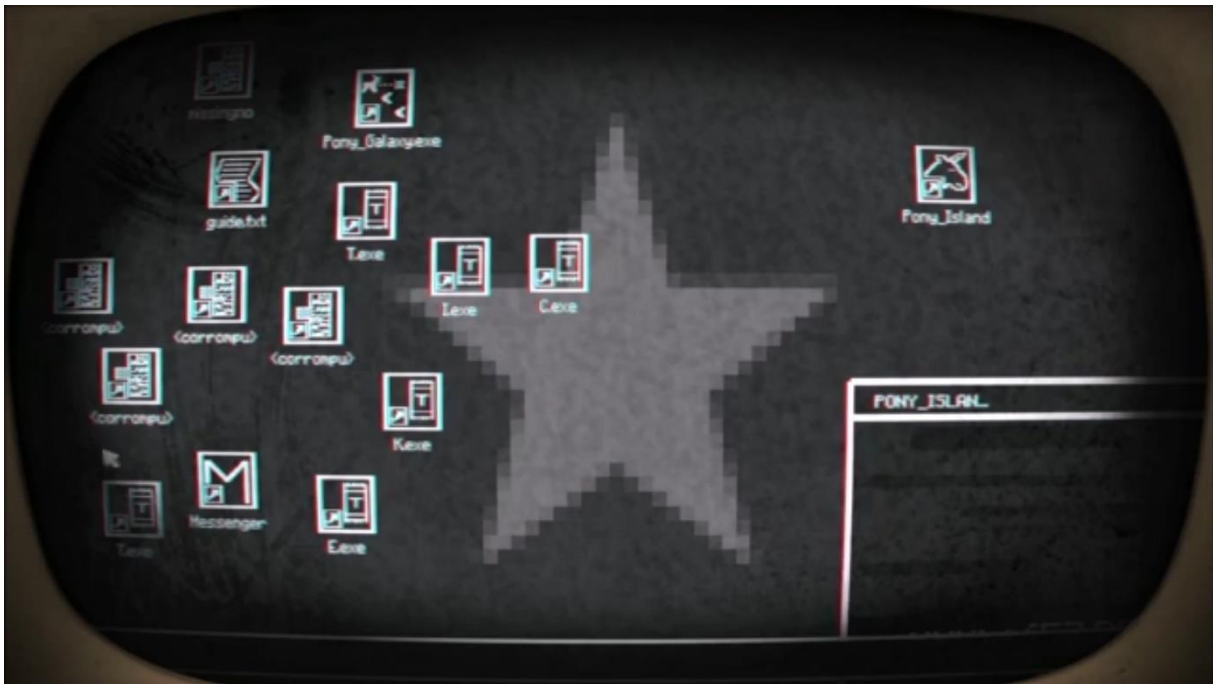


Fig 23. Phase de débogage dans *Pony Island* (Daniel Mullins Games, 2016).

Extrait disponible sur youtube, chaîne « Jean-Charles Ray » : « Pony Island 1/2 », 03min45 à 10min00, url : <<https://youtu.be/SBy0bvkqf6I>>.

Ce principe évoque la légende urbaine de *Polybius*, une borne d'arcade de 1981 qui aurait produit des effets étranges sur les joueurs (nausée, hallucinations, amnésie, cauchemars, dépendance, etc.) jusqu'à en pousser certains au suicide. Internet fournit un terrain fertile pour ce genre de légendes. Durant l'été 2015, *Sad Satan* s'est fait connaître du public, notamment à travers un article du site Kotaku. Il s'agirait d'un jeu issu du « *deep web* », le soubassement d'internet qu'aucune autorité ne

contrôle, incorporant des éléments satanistes, des photos de meurtres, et comportant un message dissimulé concernant les abus pédophiles. Si aucune preuve n'affirme l'authenticité de ce récit (les internautes n'ayant accès qu'à des versions « sûres » de *Sad Satan*), sa structure reposant sur l'émergence depuis les profondeurs d'internet d'un artefact maléfique autant que véridique (avec l'aura de réalité des images photographiques et la question d'un renvoi à de réels actes criminels), de même que son incertitude, réinvestissent le processus d'extension du monstrueux sur le monde réel évoqué précédemment.

Dans cet état atopique du monde, on retrouve non seulement le goût du canular lié à la dimension ludique de la peur, mais aussi la capacité de l'invention à s'extirper hors de son cadre pour prendre chair. Jean-Baptiste Baronian et Françoise Levie rapportent ainsi à propos de Jean Ray :

Le père de Kesel qui l'a bien connu ne raconte-t-il pas qu'un jour Jean Ray est arrivé tout essoufflé à l'abbaye d'Averbode, criant à qui voulait l'entendre qu'une ferme des environs était la proie des flammes ? Et voilà que les ouvriers de l'imprimerie se précipitent vers les lieux... Jean Ray s'esclaffe, dit qu'il les a bien eus, que son petit canular a porté ses fruits. Puis, soudain, il écarquille les yeux, devient sérieux et demande : « Mon Dieu ! Et si la ferme brûlait vraiment ? » Et aussitôt il prend ses jambes à son cou et court vers la ferme... (Baronian et Levie, 1981, p. 41).

Le rêve et la fiction deviennent tout aussi constitutifs du réel que le fait. Comme pour le loup qui se prend au jeu chez Marcel Aymé (Scaefffer, 1999, p. 22-23) ou le capitaine Janeway qui affronte des visions issues de la réalité virtuelle du Holodeck dans *Star Trek* (Murray, 1997, p. 16-17), le cercle magique de la feintise ludique, similaire au cercle de sel ou de craie qui protège l'invocateur des spectres qu'il fait surgir, se rompt et permet aux monstres de se déverser hors de leur territoire.

Conclusion

Le monstre franchit toutes les frontières. Il entre en existence à travers l'auteur qui l'invoque et lui donne forme. Pour autant, il dépasse les volontés de son créateur, gagne son autonomie en se nourrissant de la part obscure et inconsciente propre à la création. Se faisant, il est à même de s'extirper hors de l'œuvre qui le contient. Par l'adaptation, il ressurgit sous un nouvel aspect, conquiert un nouveau territoire et y appose sa marque. Éternel étranger, il éclaire la demeure qui l'accueille d'une lumière noire qui révèle ce que le plein jour cachait et transporte avec lui de sombres secrets. Comme il déjouait l'autorité de l'auteur, exhibant les fragiles fondations sur lesquelles s'appuient l'intention et l'organisation rationnelle, il déconstruit maintenant les codes médiatiques, interroge les

évidences et ouvre des failles grosses de possibilités. Une fois qu'il a établi son empire, propagé son influence d'œuvre en œuvre, de médium en médium, il peut parvenir à saper les frontières de la fiction elle-même. Devenu mythe, légende urbaine, s'intégrant au paysage culturel dans lequel il s'immisce, on le trouve partout et nulle part, ressurgissant toujours. À travers cette ubiquité, il suscite des interrogations : ces innombrables apparitions ne sont-elles pas autant d'indices d'une réalité dissimulée ? Les auteurs de fiction n'ont-ils pas, à leur insu, mis le doigt sur quelque chose qui les dépasse ? Après tout, c'est bien là le propre du monstre, comme celui de la *phantasia* est de jouer du doute et de l'évidence pour désarticuler le monde mimétique que l'être humain s'est construit, comme celui de la fiction est de dire le vrai en passant par le faux. Si, comme l'écrit Lovecraft, ce qui dort à jamais ne saurait mourir et que la corrélation de multiples indices indépendants dessine d'effroyables conclusions, il est vain de chercher à enchaîner le monstre, car les constructions rationnelles qui l'enferment participent elles-mêmes à son retour.

Conclusion

*“Per ch’io : « Maestro mio, questo chi move ?
Non è qua giù ogne vapore spento ? »
Ond’ elli a me : « Avaccio sarai dove
Di ciò ti farà l’occhio la risposta,
Veggendo la cagion che ‘l fiato piove. ».”¹
(Enfer, Dante, chant XXXIII, 104-108)*

Arrivés au centre de l’enfer, Dante et Virgile découvrent Satan sous la forme d’un gigantesque moulin aux multiples visages dont les ailes répandent leur souffle glacé à travers les neuf cercles. De même, le monstre et ses diverses facettes fournissent un point central qu’il est possible d’atteindre en remontant les divers courants qui irriguent les œuvres horribles.

La typologie élaborée dans les chapitres trois à six n’avait pas vocation à une explication exhaustive et totalisante de toutes les actualisations du monstre. Une telle prétention nierait la part créative qu’il y a dans ces incarnations liées à leur contexte d’apparition. Les liens du zombie romerien à la société de consommation, par exemple, sont trop spécifiques pour découler directement d’un des archétypes. Néanmoins, le rattacher au Revenant permet de l’approcher comme figure d’une mauvaise conscience, depuis l’esclavage du zombie vaudou jusqu’à la consommation absurde et destructrice du zombie cannibale. De plus, la transition vers l’infecté des années 2000, rapide et sauvage, dérivant davantage du Barbare, est significative comme réorientation des peurs, du regard social auto-critique vers la menace d’une altérité violente au cœur de la cité, après le 11 septembre 2001 (sur le zombie, voir Perron, Leiva et Archibald (dir.), 2013 et 2015).

Cette typologie n’avait pas non plus pour but d’intégrer strictement chaque incarnation du monstrueux dans l’une ou l’autre des catégories. C’est la conclusion que permet la Chimère, sujet du chapitre six. Elle représente la tendance du monstre à s’exhiber comme monstratation (justement) pour mieux dissimuler ses ramifications. Il est possible d’y rattacher la créature grotesque qui, accaparant le regard

¹ Aussi je dis : « Maître d’où vient ceci ? / Tout souffle ici-bas n’est-il pas éteint ? » / Et lui, à moi : « Bientôt tu seras là / Où tes yeux donneront la réponse, / Quand tu verras la cause d’où pleut cet air. » (Dante, 1992, p. 300-301, traduction Jacqueline Risset).

par sa difformité, cache le véritable danger (*Frankenstein*, Shelley, 1818 ; *Notre-Dame de Paris*, Hugo, 1831 ; *Freaks*, Browning, 1932 ; etc.) ou, au contraire l'horreur dissimulé sous une belle apparence (*American Psycho*, Ellis, 1991 ; *Hannibal*, Harris, 1999 ; *All the Boys Love Mandy Lane*, Levine, 2006 ; etc.). Ce jeu sur les apparences dépasse le cadre de l'univers fictif pour gagner l'œuvre elle-même. Celle-ci se fait monstre pour déjouer les attentes de celui qui y pénètre. Conformément à la théorie de la pragmatique des effets génériques d'Arsenault, elle se greffe des éléments empruntés à d'autres genres, fait muter le sien et le déforme pour le renouveler dans une démarche apparentée à l'étrangement du formalisme russe. En cela, la Chimère est non seulement centrale dans l'évolution des genres relevant de l'horreur, mais elle dit la nature fondamentalement hétéroclite du monstre et des œuvres qu'il habite ; elle les révèle comme agrégat d'éléments qui ont chacun la capacité d'occulter l'ensemble par la sidération qu'ils provoquent.

La Chimère emprunte au pouvoir de fascination et d'effroi de la Gorgone, abordée au chapitre quatre. Cette dernière personnifie le rapport ambivalent au monstre, fait d'attraction et de répulsion. Si cet aspect est central pour certaines œuvres (« *Ligeia* », Poe, 1838 ; *Carmilla*, Le Fanu, 1872 ; *Possession*, Zulawski, 1981 ; etc.), il est à l'œuvre dans toute fiction horrifique. La Gorgone garde le seuil, mais provoque sa transgression, celui qui entre dans sa tanière est pris déjà pris au piège. Elle relève de la « séduction de l'étrange » (Vax, 1964) et, en tant qu'objet perpétuellement désirable et donc inatteignable, défie la représentation qui l'enfermerait dans une forme finie et interroge le regard. Ses monstres sont d'autant plus fascinants qu'ils apparaissent peu, se laissant juste assez deviner pour attirer celui qui les observe plus en avant dans les ténèbres. Dire que ce dernier est pris au piège n'implique pas qu'il ne ressorte pas de la tanière où il s'est aventuré, mais le caractère indicible de la Gorgone verrouille tout témoignage véritable. Ce qui a été vu ne peut être rapporté (*Martyrs*, Laugier, 2008) et reste de l'autre côté du seuil, appartenant au monstre. La seule trace existante n'a vocation qu'à y attirer d'autres curieux (« *The Call of Cthulhu* », Lovecraft, 1928).

Cette contamination de l'horreur a une parenté avec celle exercée par le Barbare du chapitre quatre. Son mouvement est inverse à celui de la Gorgone ; il est celui qui entre et envahit, qui s'impose avec brutalité (*The Beetle*, Marsh, 1897 ; « *Rawhead Rex* », Barker, 1984 ; *World War Z*, Forster, 2013 ; etc.). Ce faisant, il amorce une lutte radicale entrant dans une rhétorique du bien contre le mal (Rouse III, 2009, p. 16). Cependant, le Barbare problématise ce manichéisme, d'une part en questionnant la légitimité d'une violence extrême retournée contre le bourreau (*Delivrance*, Boorman, 1972 ; *I Spit on Your Grave*, Zarchi, 1978 ; etc.), d'autre part en révélant qu'il est lui-même un produit du monde qu'il brutalise (*28 Days Later*, Boyle, 2002 ; *Hostel*, Roth, 2006). Ainsi, l'altérité se nuance et l'ennemi radical met au jour une parenté avec les violences couvertes, mais non étouffées par des apparences policées.

Cette mise en lumière d'une part obscure tenue secrète et sa permanence ont été approfondies par le Revenant, traité au chapitre cinq. Ce dernier manifeste une rupture de continuité dans la chaîne de causalité historique. Une bulle du passé, énigme sans solution, se perpétue et influence le présent. En cela, le Revenant est une présence absente, une agentivité sans source identifiable. L'affronter c'est s'attaquer au mystère qui demande sa propre résolution ; mais la victoire ne fait pas disparaître le Spectre. S'il est apaisé, domestiqué, réintégré au sein de la continuité, son existence se perpétue dans le récit et le souvenir, là même d'où il exerçait son pouvoir.

Le chapitre sept s'est appuyé sur les acquis de cette typologie pour étudier le parcours du monstre, son apparition, ses voyages et son établissement dans le paysage culturel. En tant que figure transgressive, il trouble les frontières, en particulier celles qui séparent fiction et réalité. Il intègre l'auteur comme personnage fictif et contamine la personne réelle pour en faire son héraut. De Spectre hantant la culture, enfermé dans les tombeaux des œuvres, il se matérialise, adoptant l'un de ses visages chimériques, émanation particulière du vaste ensemble dormant sous la structure mimétique. L'auteur qui tourne son regard vers cet abîme, du côté de la Gorgone, fascinante et indicible, s'emploie à en tirer une part communicable. Au sein de cette dernière, la radicale altérité de la Gorgone ne peut être qu'en creux, du domaine de l'informulable ; les éléments saillants qui en forment l'écrin sont issus de ce que l'humain a en partage avec l'horreur, les éléments barbares qui animent l'inconscient. Le monstre ne saurait pourtant s'arrêter là. Il reproduit des dynamiques similaires pour passer d'un médium à l'autre, surgissant de sa torpeur sous une nouvelle forme pour problématiser les structures du nouveau monde qui l'accueille. Multipliant ces déplacements, il se répand, devient partie intégrante du monde humain et commence à susciter le doute sur son appartenance à la fiction, brouillant la dernière frontière, celle qui le sépare de la réalité. S'il était lui-même l'expression d'une rébellion du réel contre son interprétation par l'humain, cette dernière intégration à l'intérieur de la représentation humaine du monde lui confère une efficacité, et lui donne donc corps. Si son destin probable est d'être apprivoisé au fil de cette transition, comme l'ont été vampires et loups-garous par exemple, ce n'est là qu'un des masques qui s'effrite pour mieux laisser place à une autre face. Si la représentation de la Gorgone la réduit à l'impuissance, sa tête, même tranchée et enfermée dans un sac, conserve tout son pouvoir.

Les conclusions tirées de cette typologie reposaient ainsi fondamentalement sur une approche de l'horreur comme interdépendance conflictuelle entre *mimesis* et *phantasia* telle qu'exposée au chapitre deux. Cette perspective qui lie intimement horreur et fantastique permet de réconcilier l'idée du genre moderne comme consensus culturel chez Arsenault et celle du dépassement du genre par une esthétique traduisant un être au monde chez Bozzetto. Les enjeux de cadres et de déstructuration au cœur de la mise en mouvement d'un système – ceux du connu et de l'inconnu – et servant de

moteur à cette mobilité dirigent les considérations liées à la rencontre (modalités de confrontation à l'altérité), à l'espace (extension et sape de la demeure) et au temps (recherche d'une cause et résistance du passé).

Ce principe est également déterminant dans le rapprochement entre littérature et jeu vidéo opéré dans le premier chapitre. En conservant l'identité propre de chaque médium, la mise en mouvement de la structure rigide par les creux qui y sont ménagés permet d'établir un dialogue trans-médiatique à travers lequel les deux partis s'éclairent mutuellement. De plus, la typologie du monstrueux enrichit ce lien de nouvelles perspectives. L'hybridation chimérique d'identités multiples ouvre sur le statut du lecteur-joueur partagé entre son existence réelle et son inscription dans le monde fictif, en particulier dans l'interface humain-machine qui intéresse Triclot dans ses études du médium vidéoludique. De même, la Gorgone semble œuvrer derrière ces explorations d'univers où le lecteur-joueur cherche « autre chose », selon la formule hugolienne. Cette quête d'émotions, de nouveautés et de bousclements repose sur une confrontation où se retrouvent les éléments du Barbare, un face à face avec une altérité qui révèle néanmoins une parenté sous-jacente, ainsi que la prise de conscience du système qui organise cette rencontre (déterminante pour l'émotion artistique). De cette expérience, il demeure un Spectre, souvenir qui influera sur les autres lectures/jeux, qu'il s'agisse de la même œuvre ou de nouvelles, comme d'autres spectralités hantaient déjà et le « texte » et l'interaction qui a eu lieu.

Nous voilà remontés à la surface, depuis le cœur de cette thèse. Cette dernière élabore une construction intellectuelle que j'espère pertinente, mais surtout, par les nombreux sujets qu'elle aborde, des ouvertures que je souhaite tout aussi riches. Les liens aux univers étendus, à l'adaptation, les questions historiques ou philosophiques, notamment, se veulent des propositions dans des champs d'études qui ne sauraient être couverts de manière exhaustive ici. Analyser plus précisément les formes d'horreur vidéoludiques précédant le *survival horror* (aventure textuelle, plate-forme, etc.) serait un ajout pertinent et, alors que se développent des histoires locales du jeu vidéo, des études portant sur la production horrifique d'aires culturelles spécifiques (Grande-Bretagne, France, Japon, etc.) permettraient de prolonger ces recherches. De même, les particularités de nombreuses formes d'horreur littéraire comme le *splatterpunk*, le *new weird*, le *kaidan* (forme de fantastique japonais très influant pour le jeu vidéo), le *jiangshi* (fondé sur le folklore chinois) ou la science-fiction horrifique n'ont pas été abordées et ouvrent de nombreux champs de recherche. Les phénomènes des légendes urbaines et des *creepypastas* (récits d'épouvante apparaissant et se diffusant sur internet) permettraient également de mêler les enjeux de ce type de fictions à des questions plus anthropologiques et sociologiques. Enfin, les applications épistémologiques des archétypes horrifiques pourront être approfondies davantage lors de travaux ultérieurs, peut-être à partir des théories

jungiennes. Si cette pluridisciplinarité est intimement liée à la démarche comparatiste, on peut également soupçonner, derrière ces ramifications, une contamination de l'étude par son objet. Thèse monstrueuse ? Peut-être, car si Dante et Virgile retrouvent au sortir de l'abîme des étoiles qui évoque la création parfaite d'un demiurge miséricordieux, Lovecraft, bien après Pascal, nous a appris à considérer avec inquiétude leur froide indifférence et les sombres abysses qu'elles balisent.

Bibliographie

Corpus d'étude

Œuvres littéraires

ALLAIN Marcel et SOUVESTRE Pierre [1911] (1977), *Fantômas*, Paris, Pocket.

GLUKHOVSKY Dmitry [2005] (2010), *Métro 2033*, Paris, L'Atalante.

KING Stephen [1989] (2011), *The Dark Half*, Londres, Hodder et Stoughton.

LOVECRAFT Howard Phillips [2008], *Necronomicon: The Best Weird Tales of H. P. Lovecraft*, Londres, Gollancz.

MATHESON Richard [1971] (1999), *Hell House*, New York, Tor Books.

STOKER Bram [1897] (2003), *Dracula*, Londres, CRW Publishing Limited.

Œuvres vidéoludiques

Alan Wake, Remedy Entertainment, 2010.

Condemned: Criminal Origins, Monolith Productions, 2005.

Metro 2033, 4A Games, 2010.

Outlast, Red Barrels, 2013.

Resident Evil, Capcom, 1996

Resident Evil, Capcom, 2002.

Resident Evil HD Remaster, Capcom, 2015.

The 7th Guest, Trilobyte, 1993.

Bibliographie littéraire

ALLAIN Marcel [1926], *Est-il ressuscité ?*, Paris, Fayard.

ALLAIN Marcel et SOUVESTRE Pierre [1911] (2013), *Le mort qui tue*, in *Fantômas – édition intégrale tome 1*, Paris, Robert Laffont.

ALLAIN Marcel et SOUVESTRE Pierre [1913] (1934), *La fin de fantomas / Fantômas est-il mort ?*, Paris Fayard.

BARKER Clive [1984] (1998), « The Forbidden », in *Books of Blood vol. 1*, New York, Berkley Books.

BARKER Clive [1985] (1988), « Rawhead Rex », in *Books of Blood vol. 2*, Londres, Sphere.

BARKER Clive [1985] (1988), « Midnight Meat Train », in *Books of Blood vol. 2*, Londres, Sphere.

BARKER Clive [1988] (2001), *Cabal*, New York, Gallery Books.

BLOCH Robert [1959] (2010), *Psycho*, New York, Overlook Press.

BOCQUET Olivier et ROCHELEAU Julie [2017], *La Colère de Fantômas – intégrale*, Paris, Dargaud.

CALVINO Italo [1979] (1995), *Si par une nuit d'hiver un voyageur...*, Paris, Points.

CONRAD Joseph [1899] (2008), *Heart of Darkness*, Oxford, Oxford Classics.

CORTAZAR Julio [1963] (2016), *Marelle*, Paris, Gallimard.

DANIELEWSKI [2000] (2015), *La Maison des feuilles*, Paris, Points.

DANTE [1555] (1992), *La divine comédie – L'Enfer*, Paris, GF Flammarion.

DICKENS Charles [1866] (2017), « The Signalman », in *The Signalman and Other Horrors: The Best Victorian Ghost Stories of Charles Dickens*, CreatSpace Independent Publishing Platform.

DIDEROT Denis [1796] (2000), *Jacques le Fataliste et son maître*, Paris, Le Livre de Poche.

ELLIS Bret Easton [1991], *American Psycho*, New York, Vintage.

GAUTHIER Théophile [1852] (1999), « Arria Marcella », Paris, Le Livre de Poche.

HARRIS Thomas [1988] (1991), *The Silence of the Lambs*, New York, St Martin's Paperbacks.

HARRIS Thomas [1999] (2000), *Hannibal*, New York, Dell.

HUGO Victor [1831] (1975), *Notre-Dame de Paris*, Paris, Le Livre de Poche.

HUYSMANS Joris Karl [1891] (1985), *Là-bas*, Paris Folio.

KEYES Daniel [1972] (2001), *Des fleurs pour Algernon*, Paris, J'ai Lu.

KING Stephen [1975] (2011), *Salem's Lot*, New York, Anchor.

KING Stephen [1978] (2011), *Night Shift*, New York, Anchor.

KING Stephen [1979] (2016), *The Dead Zone*, New York, Gallery Books

KING Stephen [1986] (2017), *It*, New York, Scribner.

KING Stephen [1987] (2016), *Misery*, New York, Scribner.

KING Stephen [1987] (2016), *The Tommyknockers*, New York, Gallery Books.

KING Stephen [2000], *Ecriture : Mémoire d'un métier*, Paris, Albin Michel.

KING Stephen [2011] (2016), *11/22/63*, New York, Pocket Books.

LE FANU Joseph Sheridan [1872] (2009), *Carmilla*, Londres, Valancourt Books.

LEWIS Matthew Gregory [1796] (1999), *The Monk*, Londres, Penguin.

LOVECRAFT Howard Phillips [1976], *Selected Letters, Vol. 5: 1934-1937*, Sauk City, Arkham House Publishers.

LOVECRAFT Howard Phillips [1991], *Œuvres : Tome 1*, Paris, Robert Laffont.

LOVECRAFT Howard Phillips [1991'], *Œuvres : Tome 2*, Paris, Robert Laffont.

LOVECRAFT Howard Phillips [1992], *Œuvres : Tome 3*, Paris, Robert Laffont.

LOVECRAFT Howard Phillips [1928] (2002), *Le Mythe de Cthulhu*, Paris, J'ai Lu.

LOVECRAFT Howard Phillips [2008], *Necronomicon: The Best Weird Tales of H. P. Lovecraft*, Londres, Gollancz.

LOVECRAFT Howard Phillips [2011], *Eldritch Tales: A Miscellany of the Macabre*, Londres, Gollancz.

LOVECRAFT Howard Phillips [1928] (2015), *L'appel de Cthulhu*, Paris, Points.

MACHEN Arthur [1894] (2011), « The Great God Pan », in *The White People and Other Weird Stories*, Londres, Penguin.

MARCHES Léo et VAUTEL Clément [1906] (2002), *Les trois messieurs du Havre*, in PIERRON Agnès (dir.), *Le Grand Guignol – Le théâtre des peurs de la Belle Epoque*, Paris, Robert Laffont.

MARSH Richard [1897] (2008), *The Beetle*, Londres, Penguin.

MATHESON Richard [1954] (2007), *I Am Legend*, New York, Tor Books.

MAUPASSANT Guy [1883] (1979), « La Peur », in *Les Contes de la Bécasse*, Paris, Le Livre de Poche.

METENIER Oscar [1897] (2002), *Lui !*, in PIERRON Agnès (dir.), *Le Grand Guignol – Le théâtre des peurs de la Belle Epoque*, Paris, Robert Laffont.

PEREC Georges [1978] (1980), *La Vie mode d'emploi*, Paris, Le Livre de Poche.

PIERRON Agnès (dir.) [2002], *Le Grand Guignol – Le théâtre des peurs de la Belle Epoque*, Paris, Robert Laffont.

POE Edgar Allan [1838] (2003), « Ligeia », in *The Fall of the House of Usher and Other Writings: Poems, Tales, Essays and Reviews*, Londres, Penguin.

PROUST Marcel [1906] (2013), *Sur la lecture : suivi de Journées de lecture*, Paris, Libro.

RADCLIFF Ann [1794] (2001), *The Mysteries of Udolpho*, Londres, Penguin.

RAY Jean [1964] (2006), « Le « Tessaract » », in *Le Carrousel des Maléfices*, Bruxelles, Labor.

RAY Jean [1925] (1980), *Les Contes du Whisky*, Paris, Librairie des Champs Elysées.

RAY Jean [1943] (1978), *Malpertuis*, Paris, Librairie des Champs Elysées.

SHELLEY Mary [1818] (2003), *Frankenstein or The Modern Prometheus*, Londres, Penguin.

STERNE Laurence [1759] (2003), *The Life and Opinions of Tristram Shandy*, Londres, Penguin Classics.

STEVENSON Robert Louis [1886] (2008), *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, Oxford, Oxford University Press.

STOKER Bram [1897] (1992), *Dracula*, Paris, Librairie des Champs Elysées.

SUE Eugène [1843] (2009), *Les Mystères de Paris*, Paris, Gallimard.

WALPOLE Horace [1764] (2014), *The Castle of Otranto*, Oxford, Oxford University Press.

WEBSTER John [1612] (2009), *The White Devil*, in *The Duchess of Malfi and Other Plays*, Oxford, Oxford University Press.

WEBSTER John [1613] (2009), *The Duchess of Malfi*, in *The Duchess of Malfi and Other Plays*, Oxford, Oxford University Press.

WERBER Bernard [1997], *Le livre du voyage*, Paris, Le Livre de Poche.

WERBER Bernard, [2000], *L'empire des anges*, Paris, Le Livre de Poche.

Ludographie

1916: Der Unbekannte Krieg, DADIU, 2011.

Adventure, Atari, 1979.

Age of Empire II: Age of Kings, Microsoft, 1999.

Alone in the Dark, Infogrames, 1992.

Amnesia: The Dark Descent, Frictional Games, 2010.

Amnesia: A Machine for Pigs, Thechineseroom, 2013.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Headfirst Productions, 2006.

Castlevania, Konami, 1986.

Castlevania: Lords of Shadows, Mercury Steam, 2010.

Clock Tower, Human Entertainment, 1995.

Civilization, MicroProse, 1991.

Civilization IV, Firaxis, 2005.

Colossal Cave Adventure, William Crowther, 1976.

Condemned 2: Bloodshot, Monolith Productions, 2008.

Dark Seed, Cyberdreams, 1992.

Dark souls, FromSoftware, 2011.

Dead Space, Electronic Arts, 2008.

Diablo, Blizzard, 1996.

Doom, Id Software, 1993.

DOOM, Id Software, 2016.

Doom II: Hell on Earth, Id Software, 1994.

Doom 3, id Software, 2004.

Dracula: The Resurrection, Index+, France Telecom Multimedia, Canal+ Multimedia, 2000.

Dracula 2: The Last Sanctuary, Wanadoo, Canal+ Multimedia, 2000.

Farm Ville, Zynga, 2009.

fIOW, Thatgamecompany, 2006.

Final Fantasy VII, Square, 1994.

Forbidden Siren, SCE Japan Studio, 2004.

Gabriel Knight: Sins of the Fathers, Sierra On-Line, 1993.

Gears of War, Epic Games, 2006.

God of War, SCE Santa Monica Studio, 2005.

I Have no Mouth, and I Must Scream, The Dreamers Guild, 1995.

Kuon, FromSoftware, 2004

Layers of Fear, Bloober Team, 2016.

Mass Effect, BioWare, 2007.

Max Payne, Remedy Entertainment, 2001.

Metal Gear Solid, Konami, 1998.

Missile Command, Atari, 1980.

Papers, Please, 3909, 2013.

Pathologic, Ice-Pick Lodge, 2005.

Phantasmagoria, Sierra On-line, 1995.

Pokemon Rouge et Bleu, Nintendo, 1998.

Pony Island, Daniel Mullins Games, 2016.

Prince of Persia: The Sands of Time, Ubisoft, 2003.

Project Zero, Tecmo, 2001.

Resident Evil 2, Capcom, 1998.

Resident Evil 3: Nemesis, Capcom, 1999.

Resident Evil 4, Capcom, 2005.

Resident Evil: Code Veronica, Capcom Nextech, Sega, 2000.

Shadow of the Colossus, SCE Japan Studio, 2005.

Sherlock Holmes: The Awakened, Frogwares, 2006.

Silent Hill, Konami, 1999.

Silent Hill 2, Konami 2001.

Slender: The Eight Pages, Parsec Productions, 2012.

Spacewar!, MIT, 1962.

Spec Ops: The Line, Yager Development, 2012.

Super Mario Bros., Nintendo, 1985.

Tennis for Two, Dvorak et Higinbotham, 1959.

The 11th Hour, Trilobyte, 1995.

The Stanley Parable, Galactic Café, 2011.

The Vanishing of Ethan Carter, Nordic Games, 2014.

The Walking Dead, Telltale Games, 2012.

Tomb Raider, Core Design, 1996.

World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.

Filmographie

28 Days Later, Danny Boyle, 2002.

Alien, Ridley Scott, 1979.

Alien: Resurrection, Jean-Pierre Jeunet, 1997.

All the Boys Love Mandy Lane, Jonathan Levine, 2006.

Anaconda, Luis Llosa, 1997.

Apocalypse Now, Francis Ford Coppola, 1979.

Day of the Dead, George Romero, 1985.

Death Wish, Michael Winner, 1974.

Delivrance, John Boorman, 1972.

Dracula, Francis FordCoppola, 1992.

Freaks, Tod Browning, 1932.

From Beyond, Stuart Gordon, 1986.

Hostel, Eli Roth, 2005.

Indie Game: The Movie, James Swirsky et Lisanne Pajot, 2012.

I Spit on your Grave, Meir Zarchi, 1978.

Lacombe Lucien, Louis Malle, 1974.

L'Oiseau au plumage de cristal, Dario Argento, 1970.

Martyrs, Pascal Laugier, 2008.

Necronomicon, Brian Yuzna, Christophe Gans et Shūsuke Kaneko, 1993.

Night of the Living Dead, George Romero, 1968.

Nosfeartu, Wilhelm Murneau, 1922.

Peeping Tom, Michael Powell, 1960.

Possession, Andrzej Zulawski, 1981.

Psycho, Alfred Hitchcock, 1960.

Ringu, Hideo Nakata, 1998.

Scream, Wes Craven, 1996.

Sinister, Scott Derrickson, 2012

Taxi Driver, Martin Scorsese, 1976.

The Haunted Palace, Roger Corman, 1963.

The Last House on the Left, Wes Craven, 1972.

The Legend of the Hell House, John Hough, 1973.

The Thing, John Carpenter, 1982.

The Thing from Another World, Christian Nyby, 1951.

World War Z, Mark Forster, 2013.

Bibliographie critique

AARSETH Espen [1997], *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore : Johns Hopkins University Press.

AARSETH Espen [2001], « Computer Game Studies, Year One », *Game Studies*, volume 1, numéro 1, en ligne, <<http://gamestudies.org/0101/editorial.html>>.

AGAMBEN Giorgio [2006], *Profanations*, Paris, Rivages.

AMOSSY Ruth [1991], « L'industrialisation de la peur », *Les Idées reçues – Sémiologie du stéréotype*, Paris, Nathan, p. 121-142.

ARSENAULT Dominic [2010], « Introduction à la pragmatique des effets génériques : l'horreur dans tous ses états », *Loading ...*, volume 4, numéro 6, en ligne, < <http://journals.sfu.ca/loading/>>.

ARSENAULT Dominic, COTE Pierre-Marc et LAROCHELLE Audrey [2015], « The Game FAVR : A Framework for the Analysis of Visual Representation in Video Games », *Loading*, vol 9 n° 14, en ligne, <<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewArticle/155>>.

AZOURY Philippe et LALANNE Jean-Marc [2002], *Fantômas style moderne*, Paris, Centre Pompidou-Yellow now.

BALÀZS Béla [2010] (1924), *L'homme visible et l'esprit du cinéma*, Paris, Circé.

BAKHTINE Mikhaïl [1987] (1978), *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Gallimard.

BARONIAN Jean-Baptiste et LEVIE Françoise [1981], *Jean Ray. L'archange fantastique*, Paris, Librairie des Champs-Élysées.

BARTHES Roland [1957], *Mythologies*, Paris, Seuil.

BARTHES Roland [1967], « The Death of the Author », *Aspen Magazine*, n° 5-6, en ligne, <<http://www.ubu.com/aspen/aspen5and6/threeEssays.html#barthes>>.

BARTHES Roland [1970], *L'Empire des signes*, Paris, Skira.

BARTHES Roland [1980], *La chambre claire*, Paris, Seuil.

BASLEZ Marie-Françoise [1984], *L'Étranger dans la Grèce antique*, Paris, les Belles lettres.

BAYARD Pierre [2002], *Enquête sur Hamlet : Le dialogue de sourds*, Paris, Éditions de Minuit.

BAYARD Pierre [2008], *Qui a tué Roger Ackroyd ?*, Paris, Éditions de Minuit.

BAYARD Pierre [2010], *L'affaire du chien des Baskerville*, Paris, Éditions de Minuit.

BAYARD Pierre [2012], *Comment parler des lieux où l'on n'a pas été ?*, Paris Éditions de Minuit.

BAYARD Pierre [2013], *Aurais-je été résistant ou bourreau ?*, Paris, Éditions de Minuit.

BAYARD Pierre [2014], *Il existe d'autres mondes*, Paris, Éditions de Minuit.

BAZIN André [1958] (1944), « Ontologie de l'image photographique », in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Cerf.

BERNAND André [1991], *Sorciers grecs*, Paris, Fayard.

BESSON Anne [2017], « Le Trône de fer, les routes sans fin d'un univers en expansion », *Fabula / Les colloques, Voyages imaginaires et récits des autres mondes (XIXe-XXIe siècles)*, en ligne, <<http://www.fabula.org/colloques/document4817.php>, page consultée le 28 novembre 2017>.

BLOCH Béatrice [2005], « Intensification ou effacement de la forme : quel impact sur l'engagement symbolique et l'imaginaire du lecteur ? », in JOUVE Vincent (dir.), *L'expérience de lecture*, Paris, L'Improviste, p. 147-164.

BORDWELL David [1985], *Narration in the Fiction Film*, Madison, University of Wisconsin Press.

BORDWELL David, THOMPSON Kristin et STAIGER Janet [1985], *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, New York, Routledge.

BOUVET Rachel [2007], *Etranges récits, étranges lectures. Essai sur l'effet fantastique*, Québec, Presses de l'université du Québec.

BOZZETTO Roger [1992], *L'obscur objet d'un savoir : fantastique et science-fiction, deux littératures de l'imaginaire*, Aix-en-Provence, Publications de l'université de Provence.

BOZZETTO Roger [1998], *Territoires des fantastiques : des romans gothiques aux récits d'horreur moderne*, Aix-en-Provence, Publications de l'université de Provence.

BOZZETTO Roger [2001], *Le fantastique dans tous ses états*, Aix-en-Provence, Publications de l'université de Provence.

BOZZETTO Roger et HUFTIER Arnaud [2004], *Frontières du fantastique*, Valenciennes, Presses universitaires de Valenciennes.

BRAULT Vincent [2015], « Zombie : le paradoxe déambulant », in PERRON Bernard, LEIVA Antonio Dominguez et ARCHIBALD Samuel, *Z pour Zombies*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, p. 21-30.

BRUNEL Pierre et VION-DURY Juliette (dir.) [2003], *Dictionnaire des mythes du fantastique*, Limoges, Presses Universitaires de Limoges et du Limousin.

CAILLOIS Roger [1966] (1965), *Au cœur du fantastique*, Paris, Gallimard.

CAILLOIS Roger [2012] (1957), *Les jeux et les hommes - Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.

CARION Jacques [1986], *Jean Ray : un livre « Le grand nocturne » une oeuvre*, Bruxelles, Labor.

CARROLL Noël [1990], *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, New York, Routledge.

CASANOVA Pascale [1999], *La République mondiale des Lettres*, Paris, Seuil.

CASTEX Pierre-Georges [1951], *Le conte fantastique en France de Nodier à Maupassant*, Paris, JCorti.

CAVALLARO Dani [2002], *The Gothic Vision – Three centuries of horror, terror and fear*, Londres, Continuum.

CAVALLO Guglielmo et CHARTIER Roger (dir.) [2001] (1995), *Histoire de la lecture dans le monde occidental*, Paris, Seuil.

CHAREYRE-MEJAN Alain [1999], *Le réel et le fantastique*, Paris, L'Harmattan.

CHAUVIN Jean-Sébastien [2002], « Du singulier au collectif », in *Cahiers du Cinéma Hors Série : Les Jeux Vidéo*, p. 38-40.

CHEVALIER - CHANDEIGNE Olivia [2014], *La Philosophie du cinéma d'horreur*, Paris, Ellipses.

CHEN Jenova [2006], *Le Flow dans les jeux – Une thèse MFA de Jenova Chen*, traduction de Brieuc Swales, en ligne, <http://www.jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final_FRENCH.pdf>.

CLAIR Jean [1989], *Méduse : contribution à une anthropologie des arts du visuel*, Paris, Gallimard.

CLAIR Jean [2012], *Hubris : la fabrique du monstre dans l'art moderne - homoncules, géants et acéphales*, Paris, Gallimard.

CLOVER Carol [1992], *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film*, Princeton, Princeton University Press.

COHEN Nadja [2013], « Fantômas ou le mythe de « l'homme moderne » chez les poètes des années 1910 et 1920 », in *Belphégor*, vol 11 n°1 « Fantômas dans le siècle », en ligne, <<https://belphegor.revues.org/126>>.

COMPAGNON Antoine [2001], *Le Démon de la théorie. Littérature et sens commun*, Paris, Seuil.

COURCIER Nicolas, EL KANAFI Mehdi et PROVEZZA Bruno [2015], *Resident Evil – Des zombies et des hommes*, Toulouse, Third éditions.

DAMROSCH David [2006], « Rebirth of a Discipline: The Global Origins of Comparative Studies », *Comparative Critical Studies*, volume 3, numéro 1, en ligne, < https://muse.jhu.edu/journals/comparative_critical_studies/v003/3.1damrosch.html>.

DAROS Philippe [2012], *L'art comme action – Pour une anthropologie du fait littéraire*, Paris, Honoré Champion.

DERRIDA Jacques [1993], *Spectres de Marx*, Paris, Galilée.

DIDI HUBERMAN Georges [2002], *L'image suivante. Histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg*, Paris, Minuit.

DIKA Vera [1990], *Games of Terror: Halloween, Friday the 13th, and the Films of the Stalker Cycle*, Fairleigh, Dickinson University Press.

DUFLO Colas [1997], *Jouer et philosopher*, Paris, Presses universitaires de France.

DUFOUR Eric [2006], *Le cinéma d'horreur et ses figures*, Paris, Presses Universitaires de France.

DUPEYRON-LAFAY Françoise [2003], *Le livre et l'image dans la littérature fantastique et les œuvres de fiction*, Aix-en-Provence, Publications de l'université de Provence.

EAGLETON Terry [1994], *Critique et théorie littéraire. Une introduction*, Paris, Presses universitaires de France.

ECO Umberto [1979], *L'œuvre ouverte*, Paris, Seuil.

ECO Umberto [1989], *Lector in fabula - Le rôle du lecteur*, Paris, Le Livre de Poche.

ECO Umberto [1994], « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne », in *Réseaux*, vol 12 n° 68, p. 9-26.

ECO Umberto [2008], *La Guerre du Faux*, Paris, Le Livre de Poche.

ESKELINEN Markku [2001], « The Gaming Situation », *Games Studies*, Volume 1 Numéro 1, en ligne, <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>.

ESQUENAZI Jean-Pierre [2014], *Les séries télévisées – L'avenir du cinéma ?*, Paris, Armand Colin.

FABRE Jean [1992], *Le miroir de sorcière*, Paris, éditions José Corti.

FORTIN Tony (Dir.) [2008], *Les Cahiers du Jeu Vidéo #1 : La guerre*, Houdan, Pix'n Love.

FOUCAULT Michel [1969], *L'archéologie du savoir*, Paris, Gallimard.

FRASCA Gonzalo [2003], « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in PERRON Bernard et WOLF Mark J.P. (dir.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge.

FRASCA Gonzalo [2003], "Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place", *Level Up Conference Proceedings*, Digma, en ligne, <<http://www.digma.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf>>.

FRIEDMAN Ted [1998], « Civilization and Its Discontents –Simulation, Subjectivity, and Space » in SMITH Greg (Dir.), *On a Silver Platter: CD-ROMs and the Promises of a New Technology*, New York, NYU Press.

FRIEDMAN Ted [1999], « The Semiotics of SimCity », *First Monday*, Volume 4 Numéro 4, en ligne, <<http://www.firstmonday.dk/ojs/index.php/fm/article/view/660/575>>.

FRIJDA Nico [1986], *The Emotions (Studies in Emotion and Social Interaction)*, Cambridge, Cambridge University Press.

GARNIER Xavier [2006], « "La littérature et son espace de vie »", in GARNIER Xavier et ZOBERMAN Pierre (dir.), *Qu'est-ce qu'un espace littéraire?*, Paris, Presses Universitaires de Vincennes, p. 17-29.

GAUDIN Antoine [2014], « L'image-espace : propositions théoriques pour la prise en compte d'un « espace circulant » dans les images de cinéma », *Miranda*, en ligne, <https://miranda.revues.org/6216>.

GAUDREAUULT André [1995], *Du littéraire au filmique*, Paris, Armand Colin.

GAUDREAUULT André et JOST François [2005], *Le récit cinématographique*, Paris, Armand Colin.

GAUDREAUULT André et MARION Philippe [2013], *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin.

GELL Alfred [1998], *Art and Agency – An Anthropological Theory*, Oxford, Clarendon Press.

GENETTE Gérard [1972], *Figures III*, Paris, Seuil.

GENVO Sébastien (dir.) [2006], *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan.

GENVO Sébastien [2009], *Le jeu à son ère numérique - Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan.

GENVO Sébastien [2009], « Understanding Digital Playability », in PERRON Bernard et WOLF Mark J. P. (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, p. 133-150.

GEROSA Mario [2008], « Architectures émotionnelles et douloureuses », *Médiamorphoses*, numéro 22, en ligne, < <https://lectures.revues.org/5144>>.

GERVAIS Bertrand [1993], *A l'écoute de la lecture*, Montréal, VLB éditeur.

GODZICH Wald [1993], *The Language Market under the Hegemony of the Image*, Valence, Eutopias.

GODZICH Wald [1994], *The Culture of Literacy*, Cambridge, Harvard University Press.

GRODAL Torben et GREGERSEN Andreas [2009], « Embodiment and interface », in WOLF Mark J. P. et PERRON Bernard (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, p. 65-84.

GRODAL Torben [2003], « Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences », in WOLF Mark J. P. et PERRON Bernard (dir.), *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, p. 129-155.

HENRIOT Jacques [1989], *Sous couleur de jouer – La métaphore ludique*, Paris, José Corti Editions.

HOCKING Clint [2007], « Ludonarrative Dissonance in Bioshock », *click nothing*, en ligne, <http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html>.

HOUELLEBECQ Michel [1999], *H. P. Lovecraft : Contre le monde, contre la vie*, Paris, J'ai lu.

HUIZINGA Johan [1988] (1938), *Homo Ludens*, Paris, Gallimard.

HUTCHINGS Peter [2004], *The Horror Film*, Harlow, Longman.

INGARDEN Roman [1983], *L'oeuvre d'art littéraire*, Lausanne, L'âge d'homme.

ISER Wolfgang [1995] (1972), *L'acte de lecture - théorie de l'effet esthétique*, Bruxelles, Mardaga.

JAUSS Hans Robert [1995] (1972), *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard.

JENKINS Henry [2002], « Game design as narrative architecture », in WARDRIP-FRUIIN Noah et HARRIGAN Pat (dir.), *First Person : New Media as Story, Performance, Game*, Cambridge, MIT Press, p. 118-130, en ligne, < <http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/games&narrative.html>>.

JOST François [1983], « Narration(s) : En deçà et au-delà », in *Communications*, n°38, p. 192-212.

JOUBE Vincent (dir.) [2005], *L'expérience de lecture*, Paris, L'Improviste.

JUUL Jesper [1999], *A Clash Between Games and Narratives*, thèse de doctorat, Université de Copenhague.

JUUL Jesper [2001], « Games Telling Stories ? », *Game Studies*, volume 1, numéro 1, en ligne, <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>>.

JUUL Jesper [2005], *Half Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press.

JUUL Jesper [2013], *The Art of Failure*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press.

KAUFMANN Judith [2005], « Esquisse d'un (auto)portrait du lecteur en parasite », in JOUVE Vincent (dir.), *L'expérience de lecture*, Paris, L'improviste, p. 22-34.

KLINE Steven, DYER-WHITEFORD Nick et DE PEUTER Greig [2003], *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing*, Montreal, McGill-Queen's University Press.

KOSELLECK Reinhart [1985], *Futures Past: On the Semantics of Historical Time*, New York, Columbia University Press.

KRZYWINSKA Tanya [2002], « Hands-on Horror », in KING Geoff et KRZYWINSKA Tanya (dir.), *ScreenPlay: Cinema/Videogames/Interfaces*, Londres, Wallflower Press, p. 12-23.

KUNDERA Milan [2005], *Le Rideau*, Paris, Gallimard.

LACOUÉ-LABARTHE Philippe [2010], « L'horreur occidentale », *Parole sans frontière* en ligne, <<http://www.parole-sans-frontiere.org/spip.php?article243>>.

LAFFAY Albert [1964], *Logique du cinéma*, Paris, Masson.

LATINI Brunetto [1980], *Le Livre du trésor*, Paris, Stock.

LAVOCAT Françoise (dir.) [2010], *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, Éditions du CNRS.

LAVOCAT Françoise [2012], « Le Comparatisme comme herméneutique de la défamiliarisation », *Vox Poetica*, en ligne, <http://www.vox-poetica.com/t/articles/lavocat2012.html#_ftn1>.

LE BRIS Michel, ROUAUD Jean et ALMASSY Eva [2007], *Pour une Littérature-monde*, Paris, Gallimard.

LESSARD Jonathan [2013], *Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur (le cas de l'Amérique du Nord de 1976-1999)*, Thèse de doctorat, Université de Montréal, en ligne, <<https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/10328>>.

- LORDON Frédéric [2010], *Capitalisme, désir et servitude – Marx et Spinoza*, Paris, La Fabrique.
- MACÉ Marielle [2010], « 'Le Total fabuleux', les mondes possibles au profit du lecteur », in LAVOCAT Françoise (dir.), *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, Éditions du CNRS, p. 205-222.
- MANNONI Pierre [1982], *La Peur*, Paris, Presses Universitaires de France.
- MANOVICH Lev [2010], *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du Réel.
- MARIGNY Jean (dir.) [1997], *Dracula*, Paris, Editions Autrement.
- MARINIELLO Silvestra [2010], « L'intermédialité : un concept polymorphe », in VIEIRA Célia et RIO NOVO Isabel (dir.), *Intermedia. Etudes en intermédialité*, Paris, L'Harmattan, p. 11-30.
- MARTÍN Sara [2000], « Meeting the Civilised Barbarian, Bram Stoker's Dracula and Joseph Conrad's Heart of Darknes », in *Miscelanea: A Journal of English and American Studies*, No 22, p. 101-121.
- MC CLOUD Scott [1993], *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Kitchen Sink Press.
- MERLEAU-PONTY Claude [1976], *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard.
- MOUFFE Chantal [2014], *Agonistique – Penser politiquement le monde*, Paris, Beaux-Arts de Paris éditions.
- MURRAY Janet [1997], *Hamlet on the holodeck*, Cambridge, MIT Press.
- MURRAY Janet [2005], « The Last Word on Ludology v Narratology », *DiGRA 2005*, Vancouver, en ligne, <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>
- NEWMAN James [2002], « The Myth of the Ergodic Videogame – Some thoughts on player-character relationships in videogames », *Game Studies*, volume 2, numéro 1, en ligne, <<http://www.gamestudies.org/0102/newman/>>.
- NIETZSCHE Friedrich [1987] (1886), *Par-delà bien et mal*, Paris, Gallimard.
- NIETZSCHE Friedrich [1989] (1872), *La Naissance de la tragédie*, Paris, Gallimard.
- NITSCHKE Michael [2009], *Video Game Spaces : Image, Play and Structure in 3D Worlds*. Cambridge, MIT Press.
- ODIN Roger [2000], *De la Fiction*, Bruxelles, Editions De Boeck Université.
- PALOU Jean [1958], *La peur dans l'Histoire*, Paris, éditions ouvrières.

PERRON, Bernard [2005], « Coming to Play at Frightening Yourself: Welcome to the World of Horror Games », *Aesthetics of Play. A Conference on Computer Game Aesthetics*, University of Bergen, en ligne, <<http://www.aestheticsofplay.org/perron.php>>.

PERRON Bernard [2006], « Jeu vidéo et émotions », in GENVO Sébastien (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, 2006, Paris, L'Harmattan, p. 347-368.

PERRON Bernard [2007], « Anaconda, a Snakes and Ladders Game. Horror Film and the Notions of Stereotype, Fun and Play », *Journal of Moving Image Studies*, volume 5, numéro 1, p. 20-30.

PERRON Bernard (dir.) [2009], *Horror Video Games - Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, McFarland.

PERRON Bernard [2012], *Silent Hill - The Terror Engine*, Ann Arbor, University of Michigan Press.

PERRON Bernard [2016], *Silent Hill – Le moteur de la terreur*, Paris, Questions Théoriques.

PERRON Bernard et ARSENAULT Dominic [2009], « In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay », in PERRON Bernard et WOLF Mark J. P. (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge, p. 109-132.

PERRON Bernard, LEIVA Antonio Dominguez et ARCHIBALD Samuel (dir.) [2013], *Poétiques du zombie*, *Otrante*, n° 33-34, Paris.

PERRON Bernard, LEIVA Antonio Dominguez et ARCHIBALD Samuel (dir.) [2015], *Z pour Zombies*, Montréal, Presses Universitaires de Montréal.

PERRON Bernard et WOLF Mark J. P. (dir.) [2009], *The Video Game Theory Reader 2*, New York, Routledge.

PICARD Michel [1992], *Nodier, La Fée aux miettes : Loup y es-tu ?*, Paris, Presses Universitaires de France, "Le texte rêve".

PRADEAU Christophe et SAMOYAUULT Tiphaine (dir.) [2005], *Où est la littérature mondiale ?*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes.

PROVEZZA Bruno [2006], « Interview Frederick Raynal », *Mad Movies : Quand les jeux video font le cinéma*, Hors Série Avril, p. 52-57.

QUIGNARD Pascal [1994], *Le Sexe et l'Effroi*, Paris, Gallimard.

RABAU Sophie (dir.) [2012], *Lire contre l'auteur*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes.

RICOEUR Paul [1985], *Temps et Récit III*, Paris, Seuil.

RICOEUR Paul [2004], *Sur la traduction*, Paris, Bayard.

ROBIN Jean [2017], *H. P. Lovecraft et le secret des adorateurs du serpent*, Paris, Guy Trédaniel éditions.

ROMILLY Jacqueline [1968], « Guerre et paix entre cités », in VERNANT Jean-Pierre, *Problèmes de la guerre en Grèce ancienne*, Paris La Haye, Mouton, p. 207.

ROMILLY Jacqueline [1970], *La Tragédie grecque*, Paris, Presses universitaires de France.

ROSSET Clément [1985], *Le philosophe et les sortilèges*, Paris, Éd. de Minuit.

ROUSE III Richard [2009], « Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games », in PERRON Bernard (dir.) *Horror Video Games - Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, McFarland, p. 15.

RUSSELL David J. [1998], « Monster Roundup: Reintegrating the Horror Genre », in BROWNE Nick (dir.), *Refiguring American Film Genres: History and Theory*, Berkeley, University Press of California.

RYAN Marie-Laure [2001], « Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media », *Game Studies*, volume 1, numéro 1, en ligne, <<http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>>.

RYAN Marie-Laure [2006], « Computer Games as Narrative », *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, p. 181-203.

SALEN Katie et ZIMMERMAN Eric [2004], *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MIT Press.

SANTOS Marc C. et WHITE Sarah E. [2005], « Playing with Ourselves: A Psychoanalytic Investigation of Resident Evil and Silent Hill », in DARRELS Nate (dir.), *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, Jefferson, McFarland p. 69-79.

SCHAEFFER Jean-Marie [1999], *Pourquoi la Fiction ?*, Paris, Seuil.

SCHLEIERMACHER Friedrich [1999], *Des différentes méthodes du traduire*, Paris, Seuil.

SICART Miguel [2011], *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, MIT Press.

SPIVAK Gayatri Chakravorty [2003], *Death of a Discipline*, Columbia University Press, New York.

STEAD Evangelia [2004], *Le Monstre, le Singe et le Fœtus: Tératogonie et Décadence dans l'Europe fin-de-siècle*, Genève, Droz.

- STEIN Gérard [1972], « Dracula ou la circulation du sans », *Littérature*, numéro 8, p. 84-99.
- TAN Ed S. [1996], *Emotion and the structure of narrative film : Film as an emotion machine*, Hillsdale (NJ), L. Erlbaum Associates.
- TAYLOR Laurie N. [2009], « Gothic Bloodlines in Survival Horror Gaming », in PERRON Bernard (dir.), *Horror Video Games - Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, McFarland, p. 46.
- THERRIEN Carl [2017], « From Video Games to Virtual Reality (and Back). Introducing HACS (Historical-Analytical Comparative System) for the Documentation of Experiential Configurations in GamingHistory », Proceedings of the 2017 DIGRA International Conference, en ligne, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/57_DIGRA2017_FP_Therrien_HACS.pdf>.
- THERRIEN Carl et PICARD Martin [2015], « Enter the bit wars. A study of video game marketing and platform crafting in the wake of the TurboGrafx-16 launch », *New Media et Society*, en ligne, <<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444815584333>>.
- TODOROV Tzvetan [1970], *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil.
- TODOROV Tzvetan [2001], *Théorie de la littérature – Textes des formalistes russes*, Paris, Points.
- TRICLOT Mathieu [2011], *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte.
- TRICLOT Mathieu [2013], « Game studies ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul », *Sciences du jeu*, en ligne, <<http://www.sciencesdujeu.org/index.php?id=244>>.
- VALERY Francis [2014], *De H. P. Lovecraft à J. R. R. Tolkien*, Chambéry, Actusf.
- VAX Louis [1965], *La séduction de l'étrange*, Paris, Presses Universitaires de France.
- VELLA Daniel [2013], « No Mastery Without Mystery : *Dark Souls* and the Ludic Sublime », *Game Studies*, vol 15 n°1, en ligne, <<http://gamestudies.org/1501/articles/vella>>.
- VENUTI Lawrence [2008], *The Translator's Invisibility: A History of Translation*, Londres, Routledge.
- VERNANT Jean-Pierre [1968], *Problèmes de la guerre en Grèce ancienne*, Paris La Haye, Mouton.
- VERNANT Jean-Pierre [1985], *La mort dans les yeux*, Paris, Hachette.
- VEYNE Paul [1971], *Comment on écrit l'histoire*, Paris, Seuil.
- WINNICOTT Donald Woods [1971], *Jeu et Réalité – L'espace potentiel*, Paris, Gallimard.

WOLF Mark J. P. et PERRON Bernard (dir.) [2003], *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge.

WOLF Maryanne [2008], *Proust and the Squide: The Story and Science of the Reading Brain*, New York, HarperCollins.

ZILSEL Edgar [1993], *Le Génie*, Paris, Editions de Minuit.

ZIMERMANN Laurent [2012], « Le Désauteur », in RABAU Sophie (dir.), *Lire contre l'auteur*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, p. 83-98.

Liste des figures

Fig. 1 : Trois représentations du même personnage dans <i>Final Fantasy VII</i> (Square, 1997).	28
Fig. 2 : <i>Age of Empires II: The Age of Kings</i> (Microsoft, 1999).	30
Fig. 3 : Le niveau 1-1 de <i>Super Mario Bros</i> (Nintendo, 1985).	39
Fig. 4 : <i>Civilization IV</i> (Firaxis Games, 2005).	47
Fig. 5 : <i>Spec Ops : The Line</i> (Yager Development, 2012) et les codes génériques.	54
Fig. 6 : <i>Resident Evil 2</i> (Capcom, 1998) et le joueur submergé.	65
Fig. 7 : Espace narratif et référencé dans <i>Dead Space</i> (Visceral Games, 2008).	85
Fig. 8 : Les Quick Time Events de <i>Resident Evil 4</i> (Capcom, 2005).	90
Fig. 9 : La reconstruction des évènements dans <i>The Vanishing of Ethan Carter</i> (The Astronauts, 2014).	96
Fig. 10. L'agent Ethan Thomas pénètre dans les marges (<i>Condemned: Criminal Origins</i> , Monolith Productions, 2005).	114
Fig. 11 : Les démons intérieurs dans <i>Condemned: Criminal Origins</i> (Monolith Production, 2005). ...	123
Fig. 12. Miles Upshur est pris au piège (<i>Outlast</i> , Red Barrels, 2013).	143
Fig. 13 : Le parcours du témoin dans <i>Outlast</i> (Red Barrels, 2013).	155
Fig. 14. L'interface graphique de <i>The 7th Guest</i> (trilobyte, 1993).	162
Fig. 15. Le menu de <i>The 7th Guest</i> (Trilobyte, 1993).	163
Fig. 16. Le Tyrant dans sa cuve (<i>Resident Evil Remake HD</i> , Capcom, 2015).	179
Fig 17. Le Tyrant dans <i>Resident Evil</i> (Capcom, 1996).	180
Fig. 18. La première rencontre avec un zombie dans <i>Resident Evil</i> (Capcom, 1996).	184
Fig. 19. Alan Wake aperçoit la silhouette évoquée dans le manuscrit (<i>Alan Wake</i> , Remedy Entertainment, 2010).	197
Fig. 20. Alan Wake reçoit ses armes symboliques (<i>Alan Wake</i> , Remedy Entertainment, 2010).	205
Fig. 21. La surface de Mosou (<i>Metro 2033</i> , 4A Games, 2010).	209
Fig. 22 : La fin tragique de <i>Metro 2033</i> (4A Games, 2010).	211
Fig 23. Phase de débogage dans <i>Pony Island</i> (Daniel Mullins Games, 2016).	218

Index

Dans le présent index, les œuvres fictionnelles sont répertoriées par titre et non par auteur. Ce choix prolonge la démarche d'analyse développée durant la thèse. Il ne s'agit pas de clarifier un message que le créateur aurait placé dans l'œuvre, mais de développer les potentiels de cette dernière en la considérant comme le résultat de la rencontre entre le « texte » et celui qui l'active. Les critiques seront, quant à eux, répertoriés par leur nom.

Index des œuvres

11/22/63 : 213.

1916: Der Unbekannte Krieg : 87.

28 Days Later : 222.

Adventure : 93.

Age of Empire II: Age of Kings : 29.

Alan Wake : 195-197, 201-202, 204-206.

Alien : 78, 84, 178-179.

Alien: Resurrection (film) : 78.

All the Boys Love Mandy Lane : 222.

Alone in the Dark : 147.

American Psycho : 182, 222.

Amnesia: The Dark Descent : 79, 172, 186, 192.

Amnesia: A Machine for Pigs : 98.

Anaconda : 138.

Apocalypse Now : 172.

« Arria Marcella » : 158.

Cabal : 101.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth : 50.

Carmilla : 222.

Castlevania : 191.

Castlevania: Lords of Shadows : 132.

Civilization : 57.

Civilization IV : 47.

Clock Tower : 141.

Colossal Cave Adventure : 22.

Condemned: Criminal Origins : 109, 113-117, 121- 124, 129-131.

Condemned 2: Bloodshot : 129.

Dark Seed : 196.

Dark souls : 94.

Day of the Dead : 78.

Dead Space : 79, 84, 131.

Death Wish : 131.

Delivrance : 222.

Des fleurs pour Algernon : 149.

Diablo : 29.

Doom : 51.

DOOM : 172.

Doom II: Hell on Earth : 48.

Doom 3 : 84.

Dracula (livre) : 9, 62, 99, 109-121, 124-128, 130, 133, 203.

Dracula (film) : 78.

Dracula: The Resurrection : 132, 191.

Dracula 2: The Last Sanctuary : 132.

Ecriture : Mémoire d'un métier : 34.

Est-il ressuscité ? : 185.

Farm Ville : 41.

Fantômas : 176-177, 182-194.

fIOW : 32.

Final Fantasy VII : 28.

Forbidden Siren : 148.

Frankenstein or The Modern Prometheus : 90-91, 222.

Freaks : 222.

From Beyond : 213.

Gabriel Knight: Sins of the Fathers : 196.

Gears of War : 57.

Germinal : 34.

God of War : 42, 50.

Hannibal : 62, 182.

Heart of Darkness : 82, 118, 172.

Hell House : 157-161, 164-166, 168-175.

Hostel : 222.

« How Spoilers Bleed » : 62.

I Am Legend : 132-133.

I Have no Mouth, and I Must Scream : 57.

« Imprisoned with the Pharaohs » : 102.

Indie Game: The Movie : 93.

I Spit on your Grave : 222.

It : 213.

Jacques le Fataliste et son maître : 43.

Kuon : 158.

Là-bas : 196.

Lacombe Lucien : 78, 86.

La Colère de Fantômas : 177.

La divine comédie – L'Enfer : 9, 221.

La fin de fantomas / Fantômas est-il mort ? : 185.

La Maison des feuilles : 218.

« La Ruelle ténébreuse » : 217.

La Vie mode d'emploi : 31.

Layers of Fear : 186.

L'empire des anges : 57.

« Le Grand Nocturne » : 168.

Le livre du voyage : 25-26, 42.

Le mort qui tue : 177.

Les Contes du Whisky : 93, 200.

Les Mystères de Paris : 35.

Les trois messieurs du Havre : 79.

« Le « Tesseract » » : 72.

« Ligeia » : 222.

L'Oiseau au plumage de cristal : 196.

Lui ! : 79.

Malpertuis : 88, 100, 139.

Marelle : 31.

Martyrs : 222.

Mass Effect : 53, 215.

Max Payne : 48, 215.

Metal Gear Solid : 51, 53.

Métro 2033 (livre) : 195, 207-212.

Metro 2033 (jeu vidéo) : 195, 207-212.

« Midnight Meat Train » : 131.

Misery : 77, 213.

Missile Command : 199.

« Morella » : 168.

Necronomicon : 215.

Necronomicon (film) : 80, 196.

Night Shift : 213.

Night of the Living Dead : 78.

Nosferatu : 78.

Notre-Dame de Paris : 48, 222.

« Nyarlathotep » : 83.

Outlast : 136, 139, 142-144, 146-147, 150-151, 153-156.

Papers, Please : 58.

Pathologic : 82.

Peeping Tom : 148.

Phantasmagoria : 50.

« Pickman's model » : 136, 138, 141-142, 145-146, 150-153, 155-156.

« Pierre Ménard, auteur du "Quichotte" » : 205.

Pokemon Rouge et Bleu : 86.

Pony Island : 218.

Possession : 222.

Prince of Persia: The Sands of Time : 48.

Project Zero : 157, 170.

Psycho (livre) : 58.

Psycho (film) : 109.

« Rawhead Rex » : 222.

Resident Evil : 89, 132, 152, 177-181, 184-188, 190-194, 199.

Resident Evil 2 : 50, 64-65, 89, 194.

Resident Evil 3: Nemesis : 132.

Resident Evil 4 : 89, 192.

Resident Evil: Code Veronica : 77.

Ringu : 78, 157.

Salem's Lot : 213.

Scream : 71.

Shadow of the Colossus : 53.

Sherlock Holmes: The Awakened : 195.

Silent Hill : 77, 131, 196.

Silent Hill 2 : 9, 23, 77, 186.

Sinister : 196.

Si par une nuit d'hiver un voyageur... : 31, 93.

Slender: The Eight Pages : 79.

Spacewar! : 27, 71.

Spec Ops: The Line : 50, 53, 57, 172.

Super Mario Bros. : 38-39, 51.

Sur la lecture : 137.

Taxi Driver : 131.

Tennis for Two : 70.

Tetris : 58.

The 7th Guest : 80, 157-158, 162-164, 166, 168, 173-175.

The 11th Hour : 174.

The Beetle : 116, 222.

The Books of Blood : 80, 82.

« The Call of Cthulhu » : 74, 99, 108, 214, 222.

The Castle of Otranto : 67-68, 82

The Dark Half : 195-196, 198, 200-202, 204-206.

The Dead Zone : 213.

The Duchess of Malfi : 131.

« The Fall of the House of Usher » : 158.

« The Forbidden » : 95, 157.

« The Great God Pan » : 71.

The Haunted Palace : 214.

« The Haunter of the Dark » : 83, 196.

The Last House on the Left : 131.

The Legend of the Hell House : 174.

The Life and Opinions of Tristram Shandy : 43.

« The Midnight Meat Train » : 131.

The Monk : 68.

The Mysteries of Udolpho : 88.

« The Outsider » : 75, 85, 88.

« The Rats in the Walls » : 97, 168, 213.

« The Signalman » : 23, 67, 157.

The Silence of the Lambs : 177.

The Stanley Parable : 40.

The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde : 202.

The Thing : 84.

The Thing from Another World : 78.

The Tommyknockers : 196.

The Vanishing of Ethan Carter : 96-97.

The Walking Dead : 52.

The White Devil : 131.

Tomb Raider : 50-51

World of Warcraft : 41.

World War Z : 222.

Index des noms

AARSETH Espen : 22, 36, 49, 57, 143.

AGAMBEN Giorgio : 159.

ALMASSY Eva : 68.

AMOSSY Ruth : 9, 70.

ARCHIBALD Samuel : 221.

ARSENAULT Dominic : 35-36, 49, 90, 101, 162, 223.

AZOURY Philippe : 183.

BALÀZS Béla : 11.

BAKHTINE Mikhaïl : 144.

BARONIAN Jean-Baptiste : 92, 199-200, 219.

BARTHES Roland : 18-19, 63-64, 92, 148-149, 186.

BASLEZ Marie-Françoise : 105-106, 108.

BAYARD Pierre : 11, 13, 35, 43- 45, 55, 78, 81, 85-86, 148, 205.

BAZIN André : 148.

BERNAND André : 202.

BESSON Anne : 37, 56.

BLOCH Béatrice : 24, 32.

BORDWELL David : 49, 85.

BOUVET Rachel : 100.

BOZZETTO Roger : 13, 63-64, 66-68, 72, 82, 88, 94, 98- 99, 116, 140, 173, 176, 181, 217, 223.

BRAULT Vincent : 59, 137.

BRUNEL Pierre : 217.

CAILLOIS Roger : 9, 37, 52, 63.

CARION Jacques : 200, 217.

CARROLL Noël : 13, 61-62, 64, 176, 181.

CASANOVA Pascale : 68, 82.

CASTEX Pierre-Georges : 63.

CAVALLARO Dani : 64, 67-69, 71, 178, 199.

CAVALLO Guglielmo : 10, 19.

CHARTIER Roger : 10, 19.

CHAREYRE-MEJAN Alain : 67, 95, 146, 150, 173, 202.

CHAUVIN Jean-Sébastien : 75.

CHEVALIER - CHANDEIGNE Olivia : 101.

CHEN Jenova : 31.

CHKLOVSKI Victor : 54, 58-59.

CLAIR Jean : 13, 75-76, 92, 100, 137, 139-141, 146-147, 150-152, 159, 182, 187, 216.

CLOVER Carol : 148.

COHEN Nadja : 182-183.

COMPAGNON Antoine : 54, 202.

COTE Pierre-Marc : 49, 162.

COURCIER Nicolas : 132, 153, 190.

DAMROSCH David : 10.

DAROS Philippe : 10, 192-193.

DE PEUTER Greig : 53.

DERRIDA Jacques : 76, 161, 164-167, 169, 171.

DIDI HUBERMAN Georges : 76, 91-92, 158, 160, 166.

DIKA Vera : 9, 187.

DUFLO Colas : 10.

DUFOUR Eric : 71, 178-179, 181, 188.

DUPEYRON-LAFAY Françoise : 61.

DYER-WHITEFORD Nick : 53.

EAGLETON Terry : 18, 36, 133.

ECO Umberto : 32, 94, 101, 207, 212-213, 216.

EL KANAFI Mehdi : 132, 153, 190.

ESKELINEN Markku : 17, 57.

ESQUENAZI Jean-Pierre : 213.

FABRE Jean : 63.

FORTIN Tony : 53.

FOUCAULT Michel : 92, 170.

FRASCA Gonzalo : 16, 33.

FRIEDMAN Ted : 52.

FRIJDA Nico : 72.

GARNIER Xavier : 81.

GAUDIN Antoine : 64.

GAUDREAUULT André : 20, 32, 40, 90-91.

GELL Alfred : 10.

GENETTE Gérard : 47, 49.

GENVO Sébastien : 10, 13, 29, 33, 39, 42, 68, 74, 82.

GEROSA Mario : 208.

GERVAIS Bertrand : 12.

GODZICH Wald : 207.

GREGERSEN Andreas : 50-51.

GRIVEL Charles : 63, 126, 130.

GRODAL Torben : 50-51, 74, 184.

HEIDEGGER Martin : 206.

HENRIOT Jacques : 10-11, 23, 29, 52, 56.

HOCKING Clint : 53, 212.

HOUELLEBECQ Michel : 73, 87.

HUFTIER Arnaud : 66, 72, 82, 88.

HUIZINGA Johan : 25, 30, 53.

HUTCHINGS Peter : 182.

INGARDEN Roman : 13, 19-21, 28, 35-36, 46, 48-49, 55.

ISER Wolfgang : 13, 22-24, 32-33, 35, 92, 212.

JAUSS Hans Robert : 13, 71, 88, 92, 101-102.

JENKINS Henry : 11, 16, 81, 94, 143.

JOST François : 20, 49.

JUUL Jesper : 16-18, 23, 43, 46, 49, 52, 55, 57, 81, 115, 130, 210.

KAUFMANN Judith : 37-38.

KLINE Steven : 53.

KOSELLECK Reinhart : 76, 88, 91.

KRZYWINSKA Tanya : 9, 185.

KUNDERA Milan : 43.

LACOUÉ-LABARTHE Philippe : 11, 76, 82.

LAFFAY Albert : 40.

LALANNE Jean-Marc : 183.

LAROCHELLE Audrey : 49, 162.

LATINI Brunetto : 152.

LAVOCAT Françoise : 10.

LE BRIS Michel : 68, 82.

LEIVA Antonio Dominguez : 221.

LESSARD Jonathan : 168-169.

LEVIE Françoise : 92, 199-200, 219.

LORDON Frédéric : 41, 49.

LOVECRAFT Howard Phillips : 9, 60, 64, 67, 73, 157, 213-217.

MACÉ Marielle : 18, 22.

MANNONI Pierre : 62.

MANOVICH Lev : 24.

MARIGNY Jean : 112, 119.

MARINIELLO Silvestra : 206-207.

MARION Philippe : 90-91.

MARTÍN Sara : 118.

MC CLOUD Scott : 55-56.

MELLIER Denis : 63.

MERLEAU-PONTY Claude : 86.

MOUFFE Chantal : 106.

MURRAY Janet : 11, 26, 44, 57, 60-61, 81, 219.

NEWMAN James : 51-52.

NIETZSCHE Friedrich : 86, 92, 145.

NITSCHKE Michael : 81.

ODIN Roger : 10.

PALOU Jean : 62.

PERRON Bernard : 9, 29, 35-36, 38, 60, 64, 72, 135, 138, 221.

PICARD Martin : 27, 91.

PICARD Michel : 58.

PIERRON Agnès : 70.

PONNAU Gwenaël : 63.

PROVEZZA Bruno : 132, 148, 153, 190.

PRADEAU Christophe : 68.

QUENEAU Raymond : 52.

QUIGNARD Pascal : 71, 97, 108, 137-138, 141, 145, 150.

RABAU Sophie : 11, 92, 205.

ROBIN Jean : 216.

RICOEUR Paul : 13, 21, 35, 42-43, 52, 74, 92.

ROMILLY Jacqueline : 107.

ROSSET Clément : 135.

ROUAUD Jean : 68.

ROUSE III Richard : 78, 2010.

RUSSELL Daivd J. : 176.

RYAN Marie-Laure : 11, 49.

SALEN Katie : 10, 74, 160.

SAMOYVAULT Tiphaine : 68.

SANTOS Marc C. : 185-187.

SCHAEFFER Jean-Marie : 11, 13, 24, 26, 33, 60, 61, 219.

SCHLEIERMACHER Friedrich : 74.

SICART Miguel : 212.

SPIVAK Gayatri Chakravorty : 10.

STAIGER Janet : 85.

STEAD Evangelia : 109, 181.

STEIN Gérard : 120.

TAN Ed S. : 56, 64.

TAYLOR Laurie N. : 88-89, 108-109.

TERRIEN Carl : 27, 49-50, 91.

THOMPSON Kristin : 85.

TODOROV Tzvetan : 62-63, 100, 183, 192.

TRICLOT Mathieu : 10, 13, 24, 27, 32, 34, 37, 70, 224.

VALERY Francis : 213.

VAX Louis : 60, 222.

VELLA Daniel : 84.

VENUTI Lawrence : 106.

VERNANT Jean-Pierre : 137, 144, 150.

VEYNE Paul : 95.

VION-DURY Juliette : 217.

WHITE Sarah E. : 185-187.

WINNICOTT Donald W. : 58.

ZILSEL Edgar : 203.

ZIMMERMAN Eric : 10, 74, 160.

ZIMERMANN Laurent : 203.

ZWICKY Béatrice : 61.