

Université de Montréal

Dead Space : l'esthétique cinématographique au service de la jouabilité

Par Guillaume Revert

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

Mémoire présenté à la faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade M.A.
en études cinématographiques

Août 2021

© Guillaume Revert, 2021

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :
Dead Space : l'esthétique cinématographique au service de la jouabilité

présenté par :
Guillaume Revert

a été évalué(e) par un jury composé des personnes suivantes :

Richard Bégin
président-rapporteur

Bernard Perron :
directeur de recherche

Dominic Arsenault
Membre du jury

[Résumé]

Ce mémoire cherche à montrer l'influence du cinéma lors de la création de mondes fictifs vidéoludiques. L'étude présente les liens artistiques existants entre le 7e et le 10e art et leur influence sur la jouabilité, ce qui se ressent sur l'expérience des utilisateurs. Dans cette optique, elle cherche à comprendre en quoi l'esthétique pensée par les concepteurs favorise l'immersion des joueurs. L'analyse est focalisée sur un genre en particulier qui suscite de puissantes émotions : la science-fiction d'horreur, et se concentre sur une étude de cas : les jeux Dead Space (2008) et Dead Space 2 (2011) développés par Visceral Games.

[Mots-clés]

Cinéma. Jeu Vidéo. Horreur. Esthétique. Jouabilité.

[Abstract]

This master thesis seeks to show the influence of cinema in the creation of fictive game worlds. The study presents the existing artistic links between 7th and 10th art and their influence on gameplay, which is reflected in the user experience. With this in mind, it seeks to understand how the aesthetic thought by the designers promotes the immersion of the players. The analysis is focused on one genre in particular that evokes powerful emotions: horror science-fiction, and fosters on a case study : the games *Dead Space* (2008) and *Dead Space 2* (2011) developed by Visceral Games.

[Keywords]

Cinema. Video game. Horror. Aesthetic. Gameplay.

[Table des matières]

Liste des figures.....	v
Remerciements.....	vii
[Introduction].....	1
[Partie 1] : Analogie du cinéma et du jeu vidéo de science-fiction d'horreur...5	
[Chapitre 1] : Cinéma et jeu vidéo, deux médiums hybrides.....5	
1.1 Production.....	6
1.2 Diffusion.....	10
1.3 Réception.....	12
1.4 Esthétique.....	14
[Chapitre 2] : Portrait et évolution des œuvres audiovisuelles de science-fiction.....18	
2.1 Une évolution parallèle.....	18
2.2 Films précurseurs de la science-fiction d'horreur.....	21
2.3 <i>Alien</i> (1979), production d'une œuvre phare de la science-fiction d'horreur.....	25
2.4 Étendue de l'influence atmosphérique procurée par la saga <i>Alien</i>	32
2.5 La science-fiction, lieu de tous les possibles.....	37
[Partie 2] : Joueur et spectateur, mécanismes cognitifs semblables.....41	
[Chapitre 3] Le bagage cinématographique influence la jouabilité.....41	
3.1 La place du joueur-spectateur dans l'œuvre de par son expérience passée.....	41
3.2 Connaissances et utilisation des systèmes de compréhension de la peur.....	49
[Chapitre 4] Joueur et spectateur, un plaisir qui se chevauche.....58	
4.1 Évolution immersive identique.....	58
4.2 Adaptation au rythme de l'œuvre.....	64
4.3 Gestion des émotions et réactions à l'atmosphère dans les deux médias.....	78

[Partie 3] : Installation d'une atmosphère cinémato-ludique dans *Dead*

<u>Space</u>	76
[Chapitre 5] Mise en place d'un univers étendu	76
5.1 Une fiction considérablement étendue.....	76
5.2 La place du monde fictionnel.....	83
[Chapitre 6] Penser l'esthétique de <i>Dead Space</i>	90
6.1 Conceptualisation du milieu.....	90
6.2 Écriture et conceptualisation des monstres.....	98
[Chapitre 7] Un hors champ cinémato-ludique	105
7.1 Le champ aveugle au cinéma et dans le jeu vidéo.....	106
7.2 Le labyrinthe, élément clef du <i>survival horror</i> et du film d'horreur.....	111
7.3 Le son présent, mais non situé.....	115
<u>[Conclusion]</u>	119
<u>[Bibliographie]</u>	122
<u>[Webographie]</u>	129
<u>[Médiagraphie]</u>	130

Liste des figures

Figure 1 : La jaquette du premier jeu <i>Dead Space</i>	48
Figure 2 : Le cercle heuristique de la spectature.....	53
Figure 3 : Le cercle heuristique de la jouabilité.....	53
Figure 4 : <i>Dead Space 2</i> , le bébé s'approche de sa mère sous les yeux impuissants d'Isaac.....	73
Figure 5 : <i>Dead Space 2</i> , le bébé a rejoint sa mère.....	73
Figure 6 : <i>Dead Space 2</i> , l'explosion du bébé.....	74
Figure 7 : <i>Dead Space</i> , Le joueur a la possibilité de consulter un message tout en écoutant un enregistrement sonore.....	79
Figure 8 : <i>Dead Space</i> , présentation d'instructions de jouabilité.....	86
Figure 9 : <i>Dead Space</i> , la ligne bleue indique l'objectif.....	86
Figure 10 : <i>Dead Space</i> , divers informations visibles à l'écran.....	87
Figure 11 : <i>Dead Space</i> , Isaac, dans son armure de début de jeu.	88
Figure 12 : <i>Dead Space</i> , une nouvelle scène ou Isaac assiste impuissant à une mise à mort, valorisée par l'esthétique, d'un membre de l'équipage.....	89
Figure 13 : schéma, exemple de points de fuite.....	94

Figure 14 : <i>Dead Space</i> , capture d'écran en jeu modifiée pour faire apparaître les axes et points de fuite les plus notables.....	95
Figure 15 : <i>Dead Space 2</i> , Le <i>Tripod</i> , sa constitution et ses faiblesses mises en valeur.....	100
Figure 16 : <i>Dead Space</i> , plan qui fait office d'exemple vierge sur l'utilisation des points de fuite.....	104
Figure 17 : <i>Dead Space</i> , l' <i>USG Ishimura</i>	111

Remerciements

En premier lieu, je tiens à remercier mon directeur de recherche, Bernard Perron, pour ses précieux conseils, sa disponibilité, sa patience, l'accessibilité à son vaste répertoire de connaissances et à son expérience.

Merci à mes semblables pour les moments d'écoute, de partages et d'échanges qui ont pu alimenter mon travail.

Merci à mes amis et aux connaissances faites tout au long de mon parcours, pour leur soutien, les bons moments passés et les passages plus compliqués. Une pensée particulière va à mes colocataires, pour leur ouverture d'esprit, leurs retours réguliers sur ma recherche et leur compréhension lors de mes périodes de travail intense.

Enfin un grand merci à ma famille. Mes parents pour leur patience et leur soutien sans failles, ma sœur pour ses remontées de moral, et mon frère pour ses avis et sa présence à mes côtés, ainsi qu'au reste de mes proches.

Introduction

Au cours des étapes de conceptualisation d'une œuvre audiovisuelle et afin d'y définir une ambiance, les créateurs de contenus rassemblent divers éléments esthétiques. Les utilisateurs¹ absorbent ces informations, les perçoivent et les exploitent pour comprendre au mieux les situations auxquelles ils sont confrontés. Simon Niendenthal résume l'expérience de l'esthétique d'un jeu vidéo en trois groupes : cela réfère aux phénomènes sensoriels rencontrés (optiques, oraux, haptiques et incorporés), aux aspects partagés avec les différents arts (ce qui, toujours pour le chercheur, permet de généraliser l'art), et au jeu en tant que plaisir, émotion, lien social, etc. (Niendenthal, 2009b). C'est pourquoi étudier l'influence des composantes visuelles et sonores sur des interacteurs nous paraît essentiel.

De plus, depuis ses premiers développements, le jeu vidéo a régulièrement été analysé et comparé aux autres arts, particulièrement le cinéma. Comme le souligne Alexis Blanchet dans *Des Pixels à Hollywood ; Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle* (qui demeure une référence et une source incontournable pour la première partie de ce mémoire), les relations entre ces deux médiums sont complexes et « marquées par des forces convergentes et divergentes, animées par des élans collaboratifs et des logiques concurrentielles, faites de partages de technologies et d'échanges esthétiques, mais également traversées par des mouvements de singularisation et de différenciation » (2010a : 18). C'est pourquoi il nous a paru intéressant d'étudier les liens existants entre le 7^e et le 10^e art.

¹ Lors de ce mémoire, lorsque nous faisons référence à un utilisateur ou un interacteur, nous pensons à la fois au joueur et au spectateur.

Nous avons rapidement fait le choix de centrer notre sujet sur la science-fiction d'horreur. Comme nous le constaterons au cours de notre recherche, c'est un genre qui, essentiellement grâce à un travail sur l'esthétique, attise les sens à l'extrême. Nous nous sommes concentrés sur le sous-genre du *survival horror* qui permet aux concepteurs de relever des défis artistiques afin de manipuler la jouabilité de l'interacteur. Lancé depuis *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) et la franchise *Resident Evil*, le *survival horror* est défini par Perron comme un jeu d'action-aventure, généralement en vue à la troisième personne, où la trame narrative est tirée de thèmes de l'horreur communs, et racontée à travers des cinématiques et des documents sonores ou écrits (Perron, 2018b : 63-64). Le joueur est principalement préoccupé par sa survie dans un milieu limité en ressources (santé, armure, munitions, etc.) et en espace (labyrinthes, encombrements, milieux sombres, etc.), et développe une empathie pour son avatar au cours d'une progression difficile à base de combats et de résolution d'énigmes (*Ibid*). Cette définition se fonde sur une perspective vidéoludique. Pour le point de vue horrifique, et toujours selon Perron, le sous-genre est caractérisé par les tropes des films d'horreur, avec une atmosphère sinistre et claustrophobique (*Ibid*). Ce sont les multiples possibilités artistiques qui nous ont amenés à choisir ce sous-genre pour notre étude.

Nous avons réduit notre corpus à *Dead Space* (Visceral Games, 2008) et *Dead Space 2* (Visceral Games, 2011)² dont l'écriture de l'univers et l'ambiance nous paraissent très cinématographiques. Les jeux sont découpés en séquences (distinguable dans le premier opus et qui s'enchainent de manière plus fluide dans le second), chacune apportant son lot de missions à compléter, d'énigmes à résoudre et de monstres à vaincre, et chacune

² Nous n'aborderons pas *Dead Space 3* (Visceral Games, 2013) car son impact a été moindre : les mécaniques de jeu et le développement de l'intrigue sont trop peu différentes, et l'esthétique n'apporte rien d'original à notre sujet.

développant le monde horrifique de l'univers fictionnel. Parce qu'il s'agit d'un film incontournable pour nous et d'une production phare de la science-fiction d'horreur au cinéma, nous comparerons régulièrement ces œuvres vidéoludiques à *Alien* et sa saga. Dans ce contexte, nous étudierons comment le 10^e art a su assimiler les techniques du 7^e pour établir des univers fictifs et analyserons l'impact de l'application de ces procédés sur la jouabilité.

La première partie de ce mémoire porte sur l'analogie existante entre cinéma et jeu vidéo en général, puis en se concentrant sur la science-fiction d'horreur. Le premier chapitre aborde les différents niveaux d'hybridation des deux médiums, vus à travers le concept de convergence comme pensé par Henry Jenkins, ainsi que celui de remédiation selon Jay David Bolter et Richard Grusin. Pour se rapprocher de notre sujet à partir du chapitre deux, nous ferons le portrait des œuvres audiovisuelles de science-fiction d'horreur des débuts du cinéma à aujourd'hui (en parlant brièvement de littérature). Nous analyserons également la réalisation d'*Alien* afin d'expliquer comment le film a pu influencer à grande échelle le genre que nous étudions et la franchise *Dead Space*. Ce chapitre montrera comment la science-fiction et l'horreur peuvent être associées, et les avantages d'une telle combinaison.

La seconde partie de notre réflexion se concentrera sur l'amateur de science-fiction d'horreur audiovisuelle. Nous chercherons à comprendre comment fonctionne son comportement, ainsi que l'emprise que peuvent avoir plusieurs éléments sur ce dernier. Pour ce faire, nous affirmerons dans le chapitre trois que penser au vécu de l'interacteur et à ses expériences de visionnage ou jouabilité passées est essentiel pour concevoir une œuvre. Nous verrons que les créateurs anticipent les réactions des utilisateurs et essaient de les surprendre, tout en manipulant les normes des médiums et leur esthétique. Cette section

associera les cercles heuristiques de Bernard Perron, celui du film et celui du jeu, avec la théorie des systèmes de l'émotion présentée par Greg M. Smith. Une fois précisés, ces concepts nous serviront dans le chapitre quatre pour analyser les agissements de l'interacteur, et pour observer que le joueur et le spectateur perçoivent et s'immergent dans une fiction de façon analogue, puis ressentent des émotions communes pendant la consommation du contenu.

La troisième partie de ce mémoire traitera davantage du côté pratique d'une œuvre audiovisuelle. Nous expliquerons comment s'opère la mise en place de l'atmosphère dans un milieu imaginaire. Le chapitre cinq montrera l'importance de l'univers étendu et de sa construction plus ou moins subtile à travers l'esthétique d'un jeu comme *Dead Space*. Les concepteurs de ce dernier ont choisi d'établir un monde complexe afin d'y immerger au maximum l'interacteur. Dans le chapitre six, nous exposerons les techniques de mise en scène cinématographiques, puis la conceptualisation des monstres peuplant les milieux de science-fiction horrifique, qui permettent de diriger le joueur dans ses décisions et sa progression. Enfin, inhérents au genre de l'horreur, nous parlerons des effets du hors-champ cinémato-ludique dans *Dead Space*. Du fait de l'action qui peut s'y dérouler et pour son influence sur l'imagination de l'utilisateur, ce champ aveugle est primordial pour penser une œuvre audiovisuelle. Le développement du hors champ se fait par des techniques cinématographiques, l'établissement d'un labyrinthe (intrinsèque au *survival horror*), et l'exploitation de sons qui suggèrent au joueur ce qui se tapis dans l'ombre.

[Partie 1] : Analogie du cinéma et du jeu vidéo de science-fiction d'horreur

[Chapitre 1] : Cinéma et jeu vidéo, deux médiums hybrides

L'évolution du jeu vidéo met en avant-plan un certain nombre de points communs, révolutions et mutations comme le cinéma a pu ou peut encore connaître aujourd'hui : l'apparition de la haute définition, de l'image en trois dimensions, l'essor des télévisions, ordinateurs ou des consoles portables pour ne citer que ces exemples. Les deux médiums paraissent plus liés que n'importe quels autres domaines. On peut parler de remédiation, concept de Bolter et Grusin défini comme « the formal logic by which new media refashion prior media forms » (Bolter et Grusin, 1999 : 273) et « the representation of one medium in another » (Ibid : 45). Il s'agit d'un phénomène qui se manifeste lors de l'apparition d'un nouveau médium, s'exprimant à plusieurs niveaux et entrant dans un système de coopération et de rivalité avec un ou plusieurs autres. Bolter et Grusin soulignent le fait qu'aucun des domaines ici étudiés ne peut opérer seul, et que les rapports connexes du jeu vidéo et du cinéma amènent à penser qu'ils sont hybrides et évoluent de façon parallèle dans leurs méthodes de création, en adéquation avec les avancées technologiques et la demande du public (1999 : 65). Par extension, Jenkins met en relief un phénomène de convergence des médias qui se caractérise par une forme de respect mutuel dans les échanges de ces derniers :

By convergence I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behaviour of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want. (Jenkins, 2006 : 2)

L'affinité cinéma/jeu vidéo se développe sur cinq catégories de convergences discernées par Bernard Perron et Martin Picard dans leur « Petit guide en six termes pour survivre à l'approche théorique des relations entre le jeu vidéo et le cinéma » : économique, technologique, globale, sociale, et culturelle (2016 : 2). Quant au concept de remédiation, ils le définissent comme un processus « anthropotrope », une amélioration, ou remédiatisation des technologies précédentes :

L'apparition d'un nouveau média ne peut qu'entraîner une reprise des médias légitimes l'ayant précédé, ainsi qu'une appropriation des techniques de configuration et de la signification sociale de ces derniers dans une approche de concurrence et de remodelage. (Perron et Picard, 2016 : 32)

Dans cette section, nous allons étudier l'hybridation des médiums audiovisuels et leur évolution croisée sur quatre plans : la production des œuvres et leur diffusion, ainsi que leur réception et leur esthétique. S'il s'agira ici de souligner des éléments certes connus, il demeure nécessaire à notre avis de poser les bases de la relation entre le 10^e et le 7^e art.

1.1 Production

Si l'on se concentre sur des mondes audiovisuels empruntés d'autres œuvres venant d'une même franchise, mais originaires d'un médium différent, leur développement se fait sous la nécessité de générer des profits. Comme nous dit Martin Flanagan dans son chapitre « *The Alien Series and Generic Hybridity* », la suite d'un film à succès (ou d'un jeu, ou leur transposition d'un médium à l'autre) garantit théoriquement une part non négligeable des recettes de la première réalisation (1999 : 156). S'attaquer à des univers déjà construits octroie donc une certaine sécurité, en recueillant un auditoire fidélisé et en travaillant sur une base bien établie (par le cinéma hollywoodien par exemple) :

Faire appel à des imaginaires popularisés par ce cinéma permet aux créateurs de jeux de grappiller un peu de son capital symbolique, c'est-à-dire l'aura de prestige et la promesse de spectaculaire que l'on associe au cinéma. (Blanchet, 2010a : 99)³

Tel que le souligne Blanchet, le jeu vidéo devient un sous-produit du film en étant conçu pour un public en partie conquis, soit en étant adapté directement, soit en utilisant des spécificités jusqu'alors cinématographiques. Il constate que le jeu vidéo a une indépendance au point de sortir ses propres produits dérivés (2010a : 99)⁴. Des séries en ligne, courts-métrages ou films servent à alimenter la notoriété d'un jeu. C'est alors le cinéma qui devient un produit dérivé, comme pour *Dead Space* avec le développement de deux longs-métrages d'animation (*Dead Space : Downfall* [Chuck Patton, 2008] se déroulant juste avant les événements du premier jeu, et *Dead Space : Aftermath* [Mike Disa, 2011] se situant entre les deux premiers opus), ainsi que quelques fans-films sur YouTube⁵, de bandes dessinées⁶ et autres.

Le jeu vidéo est depuis longtemps un domaine à forte visibilité, de ce fait rentable, et à la pointe de la technologie.

L'absorption des entreprises de jeu vidéo par les géants américains des industries culturelles, ainsi que la naissance de la micro-informatique qui associe le jeu à d'autres activités (...) semblent donc avoir eu pour effet d'accélérer le passage du secteur d'un statut de divertissement quasi forain pour adolescents à celui de nouvelle industrie culturelle. (Blanchet, 2010a : 65)

³ Blanchet fait ici référence aux jeux vidéo des années 70 qui s'inspirent fortement du cinéma hollywoodien de l'époque. Les exemples qui suivent cette remarque montrent que la tendance s'est progressivement inversée, rendant les échanges entre les deux médiums plus équitables.

⁴ Pour citer deux exemples parmi les plus célèbres: *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) et *League of Legend* (Riot Games, 2009) avec les divers objets vendus venant de leurs univers respectifs et des cinématiques très spectaculaires.

⁵ Exemple : DEAD SPACE: Chase to Death Live Action Video Game Trailer: <<https://www.youtube.com/watch?v=CFYJpRPo3UU>>.

⁶ Un bon exemple de bande dessinée montrant les liens entre médiums et franchises est *Dead Space* (Image Comics, 2008). Il s'agit d'une série en sept numéros dont l'histoire s'étend de peu avant la découverte du monolithe à quelques heures avant le début du jeu vidéo que nous étudions. La série est écrite par Antony Johnston, dessinée et coloriée par Ben Templesmith.

C'est le cinéma qui a favorisé une rapide expansion du jeu vidéo dans le monde audiovisuel, avec des structures dédiées créées à Hollywood lors de son invention à l'ère « du développement de l'électronique, de l'informatique de l'image numérique et de l'intelligence artificielle » (Blanchet, 2010a : 34). Les médiums que nous étudions ont ensuite chacun évolué à leur rythme.

Pour réfléchir aux « rapports qu'entretient Hollywood avec le secteur du jeu vidéo », Blanchet fait référence aux trois périodes distinguées par l'économiste Joël Augros.⁷ D'abord, il y voit une « phase de développement "en râteau" de Hollywood sur l'ensemble des médias ». En parallèle à cette situation, on constate une croissance économique de l'industrie vidéoludique : « le secteur du jeu vidéo se constitue aux États-Unis au début des années 1970 à une époque où le cinéma hollywoodien connaît la fin d'une longue période de déclin : érosion constante de son public et perte d'influence culturelle depuis les années 1950 face à la concurrence de la télévision » (Blanchet, 2010a : 57). Or ce côté « software »⁸ comme le décrit Blanchet, à savoir un « programme consommable par l'entremise d'un matériel de visionnage » (*Ibid* : 111), rend possible la diffusion de films partout, ce qui peut s'avérer rentable pour les producteurs. En deuxième période, il remarque une phase de stagnation, avec l'abandon des *majors* pour le marché du jeu vidéo, et en troisième étape une reprise du marché sous SEGA et Nintendo (*Ibid* : 197)⁹.

Progressivement, le monde vidéoludique a évolué de façon à acquérir une influence égale à celle de son allié et rival au point où la réalisation d'un film important est parfois suivie par la sortie d'au moins un ou plusieurs jeux sur un thème identique. Des franchises majeures compétitives présentent un intérêt pour les joueurs/spectateurs ainsi que pour les sociétés

⁷Joël Augros a écrit : *L'argent de Hollywood* (1997).

⁸ À savoir « programme consommable par l'entremise d'un matériel de visionnage » (2010a : 111).

⁹ Pour ces périodes, Alexis Blanchet fait référence à Joël Augros, *L'argent de Hollywood* (1997 : 291).

de production qui, en plus de se concurrencer dans un même milieu audiovisuel, font entrer les médiums en conflit ou les unissent. Selon l'économiste Adam Smith, qui a publié en 1776 *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations*, une référence fondamentale dans les cours d'économie les plus basiques, ces méthodes sont bénéfiques à la fois pour le public, mais également pour les entreprises, tous milieux confondus : « In general, if any branch of trade, or any division of labour, be advantageous to the public, the freer and more general the competition, it will always be the more so » (Smith, 1776 : 360). La rivalité entre les différentes compagnies audiovisuelles attise la convergence, la remédiation et donc à un mélange de contenus à la faveur de tous, tout en luttant contre l'obsolescence d'un médium en le remodelant. Le nombre de sociétés s'affrontant et s'alliant de nos jours aide l'hybridation des médias à perdurer et même à croître à des niveaux distincts sans risquer un monopole contre-productif et une diffusion arbitraire.

L'exemple de la cinématique expose notamment des échanges techniques et esthétiques ayant lieu entre les médiums, et contraint les studios de jeu à coopérer avec ceux de productions cinématographiques (Blanchet, 2010a : 295). Blanchet considère l'apparition de ces scènes, liée aux innovations technologiques, comme étant un « nouveau mode d'hybridation » (*Ibid* : 288). Celles-ci « témoignent ainsi à nouveau des logiques d'hybridation, des influences croisées, de la perméabilité entre cinéma, télévision et jeu vidéo » (*Ibid* : 289). Les cinématiques tirent leur esthétique du septième art. De même, Hollywood pioche autant dans les propositions artistiques du jeu vidéo. Dans l'introduction de *Screenplay: Cinema/videogames/interfaces*, Geoff King et Tanya Krzywinska attirent l'attention sur le fait que : « Hollywood has a magpie-like tendency more generally to draw stylistically on devices from rival/contemporary media products where these are seen as

offering an element of innovation that can be contained within its broader aesthetic norms » (King et Krzywinska, 2002 : 19). Avec l'aide du cinéma, le jeu vidéo est passé « en cinquante ans du stade d'expérimentation technique à une branche de l'industrie du jouet, puis au domaine du divertissement et enfin au rang de médium exploité par une industrie culturelle » (Blanchet, 2010a : 42). L'évolution analogue de la façon de produire les œuvres de ces deux médiums a profondément changé la façon dont ils sont perçus, à commencer par leur distribution.

1.2 Diffusion

Le cinéma et le jeu vidéo sont, tous deux à leur rythme, entrés dans l'intimité de leurs utilisateurs. Alors qu'autrefois ce sont de lourdes machines qui diffusaient le contenu, elles ont progressivement évolué pour devenir moins coûteuses et ce jusqu'à devenir des objets communs, implantés dans les ménages depuis l'invention de la télévision, et être accessibles partout et en tout temps pour tous avec l'essor des consoles portables et du smartphone. Un autre lien commun a pu être constaté dès la naissance des deux médiums à travers le fait qu'ils se sont avant tout popularisés en tant qu'attractions de foires :

Comme le fut en son temps le cinéma, le jeu vidéo est à son tour victime de son statut de divertissement léger, de son immédiate popularité comme loisir de masse, de sa constitution rapide en industrie économiquement florissante et de sa considération comme produit culturel « au même rang que les attractions foraines ou les cartes postales ». (Blanchet, 2010a : 24)¹⁰

La convergence des médias ensuite suscitée par internet a permis l'essor de la culture participative et la transmission d'informations rapide et ouverte à tous (forums, blogs, etc.). L'influence d'une œuvre bénéficie à présent de la production des fans qui vient alimenter les industries audiovisuelles les plus imposantes. Dans le cas de l'univers *Dead Space*, le blogue

¹⁰ Blanchet cite l'ouvrage *Faire l'histoire du cinéma* de Robert C. Allen et Douglas Gomery (1993 :45).

deadspace.fandom¹¹ recense l'ensemble des éléments, créatures, personnages et détails dont le monde original regorge, ainsi que de petites histoires individuelles d'amateurs déterminés à agrandir le milieu qu'ils chérissent. Avec les critiques de pairs et de professionnels, ce type de partage et de publicité détournée accentue la popularité que peut avoir une œuvre sur son public. L'augmentation des alternatives de diffusion ces dernières années, à la fois en termes de diversité de contenus et de plateformes, favorise les échanges opérés entre les différents médiums audiovisuels :

The conglomeration of the entertainment industry and its reliance on new communications technologies has resulted in an industry that has multiple media interests. The outcome has been new convergences between diverse entertainment forms, and these configurations have formal repercussions. (Ndalianis, 2011 : 91)

Le cinéma et le jeu vidéo profitent tous deux des effets bénéfiques de la culture de la convergence. Comme le souligne Alexis Blanchet, des sagas populaires telles que *Star Wars* (du cinéma au jeu vidéo, de 1977 à aujourd'hui) ou *Resident Evil* (du cinéma au jeu vidéo, de 1996 à aujourd'hui) ne cessent de croiser leurs œuvres :

Si les phénomènes de convergence entre le cinéma et le jeu vidéo se confirment dans les partenariats promotionnels ainsi que dans les emprunts techniques et éditoriaux, ils se retrouvent aussi dans l'évolution même du contenu des programmes : l'apparition de séquences spectatorielles dans la syntaxe vidéoludique à partir des années 1990. (Blanchet, 2010a : 288)

L'aliénation des objets diffusés entre franchises de médiums différents démontre la présence et parfois l'exploitation d'une forme d'hybridation. Nous allons voir que même si les étapes de production et de diffusion guident fortement la création d'une œuvre, c'est en pensant sa réception que nous comprenons l'importance de l'avis des utilisateurs.

¹¹ <https://deadspace.fandom.com/fr/wiki/Wiki_Dead_Space>.

1.3 Réception

L'évolution des médiums audiovisuels étant profondément liée aux modes de vie des consommateurs contemporains et à leurs habitudes, l'emploi d'une partie du langage du cinéma et l'exploitation de ses idées ou ses œuvres a permis au jeu vidéo de voir sa popularité grandir à toute vitesse en fidélisant le joueur/spectateur sans le perturber, construisant ainsi ses fondations sur un domaine déjà existant. Les premiers jeux étaient surtout pensés pour offrir une distraction brève et efficace, comme une sorte de manège : « When videogames were primarily found in arcades, they did not waste much time on story or character development : they were designed to be played for short periods of time » (Howells, 2002 : 112). Les films étaient aussi perçus comme des phénomènes de foire, les gens venaient voir des attractions: « [They] directly solicits spectator attention, inciting visual curiosity, and supplying pleasure through a visual and exciting spectacle » (Gunning, 1990 : 58)¹².

C'est le septième art qui était le médium le plus influent lors de l'invention du jeu vidéo. Ce dernier en adopte une multitude de procédés de création en s'adaptant aux utilisateurs et à l'évolution des méthodes de consommation, ce qui se ressent narrativement et esthétiquement¹³. Ainsi, « la remédiation permet aux deux médias de faire circuler leurs structures narratives et formelles » (Picard et Perron, 2016 : 34). Pour Paul Ward dans son chapitre « Videogames as Remediated Animation », le jeu vidéo essaie de développer une empathie envers les personnages à travers des choix d'animations « réalistes » plus cinématographiques :

¹² Gunning ajoute que le public de l'époque sentait davantage qu'il allait voir une exposition.

¹³ Certains jeux vont jusqu'à faire passer les émotions avant l'action. David Cage s'est fixé ce but avec les jeux du studio Quantic Dreams: *Heavy Rain* (2010), *Beyond Two Souls* (2013) ou *Detroit : Become Human* (2018) : Voir l'interview de David Cage avec Gamekult : https://www.youtube.com/watch?v=Ba4Q_x6sVzs&list=WL&index=138&t=585s

It is frequently used in a 'commonsense' way to suggest forms deemed to capture a close approximation of the surfaces, details, textures and events of the 'real' world – the world exterior to the representation. What is deemed to be 'realistic' in particular circumstances, however, is often judged against other, more established forms of textual production. (Ward, 2002 : 125)

Le cinéma a décroché depuis son invention un statut d'« art réaliste » aux yeux des spectateurs, et c'est le but que le jeu vidéo¹⁴ tente d'atteindre. Nous pouvons renforcer l'idée de Ward selon laquelle c'est le public qui permet aux médiums de gagner en popularité, en décidant inconsciemment des œuvres qui fonctionnent, et l'appliquer aux genres en utilisant la pensée d'Andrew Tudor. Avec le temps la réception change, et par conséquent il faut s'adapter aux auditeurs, joueurs et spectateurs:

Genres are not fixed nor are they only bodies of textual material. They are composed as much of the beliefs, commitments and social practices of their audiences as by texts, better understood as particular 'sub-cultures of taste' than as autonomous assemblies of cultural artefacts. (...) Genres change over time and sustain differently constructed audiences. And in as much as audiences are composed of active agents they can and do conceive genres variably, taking divergent pleasures from them. (Tudor, 1997 : 456)

De plus, les habitudes de consommation des images pour les joueurs et spectateurs sont intimement liées. Car dans les deux cas, ce sont souvent les grandes productions aux budgets colossaux qui attirent le plus d'utilisateurs :

Il apparait que les codes cinématographiques employés par le jeu vidéo proviennent principalement d'un cinéma spectaculaire que l'on pourrait qualifier de « consommation courante ». (Blanchet, 2016 : 22)

Les spectateurs attendent la prochaine superproduction hollywoodienne comme les joueurs sont attentifs aux sorties de jeux triple-A à grands effets et aux graphismes impressionnants. Comme pour le cinéma, les jeux indépendants plus expérimentaux ont aussi leurs intéressés, et parfois deviennent des succès colossaux. Mais globalement, le marché est dominé par les blockbusters audiovisuels de grosses firmes qui sont implantées depuis un certain moment et produisent plus, tout en ayant les moyens d'en faire la

¹⁴ Tout comme la réalité virtuelle.

publicité, ce qui agit sur le mode de consommation des spectateurs et joueurs. Néanmoins, la théorie de Tudor nous permet de mesurer l'impact qu'a le public sur la nature d'une œuvre. Les envies des usagers changent avec le temps, et même si les compagnies de créations peuvent aiguiller la réception, cette dernière garde une influence importante. C'est peut-être pour cette raison que les médiums partagent leurs procédés d'élaborations esthétiques: afin d'attirer le plus de gens possible.

1.4 Esthétique

Si le cinéma essaie fréquemment d'imiter le jeu vidéo avec des films¹⁵, accroissant l'influence de ce dernier, le jeu tire depuis plusieurs décennies une bonne partie de son contenu du septième art. Pour de nouveau nous baser sur la réflexion effectuée dans *Des Pixels à Hollywood : Jeux vidéo et cinéma, une histoire économique et culturelle*, on soulignera les quatre types d'images utilisées pour réaliser des cinématiques qui peuvent être caractérisées d'hybrides.

Pour Blanchet, il y a tout d'abord la prise de vue réelle qui est maintenant bien moins répandue (l'intérêt des films interactifs, en fait peu interactifs, ayant presque disparu), avec des acteurs filmés en studios, et était une forme de concurrence des studios vidéoludiques contre Hollywood. L'animation traditionnelle est plus réservée aujourd'hui aux jeux japonais, principalement les RPGs, avec des graphismes hérités de la culture des mangas. Les images de synthèses précalculées sont une forme de CGI (*computer-generated image*). Ces trois techniques peuvent être employées pour des cinématiques. Les images de synthèses

¹⁵ *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005), *Alone in the Dark* (Uwe Boll, 2005), *Silent Hill* (Christophe Gans, 2006), *Scott Pilgrim vs the World* (Edgar Wright, 2010), *Warcraft: The Beginning* (Duncan Jones, 2016) pour citer quelques exemples.

calculées en temps réel sont plus une spécificité vidéoludique, une prise générée directement en jeu, calculée par la machine, par exemple lorsque le joueur actionne un avatar pour avancer et qu'il faut animer le premier pas (Blanchet, 2010a : 291-293).

En parallèle, certains logiciels de postproduction, d'animations, d'effets 3D sont de plus en plus utilisés par les mêmes milieux de création audiovisuelle.¹⁶ L'exploitation de décors numériques implantés sur fonds verts est comparable au développement d'espaces interactifs dans le jeu vidéo. La série *The Mandalorian* (diffusée sur Disney+, produite par Jon Favreau de 2019 à aujourd'hui) exploite le moteur de jeu vidéo 3D Real Engine 4 (conçu par Epic Games) pour former une grande partie des effets spéciaux (dont les décors), projetés en temps réel sur des écrans LED dispersés sur le plateau, tout en ayant la possibilité de les modifier quasi directement pendant le tournage, avec en option une grosse réduction des coûts de production. L'évolution de la construction de mondes audiovisuels (qui va jusqu'à la réalité virtuelle), et à plus forte raison ses procédés de création, est sensiblement liée aux innovations technologiques. L'ordinateur et le numérique en général ont considérablement changé la façon d'être des médiums ici étudiés. L'esthétique des jeux et les effets spéciaux et visuels des films sont perfectionnés, en prenant exemple sur la technologie de capture de mouvement utilisée dans les deux domaines, et ce progressivement jusqu'à obtenir un niveau de précision convaincant sur les visages et expressions des personnages animés ou avatars. On peut parler de *Beyond Two Souls*, ou *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015) dans lesquels l'actrice Ellen Page (à l'époque) pour le premier et l'acteur Rami Malek pour le second sont générés en jeu, et dont les traits sont facilement reconnaissables.

Outre les progrès techniques évoluant année après année, les procédés de filmage témoignent de la présence d'une communication entre les deux domaines. Gus Van Sant

¹⁶ 3D studio max, Photoshop, After-effects, Zbrush, Maya ou cinema 4D pour n'en citer que quelques-uns.

dans *Elephant* (2003) utilise la caméra embarquée, c'est-à-dire une caméra en mouvement suivant dans ce cas-ci un personnage, et une manière de cadrer proche du point de vue d'un joueur par rapport à son avatar. Van Sant a déclaré : « nous entrons dans une ère de la déconstruction du cinéma, notamment à cause de l'arrivée d'autres images avancées, comme le jeu vidéo qui modélise le cinéma différemment » (2016 : 23)¹⁷. Influencé par *Tomb Raider* (1996), il s'est essayé à une nouvelle façon de voir au cinéma. D'autres films comme *The Blair Witch Project* (Eduardo Sánchez, Daniel Myrick, 1999), *[REC]* (Jaume Balaguero, Paco Plaza, 2007) ou *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008) utilisent eux aussi des points de vue subjectif¹⁸ avec un protagoniste du film tenant toujours la caméra pour donner une vue plus amateur et documentaire, saccadée, pouvant rappeler la progression d'un joueur dans un jeu vidéo ayant une vue en première personne. Ces exemples ne sont pas seulement des essais ou des emprunts, mais principalement des partages résultants de changement de générations et de mentalités¹⁹, avec des créateurs souhaitant tenter des choses nouvelles et faire évoluer les genres.

Le développement d'un jeu et de sa jouabilité passe par diverses étapes pour mettre en place une atmosphère auditive et visuelle, proche du traitement réservé à un film, conditionnant le joueur à un certain milieu, dans notre cas la peur. « Plusieurs jeux vont vouloir donner un caractère cinématographique à l'expérience par leur rendu audio-visuel » (Perron et Picard, 2016 : 30)²⁰. Il suffit de se rappeler que *Myst* (Cyan Worlds, 1993) et *DOOM* (id Software, 1993) étaient qualifiés à l'époque de films interactifs. Pour Perron et

¹⁷ Cette citation est tirée de l'entretien avec Boyer et Zabunyan. Traduction d'Alexis Blanchet. On peut noter que cette déconstruction se caractérise plus comme une révolution des effets spéciaux et des techniques d'animation, pour le cinéma bien entendu, mais aussi pour le jeu vidéo.

¹⁸ Ce point de vue est certes plus celui de la caméra, mais un rapprochement avec le jeu vidéo est vite discerné.

¹⁹ Les spectateurs de l'époque de *The Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1947), première expérience d'un tel artifice, étaient certes moins disposés à accepter une mise en image en point de vue subjectif.

²⁰ Il s'agit surtout de ressembler le plus possible à l'art dominant, comme le cinéma dans les années 70.

Picard, nous sommes aujourd'hui au point où nous ne cherchons plus si l'image est vidéoludique ou cinématographique, mais plutôt ce qu'elle cherche à accomplir à l'intérieur d'une œuvre (*Ibid* : 37).

Cinéma et jeu vidéo peuvent se concurrencer ou collaborer, et dépendent souvent l'un de l'autre grâce à la remédiation qui opère entre les deux, entraînant ainsi une convergence de médias comme définie par Jenkins. C'est justement ensemble que les deux médiums prospèrent dans toutes les étapes de création menant à la présentation des œuvres au public. Comme King et Kryzwinska le font remarquer : « It is important to pay due attention to the distinctive aspects of games, but these are unlikely to exist in a pure state. Intertextual resonances can certainly enrich the player's experience » (2002 : 25). La production de franchises liées au cinéma et au jeu vidéo s'avère plus sûre pour les compagnies audiovisuelles. Avec le temps, nous pouvons observer que les plateformes qui diffusent le contenu ont tendance à se coaliser afin de mieux répondre aux besoins des utilisateurs. Cette réception est en partie contrôlée par les grosses sociétés, mais surtout par le public et ses envies. Les frontières entre le film et le jeu existent, mais elles sont minces, et elles s'amointrissent avec les progrès technologiques et les essais et échanges qui ont lieu entre les deux arts. Nous pourrions mieux observer le phénomène de convergence des médias en nous concentrant sur l'étude d'un genre audiovisuel influent : la science-fiction d'horreur.

[Chapitre 2] : Portrait et évolution des œuvres audiovisuelles de science-fiction d'horreur

Depuis ses premiers développements dans la littérature du XIX^{ème} siècle, la science-fiction d'horreur a connu de multiples transformations dans son histoire. L'avènement du cinéma et plus tard du jeu vidéo permet une nouvelle exploitation du genre qui a et continue d'évoluer parallèlement dans ces deux mondes audiovisuels. Comme l'affirme Therrien :

Video game creators' fascination for cinema has played a decisive role in shaping the general evolution of the medium, yet the connection does seem even more palpable in the case of horror games. (...) After just a few generations of hardware, horror video games tried to recreate the same visceral revulsion, subtle moods, and other strategies that cinema has achieved. (Therrien, 2009 : 33)

Très inspiré des écrits gothiques, le cinéma a construit les bases thématiques et esthétiques d'un univers audiovisuel frappant, qui nous a entre autres offert la franchise *Alien* (lancée par Ridley Scott avec le titre homonyme de 1979). *Dead Space* est fortement influencé par cette saga, ses inspirations passées et ses répercussions qui résonnent encore aujourd'hui.

2.1 Une évolution parallèle

Dans son ouvrage *Science Fiction Film : A Critical Introduction* (2011), Keith M. Johnston distingue plusieurs phases définissant la science-fiction (d'horreur et en général) au cinéma. Les années 1895 à 1950 pour le 7^e art témoignent de ses origines avec des thèmes dispersés comme l'exploration du *Voyage dans la lune* (1902) de Méliès, la cité dystopique de *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), ou les monstres et mutations horribles avec *Frankenstein* (James Whale, 1931). Dans les années 1950 à 1970, en pleine guerre froide, le sujet principal est celui des invasions, mutations ou substitutions de notre espèce par une autre, avec *Them !* (Gordon Douglas, 1954) ou *Invasion of the Body Snatchers* (Don Siegle, 1956). 1970 à

1990 reste l'ère de la superproduction (et à nouveau des thèmes variés), avec la trilogie *Star Wars* lancée par Georges Lucas en 1977, et les premiers films de la saga *Alien*. Ces années sont marquées par les déclenchements de la conquête spatiale, une multiplication des œuvres dont l'action se déroule hors de la terre, et donc avec de nouvelles perspectives d'imagination esthétiques pour le monde de la science-fiction d'horreur. 1990 à 2010 (et vraisemblablement encore aujourd'hui) impose la science-fiction en général en tant que courant dominant hétéroclite :

Across these decades, the role of genre filmmaking in defining the generic identity of 'science fiction' was at once reduced and enhanced by new dissemination and networking technologies. The rise of videogames, the Internet and mobile media devices (which, in the 1950s and 1960s, would have been seen as science fiction themselves) may have expanded the range of generic inputs but many of them can be read as continuations of existing genre tropes. (Johnston, 2011 : 105)

Comme le cinéma, le jeu vidéo de science-fiction aborde très tôt le thème de l'espace avec *Spacewar!* (PDP-1, 1962), dix années avant *Pong* (Atari, 1972) et la popularisation du 10^e art. La fin des années 1970 et le début des années 1980 voient l'exploitation du sujet des invasions extraterrestres avec le succès de *Space Invaders* (Taito, 1978), très inspiré de *The War of the Worlds* d'H.G. Wells comme nous le rappelle Richard Stanton (2015 : 95). Ce dernier remarque d'ailleurs l'existence d'un jeu d'arcade clone de *Pac-Man* (Namco, 1980) où les fantômes sont remplacés par des xénomorphes²¹(*Ibid* : 91), hommage à *Alien* que nous étudierons dans une prochaine sous-partie. Ces jeux possèdent ainsi des facettes du genre de l'horreur, qui apparaît de façon plus singulière avec *Haunted House* (Atari, 1981). Ils s'inspirent vite du 7^e art et son *slasher*, avec *Halloween* de Carpenter (1978) suivi du jeu d'Atari en 1983 et *Friday the 13th* de Sean S. Cunningham en 1980, avec un jeu sorti sur NES (LJN Toys, 1983). Typique au jeu vidéo et inhérent à *Dead Space*, le *survival horror* apparaît avec *Alone in the Dark* dans une période de cristallisation du genre qui s'étend

²¹ Stanton critique négativement ce clone : « [it] is an early example of how little respect games sometimes show for grade-A source material » (2015 : 91).

jusqu'à 2005 (Perron, 2018b : 133). Les jeux *DOOM*²² et *Halo* (Bungie Software, premier jeu en 2001), plus financièrement viables que beaucoup de films, voient le jour pendant cette même période : « the core thematic idea at the centre of both games, of the science-fiction-military hybrid, contains a strong link to films such as *Aliens*, *Predator* and *Starship Troopers* (1997) » (Johnston, 2011 : 105). Dans l'ouvrage *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*, Richard Rouse III rappelle que l'horreur est un genre qui plait plus que toute autre formule fictionnelle aux jeunes joueurs de jeux vidéo (2009 : 18), ce qui peut justifier son succès.

Comme le souligne Roz Kaveney, les changements historiques des médiums sont marqués par l'utilisation de tropes stylistiques ou narratifs qui déterminent l'aspect de tout genre, avec des échos à des formes déjà exploitées par le passé (2005 : 4). Ce qu'Ewan Kirkland explique face à l'horreur vient compléter ce que dit Kaveney :

There are many parallels between classical Hollywood narrative and the structuring components of survival horror games. These might include : the construction of the avatar as a psychologically-motivated character, the establishment of clear goals, objectives and obstacles which must be overcome, and a cause and effect logic whereby each problem or puzzle overcome leads logically to the next set of challenges. As if to emphasize this affinity, virtually every survival horror game uses the conventions of narrative cinema in its introductory sequence to communicate characterization, situation and location. (Kirkland, 2009a : 65)

Les créateurs développent souvent des univers avec une technologie supérieure à celle de la réalité, mais des environnements reconnaissables habités par des humains. Il y a des transformations physiques qui sont abordées dès l'écriture de *Frankenstein* au XIX^{ème} siècle. La question de l'androïde et l'intelligence artificielle apparaît depuis *Metropolis*. Cette étude du corps existe toujours aujourd'hui dans l'audiovisuel. Pour Perron, l'hybridité de l'horreur et la science-fiction dans le jeu vidéo est présente au niveau thématique, dans les

²² *DOOM* montre le potentiel des jeux indépendants (non contrôlés par une grosse compagnie, appartenant à leurs concepteurs, et souvent publiés par ces derniers), et dont les nouvelles technologies ont permis l'essor (Tringham, 2015 : 43-45). De plus, Neil Tringham souligne le côté « cartoonnesque » du jeu. Loin d'être réaliste, l'esthétique est pourtant inspirée de films d'horreur comme l'excessif *Army of Darkness* (Sam Raimi, 1993) (*Ibid* : 261).

catégories de jeu (jeu de tir à la première personne, aventure ou jeu de rôle par exemple), et à travers des éléments de jouabilité dans des jeux comme *System Shock* (Looking Glass Technologies, 1994) et *System Shock 2* (Irrational games et Looking Glass studios, 1999). Une fois mélangées, toutes ces caractéristiques sont efficaces pour installer la peur (Perron, 2018b : 214). Pour venir soutenir les constructions signalées par Kaveney, Kirkland et Perron, Picard nous rappelle que depuis *DOOM*, « les objectifs de jeu, les thématiques, la structure dramatique et les catégories de jeux vidéo n'ont pas beaucoup changé » (Picard, 2009 : 163). Ce n'est pas le cas de la mise en scène, évidemment liée aux innovations technologiques, en particulier depuis le passage de la bi à la tri-dimensionalité (*Ibid*).

Les croisements des genres vu à travers leur évolution esthétique, l'histoire des médiums et l'apparition de diverses innovations technologiques montrent que le jeu vidéo et le cinéma entament un dialogue évolutif comparable à celui de l'hybridation évoquée dans notre premier chapitre. Le monde de la science-fiction d'horreur audiovisuelle s'est progressivement construit depuis ses débuts à l'aide d'œuvres devenues cultes.

2.2 Films précurseurs de la science-fiction d'horreur

La science-fiction d'horreur s'est bien implantée dans le milieu audiovisuel, mais aussi en études littéraires depuis longtemps, notamment avec la littérature gothique. Luckhurst rappelle que des romans comme *Frankenstein* (1823) de Mary Shelley, *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* (1886) de Robert Louis Stevenson, et *Dracula* (1897) de Bram Stoker ont « engendré des figures emblématiques en condensant la question de la condition humaine au sein du monde moderne avec une économie et une puissance telles qu'ils ont fini par rompre leurs liens avec la littérature pour imprégner la culture générale » (Luckhurst, 2014 : 8). Le chercheur note que, peu après, c'est Howard Philipps Lovecraft et son univers

gothique autour du mythe de Cthulhu²³ qui va grandement déterminer l'esthétique cinématographique et vidéoludique des contenus de science-fiction d'horreur. Simon Niedenthal établit des correspondances entre le *survival horror* et la littérature gothique par rapport aux attitudes des joueurs et lecteurs : « The psychological effect upon the reader or player – whether described as fear, terror, or horror – is central to both the gothic and survival horror genre. Both genres are vehicles for exploring emotional extremes » (2009a : 169).

Au début du cinéma, les premiers films de science-fiction et d'horreur appliquent des effets visuels astucieux, puis progressivement s'essaient à d'autres pratiques :

In the sixty-five-year time period covered..., the reliance on tricks (special effects) that began with Georges Méliès soon grew to encompass advanced model work (*20,000 Leagues Under the Sea*, 1916 ; the 1936 *Flash Gordon* serial), stop-motion animation (*Prehistoric Poultry*, 1917 ; *King Kong*), set design (*First Men in the Moon*, 1919 ; *Aelita*, 1924 ; *Things to Come*), and optical effects (*Metropolis*, *The Invisible Man*, 1933). Narrative fantasies encompassed journeys into space (*The ' ? ' Motorist*, 1902), alien visitation (*A Message From Mars*, 1913), visions of the future (*Just Imagine*) and time travel (*It Happened Tomorrow*, 1944). (Johnston, 2011 : 53)

Comme John Tulloch le dénote dans *Science Fiction Audiences*, les premières œuvres étaient créées pour une classe moyenne professionnelle en pleine réforme, et ayant tendance à idéaliser un monde futur, une utopie qui, sûrement à cause de la crise économique des années 30, s'est plus tournée vers le désespoir (2005 : 58). Peut-être que ce changement de tendance est dû à l'apparition de l'expressionnisme allemand²⁴ dans les années 20. Avec ses nuances de clairs-obscur, ses atmosphères sombres et ses univers

²³ *Project Firestart* (1989, Dynamix) serait inspiré du mythe et d'*Alien*. Le jeu aurait par la suite inspiré *Alone in the Dark* (Tringham, 2015 : 311). Cet exemple montre bien les influences intermédiateuses qui opèrent entre genres. Quant au mythe de Cthulhu, Tringham le définit ainsi : « A fictional setting, contributed to by many authors but originally derived from such writings of H.P. Lovecraft as "The Call of Cthulhu" (February 1928 *Weird Tales*), in which incomprehensibly alien beings of vast power constantly threaten humanity, symbolizing the "cosmic terror" of an uncaring universe » (Ibid : 477).

²⁴ La définition de l'expressionnisme allemand reste peu délimitée, et le mouvement est librement réutilisé pour offrir des descriptions faciles. C'est pourquoi même si nous trouvons important de montrer ses liens avec notre sujet, il est plus prudent de ne pas trop s'y aventurer.

pessimistes, il va avoir un impact considérable sur l'esthétique des films d'horreur grâce à des œuvres comme *Der Golem : Wir er in die Welt kam* (Paul Wegener et Carl Boese, 1920), *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920), et *Nosferatu, ein Symphonie des Grauens*. (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922). Pour Casper Tybjerg, une réalisation comme celle de Wiene est « un prisme à travers lequel les films d'horreur de la période silencieuse [du cinéma] sont vus » (2004 : 18). Tybjerg note alors une distorsion, car l'horreur des années 20 est couramment synonyme d'expressionnisme allemand²⁵, ce qui ne devrait pas être le cas. Enfin, les débuts du 7^e art insufflent un sujet qui reste encore présent dans la science-fiction d'horreur aujourd'hui : le scientifique fou et ses expériences, la plupart du temps liés au corps. Les divers lieux auxquels ce personnage est attaché, cachettes ou laboratoires, communiquent aux spectateurs et joueurs d'œuvres différentes un sentiment de déjà-vu. Pour King et Krzywinska, des films comme *Das Testament des Dr Mabuse* (Fritz Lang, 1933) ou *Metropolis* contribuent à diffuser l'héritage gothique de scientifiques maniaques comme Dr Frankenstein ou Dr Jekyll. Ainsi, « the unnatural exploits of the 'mad scientist' (...) unites science fiction and horror in an unholy marriage » (2000 : 46).

Dans les années 50, celles des mutations liées à la crainte de la bombe nucléaire (Chion, 2008 : 124), certaines œuvres aux idées artistiques et narratives toujours d'actualités sont réalisées. *Invasion of the Body Snatchers* (version de 1956) montre l'éclosion d'une cosse « dans un beau bruit spongieux et gluant qui annonce ce que l'on fera vingt ans plus tard » (*Ibid* : 152). C'est une influence esthétique majeure avec ses plantes ovoïdes reproductrices pour les profanateurs. Il y a aussi une idée de réappropriation voire même de vol du corps, régulièrement reprise dans les œuvres d'horreur et de science-fiction d'horreur. Des films

²⁵ Tybjerg cite un entretien avec Christopher Frayling, romancier et critique de cinéma, sur l'édition DVD de *Nosferatu*. Frayling qualifie alors l'œuvre de « Gothic-slash-Expressionist cinema », et d'« Horror-slash-Expressionist cinema » (Tybjerg, 2004 : 18).

comme *The Thing from Another World* (Christian Nyby, 1951) ou *The Fly* (Kurt Neumann, 1958)²⁶ abordent ces thèmes.

Pendant les années 1960, le cinéma de science-fiction connaît une remontée de popularité, notamment avec *Planet of the Apes* (Franklin J. Schaffner; 1968) et un monument de la science-fiction :

2001 : A Space Odyssey offered a pure science fiction and special effects spectacle, and has rightly been highlighted as an important moment within science-fiction cinema, particularly its claims to have moved beyond the juvenile. (Johnston, 2011 : 88)

Le film est plus adulte, sérieux, « soucieux de précision et de vraisemblance technique (...), débarrassé d'une certaine imagerie liée à la science-fiction » (Chion, 2008 : 217). Il offre des séquences cultes, une esthétique unique, marquante, et des effets spéciaux révolutionnaires pour l'époque. Lorsque l'on regarde une œuvre comprenant des scènes à l'intérieur d'un vaisseau spatial, aujourd'hui encore, l'élégance kubrickienne paraît toujours en vigueur. La description du vaisseau d'*Alien* selon Ian Nathan nous rappelle certains espaces de l'*Ishimura* de *Dead Space*, comme nous le verrons plus tard dans notre recherche :

Les secteurs de vie du personnel, du même blanc « kubrickien » (mais plus en terne) que la salle de cryogénéisation, le mess et le sanctuaire ovoïde de Maman²⁷ se distinguent par la présence de motifs égyptiens, de formes aztèques et autres messages cabalistiques. Ce sont des temples du futur. (Nathan, 2011 : 52)²⁸

Si le film n'est pas considéré comme étant une fiction horrifique, il en contient un trope marquant : l'intelligence artificielle HAL 9000 et sa folie qui l'amène à essayer de tuer les deux astronautes qui l'accompagnent en les laissant mourir isolés dans l'espace. Nous

²⁶ Il est aussi intéressant de constater que les trois dernières réalisations citées ici ont toutes fait l'objet d'un *remake*, respectivement en 1978, 1982 et 1986, preuve de leur influence sur la science-fiction d'horreur.

²⁷ Il s'agit de l'intelligence artificielle qui régit le vaisseau, dont l'ordinateur central est isolé dans une pièce claustrophobe et illuminée d'une couleur orange malaisante.

²⁸ Ian Nathan décrit ici les quartiers principaux de l'équipage du *Nostromo*, et la présence de signes plus ou moins religieux rappelle la croyance unitologique de *Dead Space* et les écritures et symboles parfois gravés dans le sang sur différentes surfaces du vaisseau, mais nous y reviendrons.

pourrions dire qu'il ne s'agit que d'un ordinateur, que c'est sa programmation, mais Kubrick le personnalise. Il change le ton de sa voix, laisse parfois des silences quand on lui pose une question, et lui offre un point de vue dans la narration à travers plusieurs plans. Il est un exemple de personnage terrifiant, rendu vivant par des choix esthétiques.

Les années 70 voient la montée en popularité d'un sous-genre de l'horreur : le *slasher*. Des œuvres comme *Texas Chainsaw Massacre* (1974) ou *Halloween* (1978) sortent au cinéma, participent à la progressive apogée de ce style très populaire chez le jeune public. Pendant ces mêmes années, en 1977, sort le premier volet de ce qui est qualifié comme étant la saga de science-fiction la plus influente, *Star Wars* (George Lucas). Il ne s'agit certes pas d'une création d'horreur, mais c'est un succès planétaire venant donner la confiance aux compagnies pour offrir du contenu dans le même domaine. Comme le déclare Alan Ladd Jr, producteur de ladite trilogie, d'*Alien* et de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) : « Après *Star Wars*, plus personne n'avait peur de produire de la science-fiction » (Nathan, 2011 : 24). Il transmet aussi l'ambition à des réalisateurs tels que Scott de s'essayer au genre : « Il s'est dit qu'il arriverait peut-être à combiner le populisme de *Star Wars* avec la méthodologie clinique de Stanley Kubrick » (*Ibid* : 32). Commence alors le développement d'une œuvre phare de la science-fiction d'horreur.

2.3 *Alien*, production d'une œuvre phare de la science-fiction d'horreur

Alien apparaît sur les écrans dans une période d'âge d'or de la science-fiction²⁹, les années 70-80, avec des films qui « nous semblent souvent supérieurs à leurs prédécesseurs et aux films fondateurs dont ils sont les remakes »³⁰ (Chion, 2008 : 249). Luckhurst

²⁹ En particulier la fin des années 70. Il faut néanmoins rappeler que, même si l'argument peut être jugé valable encore aujourd'hui, la publication de Chion date de 2008.

³⁰ Il fait notamment référence à *The Fly* (David Cronenberg, 1986) et *The Thing* (John Carpenter, 1982).

estime qu'*Alien* peut être considéré comme une mise à l'image de l'ambiance présente dans les histoires littéraires que nous avons citées en début de la sous-partie précédente, manifestant « indubitablement la même force que ses prédécesseurs gothiques » (2014 : 8). L'œuvre est surtout née de la créativité de trois personnes : O'Bannon, premier scénariste, est celui ayant imaginé la plupart de l'intrigue³¹, Scott avec son inventivité et sa débrouillardise de l'époque, et Giger³² et ses croquis ayant donné naissance aux visuels du film et du xénomorphe. Sans le savoir, ils viennent de lancer une grande saga de science-fiction d'horreur dont l'emprise se poursuit alors qu'elle continue de se développer et que de nombreuses productions en reprennent l'esthétique, les thématiques, et réimaginent des créatures (*Ibid*).

L'influence de *Alien* sur le cinéma moderne est sans doute supérieure à celle de *Star Wars*, notamment en ce qui concerne l'aspect visuel de la science-fiction : il a introduit la technologie industrielle aux rouages métalliques, le film noir spatial. (Nathan, 2011 : 165)

Pour Luckhurst, l'œuvre marque une apparition « innovante dans la zone liminale qui séparait la science-fiction de l'horreur gothique » (2014 : 10) et est « l'annonciateur d'un revival extraordinaire de l'horreur biologique lovecraftienne dans les mélanges modernes entre science-fiction et gothique » (*Ibid* : 58).

Dans le film, un groupe d'astronautes effectue une mission de routine (rapporter des minerais sur terre) avant d'intercepter un signal sur une petite planète, LV426. On apprendra plus tard que leur compagnie, sans leur accord, les a envoyés recueillir une forme de vie. On peut tracer avec cette intrigue des parallèles directs avec *Dead Space*, comme le thème de

³¹ O'Bannon a un penchant pour *Les contes de la crypte* d'EC Comics (1950-1955), où il y découvre le monde de l'horreur et en acquiert un certain intérêt (Nathan, 2011 : 16).

³² Rappelons que Giger est aussi auteur du *Necronomicon* (1977), recueil d'illustrations du grimoire regroupant les nouvelles gothiques d'H.P. Lovecraft.

l'exploitation minière, ou la domination d'organisations influentes (La Weyland d'*Alien*, les Unitologues ou le Gouvernement dans *Dead Space*). Les rôles imaginés ne sont pas ceux d'importants explorateurs, mais « des personnages réalistes par excellence. Rudes et inflexibles. (...) Une bande de routiers de l'espace », ce sont « seulement des travailleurs normaux confrontés à un gros problème, loin de chez eux » (propos de David Giler, un des producteurs, dans Nathan, 2011 : 26). Une des efficacités scénaristiques d'*Alien* est de mettre en scène des humains du futur proche de nous, et de montrer « des choses terribles arrivant à des gens qui pourraient être nos voisins » (Kaveney, 2005 : 134 ; librement traduit). « Ils ont des émotions, des humeurs, aiment, désirent, haïssent, comme nous » (Chion, 2008 : 266). Toutes ces remarques pointent vers un choix scénaristique descriptif de la banalité qui permet au spectateur de s'identifier rapidement aux personnages. Discrètement ajouté dans l'équipage, l'androïde « Ash », très proche, mais plus développé que « Maman » dans le même film ou Hal 9000 de *2001 : A Space Odyssey*, et tout autant psychopathe que ce dernier, aide le xénomorphe à perdurer pour la Weyland, tout en lui vouant un profond respect. Archétype du savant fou, il est « le fils illégitime de Victor Frankenstein et du Dr Arthur Carrington, scientifique téméraire de *The Thing from Another World* qui permet à la créature de survivre et de tuer en vertu de sa fascination expérimentale autistique » (Luckhurst, 2014 : 66).

À l'image des personnages qui l'occupent, le vaisseau-cargo *Nostramo*³³ s'éloigne de la pureté kubrickienne ou des couloirs propres et brillants de *Star Wars*, avec des corridors

³³ Luckhurst rappelle que, avec la thématique familière d'une compagnie coloniale corrompue et corruptrice, le nom *Nostramo* vient du personnage principal et de la nouvelle de Joseph Conrad du même nom (1904). Le trésor que le personnage et la compagnie veulent est une mine, un « trésor maudit ». Conrad a créé d'autres histoires pessimistes autour du thème de la marine comme *The Nigger of the Narcissus* (1897) à propos de la discipline sur les navires ou *Lord Jim* (1900) avec un capitaine abandonnant son bâtiment après une collision. Ainsi, pour Luckhurst : « Cela vaut la peine de se pencher sur cette pléthore de références littéraires : on se demande combien la vision d'*Alien* doit au pessimisme de Conrad, qui considérait l'univers comme mu par de

sales, qui ont l'air rouillés et des canalisations encombrées : « un décor classique de Scott : chargé, réparti en strates, peu éclairé et foisonnant d'informations » (Luckhurst, 2014 : 29). Dans le bâtiment d'*Alien*, « chaque niveau a sa personnalité » (Nathan, 2011 : 50), un peu comme un passage d'un jeu ou les différentes parties de *Ishimura* dans *Dead Space* (que nous analyserons plus en détail dans la troisième partie). Le *Nostramo* est qualifié de « cathédrale en apesanteur » (*Ibid* : 43) évoquant à la fois sa majesté mais aussi son obsolescence. C'est un lieu sombre, froid, couvert d'un silence de mort, un site sacré, temple ou habitat d'un dieu. Le premier plan subjectif et explorateur du vaisseau est vu par Martin Flanagan comme un hommage au début d'*Halloween* de Carpenter (1999 : 160). Luckhurst nous en offre une analyse évocatrice de l'atmosphère pesante du film :

Lors des scènes d'ouverture, la caméra rôde dans les espaces déserts du *Nostramo*, coquille usée et portant les traces de son habitation. Elle dérive dans ces couloirs par à-coups hésitants, ignorant ce qui l'attend à chaque recoin. L'image tressaille légèrement, incarnée et nerveuse. (Luckhurst, 2014 : 28)

C'est tout un « monde-objet » qui s'anime seul (*Ibid* : 29), ce qui se démarque d'autant plus lorsque Chion dénote que « Scott adore dans ses films faire bouger la lumière » (2008 : 274). Il « nous emprisonne à l'intérieur du monde gothique et des couloirs biscornus de cette vieille maison hantée » (Luckhurst, 2014 : 31)³⁴. Pour Kaveney, Scott nous montre qu'il s'agit d'un lieu de travail pour des personnages évoluant dans des corridors qui démystifient l'idée d'être sur un vaisseau spatial. Il ajoute que le réalisateur fait visiter les pièces où l'intrigue va

violentes et implacables forces, et où les individus finissaient, pour citer de nouveau *Nostramo*, 'absorbés par l'immense indifférence des choses' » (Conrad cité dans Luckhurst, 2014 : 34). Kaveney rappelle qu'un brouillon de la nouvelle publiée en juin 1978 a comme épigraphe un aphorisme de Conrad : 'We live, as we dream – alone.' » (Kaveney, 2005 : 133 ; librement traduit). Cette formule peut aussi, par extension, évoquer dans *Dead Space* la solitude d'Isaac Clarke (et du joueur par le fait même) à la fois dans le monde physique dans lequel il évolue, et dans ses visions cauchemardesques.

³⁴ Luckhurst ajoute également que « [l]es espaces extérieurs de ce monde "couloiresque" imitent les cavités et les passages du corps humain. Il s'agit là de la topographie psychique classique des romances gothiques, où le château symbolise également l'intérieur torturé du corps » (2014 : 31). Cette remarque souligne l'idée qu'en science-fiction d'horreur, le vaisseau est souvent une métaphore d'un être vivant, emprisonné ou envahi, rappelant parfois les limites de la condition humaine.

se dérouler afin de donner des repères aux spectateurs (2005 : 132). C'est après la scène de la « mort » d'Ash qu'*Alien* bascule dans un tout autre rythme :

It is at this point that the internal geography of the Nostromo becomes the enemy of the three survivors – in order to leave in the shuttle, they have to perform a variety of tasks in a variety of locations with time and a fast-moving alien enemy against them. The ship becomes the playground of anxiety dreams. (*Ibid*: 145)

Le style gothique biomécanique très cinématographique est présent dans la totalité des chapitres des *Dead Space*³⁵, assez similaire aux bas-fonds du *Nostromo* dans la version longue d'*Alien* (dans cette dernière nous voyons que la créature a fait son nid dans les profondeurs du vaisseau, et ne tue pas ses proies, mais les capture et les colle aux murs avec une sorte de matière parasite invasive et corrosive sur les parois). Cette esthétique (reprise aussi plus en détail dans les trois films qui suivront, preuve de son efficacité) est suffocante, et pourtant très diverse avec de nombreux niveaux à l'atmosphère hétérogène, ce qui se ressent au niveau de l'image et du son. Concernant *Alien*, Scott déclare :

Le décor a été pensé pour provoquer un sentiment d'étouffement (...), en particulier son plafond bas. Si on place le plafond au-dessus du décor, on ne le voit jamais. Quand il est constamment présent – quand il vous écrase perpétuellement – l'effet est tout autre. (Scott cité dans Nathan 2011 : 51)

Les murs spongieux et envahis de matières extra-terrestre de la saga *Alien* sont repris dans celle de *Dead Space* sous différents aspects terrifiants, avec le même principe de capture des corps homogénéisés dans l'environnement. L'existence d'organismes liquides repoussants est significative dans les deux univers. Les côtés épaves et cathédrales des vaisseaux dans ces œuvres augmentent la pression mentale exercée sur le joueur et le spectateur qui ressent un danger permanent.

³⁵ Sur les bases du monde qu'ils ont créé et les débuts du projet, Ian Milham, directeur artistique du jeu, affirme: « On *Dead Space* we used the principles of gothic architecture for our worlds ». (Chaîne YouTube de Fast Company; « Making the Art in *Dead Space* », 30 septembre 2010. 00 :03 :35).

<<https://www.youtube.com/watch?v=TTNdgQn7Knl>>

Les choix sonores de Scott alimentent l'atmosphère oppressante, avec le "silence" assourdissant de la vie du *Nostramo*, sorte de mutisme anxiogène dont on s'habitue tout en remarquant inconsciemment sa présence :

Toutes les scènes tournées au sein du vaisseau baignent dans un bruit de fond perpétuel, un bourdonnement industriel diffus. (...) la pulsation ambiante nous met les nerfs à vif sans que nous nous en rendions compte. (Nathan, 2011 : 66)

Les cris des entités monstrueuses se mélangent à la respiration du *Nostramo*, ce qui sera repris sur *Ishimura*. La sirène d'autodestruction de *Maman* dans l'une des dernières scènes d'*Alien* vient briser le silence du vaisseau pour ses hurlements, et le spectateur craint la possibilité que Ripley ne parvienne pas à entendre le xénomorphe venir. Dans *Dead Space*, les sons d'alarmes de *Ishimura*, de *l'USM Valor* (un autre vaisseau du premier opus) ou de la station titan couvrent à peine les vociférations des nécromorphes, et perturbent le joueur.

Dans le film de Scott et l'univers de *Dead Space*, après la découverte de quelque chose de nouveau et dangereux, il faut faire face aux réparations et autres imprévus pour survivre. Au fil de l'histoire, l'environnement devient de plus en plus favorable à la créature³⁶, de façon comparable aux répercussions de l'avancée d'un joueur à travers les niveaux d'une œuvre d'horreur. En cela nous devons beaucoup à Giger et sa notoriété pour « ses tableaux cauchemardesques de 'biomécaniques' » (Luckhurst, 2014 : 24). Le *Nostramo* est « l'exemple parfait de la fusion effectuée par Giger entre le biologique et le mécanique » (*Ibid* : 37). Ce stylisme est défini ainsi par Nathan dans *Alien : genèse d'un mythe* :

La biomécanique transcende l'impossible dans une logique féroce : le métal et la chair, le sexe et la mort, la beauté hypnotique et la profanation... Ses couleurs argentées aussi froides que des cadavres anticipent l'esthétique industrielle sophistiquée de Scott. (Nathan, 2011 : 86)

³⁶ Selon Kaveney (2005 : 147), le changement d'environnement en faveur de l'extraterrestre est très probablement dû à Ash. Si c'est bien le cas, partant du choix scénaristique récurrent qu'est le scientifique fou, nous voyons ici un exemple d'effet sur la mise en scène d'une œuvre.

Giger nous a laissé comme héritage une des créatures gothiques les plus célèbres : le xénomorphe. Avec le *facehugger* (chimère d'un crustacé et d'un insecte sortant d'un œuf, présent dans le vaisseau que l'équipage du *Nostramo* va explorer sur LV426, et qui « pond » le xénomorphe dans le ventre d'autres espèces vivantes), l'invasif était prêt à terrifier toute une génération de spectateurs, et aujourd'hui encore à effrayer et défier l'imaginaire de tout amateur d'art audiovisuel :

Giger's eerie set designs for the first film combine the polished gun-metal grey tones of technology with the organic shapes of gigantic fossilized bones. The sleek lines of the alien's steely doomed head, its metallic teeth and acid blood suggest something purely mechanical. (Johnston, 2011 : 80)

L'espèce³⁷ est conçue pour être un véritable parasite, transformant petit à petit l'environnement dans lequel il se développe en un lieu plus accueillant pour lui. Une partie essentielle du travail sur le monstre était de ne pas le doter d'yeux, « réduisant ainsi à néant toute possibilité d'identification mutuelle, ou d'échange de regard » (Luckhurst, 2014 : 60). Les compositions de Giger sont très intégrées aujourd'hui dans la culture populaire.

³⁷ Nous n'en connaissons pas les origines (jusqu'à la sortie de *Prometheus* [Ridley Scott : 2012], suivie d'*Alien : Covenant* [Ridley Scott : 2017]). Mais pour Kaveney (2005 : 145), il ne fait aucun doute que le xénomorphe est artificiel, étant donné le culte qu'Ash lui voue, et le fait que la Weyland ait déjà pensé à l'exploiter alors qu'elle n'est pas censée connaître son existence. Il s'agit d'un nouvel exemple du thème, en science-fiction d'horreur, de la manipulation d'importantes organisations dans l'intrigue.

2.4 Étendue de l'influence atmosphérique procurée par la saga Alien

Le monde de la science-fiction d'horreur audiovisuelle s'accroît rapidement avec de multiples succès vidéoludiques et cinématographiques. Tout de suite après *Alien*, Scott réalise *Blade Runner*, œuvre marquante pour Steven Poole :

One of the most seminal modern influences, not just on videogames but on all forms of science fiction, is the film *Blade Runner*. This is partly due to aesthetic considerations—the popular style of futuristic technoir—but for videogames it has also had, until the current generation of extremely powerful machines, a technological payoff. For the vision of neon-soaked streets at night in a skyscraper-studded, futuristic Tokyo was particularly amenable to videogames' limited powers of representation. The nighttime setting meant the processor had less to draw, could fill large areas of the scene with black; neon lighting is gaudy and luminous in a way that computer graphics can easily imitate; and the absence of vegetation freed the machine from the very processor-hungry task of creating a convincing tree with hundreds of leaves and different shades of green. (Poole, 2000 : 138)

Même si *Blade Runner*, plutôt qualifié de film noir, n'est pas classé comme étant d'horreur, il en contient de multiples caractéristiques, comme un sentiment d'étouffement et d'angoisse, en jouant sur des nuances de clairs-obscur, des décors très remplis, et souvent une épaisse brume qui vient traverser le plan. Durant les années 80, des œuvres comme *The Fly* (David Cronenberg, 1986) et *The Thing* (John Carpenter, 1982), reprennent les thèmes de la mutation et la réappropriation du corps. L'utilisation de cadres resserrés, du contraste entre décors obscurs et lumineux, en désordre, et de gros plans sur les créatures alimentent la peur du spectateur et contribuent au succès de ces productions post-*Alien* :

Ces films (*Predator* [John McTiernan, 1987] et *The Thing*) suivent la même recette établie par leur aîné : une ambiance sombre, un rythme soutenu, des personnages rapidement caractérisés et une violence visuelle. (Nathan, 2011 : 165)

Cette ambiance sinistre est sans ambivalence due au style gothique de l'intérieur des vaisseaux, qui est l'unificatrice esthétique de nombreuses œuvres d'horreur audiovisuelles jusqu'à aujourd'hui encore, comme le notent King et Krzywinska :

The appeal of such environments is partly their cinematic association but also, as Poole suggests, the more prosaic fact that stylized landscapes, such as those of the tech noir, science fiction and horror, lend themselves to the limited and particular representational capacities of games. (King et Krzywinska, 2002 : 11)

À partir de la fin des années 90 et du début des années 2000, le cinéma d’horreur en général prend un nouveau tournant. Ndalians appelle cette phase (dans laquelle nous évoluons à priori aujourd’hui) le *New Horror Cinema*, représentée par des réalisations bien plus sanglantes, comme *Saw* (James Wan, 2004) ou *Hostel* (Eli Roth : 2005) :

In New Horror Cinema, the label often given to this recent phase of the genre, the horror spectator enters a space that operates as a ritualistic violation of taboos and, in the process, fears and desires are unleashed that often threaten “normal” society and its onscreen ideologies: murder and displays of sadomasochistic violence, perverted sexual acts, incest and interbreeding, the return of the dead, cannibalism—these themes are at the core of New Horror. (Ndalians, 2012 : 16)

La chercheuse dépeint la scène de *28 Weeks Later* (Juan Carlos Fresdillano, 2007) où le personnage de Don devient un contaminé, bave, crache du sang, tue sauvagement sa femme, comme la scène la plus représentative du *New Horror Cinema* (et de la notion d’*abjection* de Julia Kristeva sur laquelle nous reviendrons) (Ndalians, 2012 : 38). En observant les descriptions faites par Ndalians, nous remarquons que chacune se complète, qu’elles peuvent aller l’une avec l’autre, et qu’elles sont aussi applicables à des films passés comme *Alien*, *The Thing*, ou même avant ça *The Fly* ou *Invasion of the Body Snatchers*. Peut-être qu’il y a eu une recrudescence et un engouement au niveau du public pour les œuvres des années 2000, mais leur esthétique et leur ambiance existe déjà depuis longtemps et est fréquemment retravaillée.

Du côté du jeu vidéo, ceux de science-fiction d’horreur connaissent un élan significatif vers la fin des années 90 et le début des années 2000, avec la sortie de *DOOM*, la lancée des franchises *Resident Evil* et *Silent Hill* (qui n’est pas de la science-fiction, mais dont l’ambiance étouffante est indissociable de notre sujet), et ainsi les premiers *survival horror*. Ce dernier

sous-genre est fortement influencé par le gothique, et c'est *Alone in the Dark* qui est considéré comme étant son premier représentant, même si ce n'est pas avec lui que le terme est apparu :

Alone in the Dark's game designers drew from H.P. Lovecraft's horror writing, elements of horror and Gothic fiction and film. (...) *Resident Evil* sound survival horror's first cry, drawing from horror, science fiction, the Gothic, and many other genres as they operate in non-gaming media yet, it subverted typical gaming genres and conventions. (Laurie Taylor, 2009 : 47)

Le titre de *survival horror* est hérité de l'utilisation de ces jeux des éléments de l'horreur et de la jouabilité basée sur la survie (*Ibid* : 46). Pour Perron il s'agit du genre *par excellence* du jeu vidéo : la grande majorité des jeux vidéo sont fondés sur le besoin de rester en vie, et le *survival horror* va plus loin. Il fait ressortir la notion de survie tout en convertissant nos peurs et menaces à travers des créatures effrayantes (2009a : 6). En parallèle, les chercheurs en cinéma ont partiellement « cartographiés » le terrain qu'allait envahir le jeu vidéo d'horreur et de science-fiction à cause de l'influence des films de la même catégorie (*Ibid* : 9). C'est possiblement pour cette raison que, selon Diane Carr (2014), *Dead Space* incorpore scénaristiquement et esthétiquement des éléments d'horreur venant de réalisations comme *Alien*, *The Thing* ou *Event Horizon* (Paul W. S. Anderson, 1997). Dans *Science Fiction Video Games*, Tringham qualifie d'ailleurs le jeu comme étant très marqué par l'*art house terror*³⁸ d'*Alien*.

Comme leurs prédécesseurs, les œuvres de science-fiction d'horreur des années 90 à 2010 identifient régulièrement le corps humain comme étant la menace principale (Johnston, 2011 : 112). Parmi les thèmes qui reviennent constamment, Ndalianis ajoute une collision entre éclats de foi religieux et une confiance totale envers la science (2011 : 94) :

³⁸ Il définit ce type de salle de cinéma ainsi: « a movie theater that specializes in films that are artistic or experimental rather than merely entertaining » (Tringham, 2015 : 312). Comparer *Dead Space* à *Alien* revient alors à dire que le jeu est artistique, expérimental et donc concentré sur son esthétisme, plus qu'il ne cherche à être distrayant (même s'il reste divertissant)

The semantic blocks of illicit corporations that misuse technology, conspiratorial goings-on, genetic experiments, Big Brother surveillance and questionable tests on people fit comfortably within the syntactic structure of science fiction. These semantic combinations produce syntactic meaning that explores the relationship between science, culture and nature. Most frequently, the human abuse of science and attempt to adopt the role of God and creator (...) brings into play another thematic that explores scientific rationality against the backdrop of more ethereal and mystical beliefs. (Ndalianis, 2011 : 96)³⁹

Ce type de sujet est récurrent dans les genres que nous analysons ici, et impacte l'atmosphère des œuvres étudiées. Ces dernières sont décorées de multiples signes cabalistiques dans la mise en scène qui forment une ambiance pesante, avec l'impression que les personnages, et par extension les spectateurs/joueurs, sont observés par une puissance supérieure. Dans *Event Horizon*, il y a la poursuite d'une dimension parallèle chaotique représentée par la salle menaçante du réacteur du vaisseau, et pour laquelle le personnage du docteur William Weir se mutile le visage. Dans *Sunshine* (Danny Boyle, 2007), nous voyons la lumière divine du soleil baignant les personnages, allant jusqu'à les brûler et les rendre insensés si ces derniers y sont trop longtemps exposés. Les œuvres passent par diverses techniques, notamment esthétiques, pour communiquer la folie au spectateur. Dans *Dead Space*, les unitologues accueillent les nécromorphes à bras ouverts, n'hésitant pas à se sacrifier pour l'essor de ce qu'ils considèrent comme le stade suprême de l'évolution humaine. Les symboles religieux peints, souvent par le sang, sur les murs de *Ishimura* donnent une impression glauque et morbide, associée avec les corps des suicidés qui jonchent fréquemment les salles dans lesquelles le joueur progresse. La religion n'est pas bien vue dans la science-fiction et l'horreur. Elle est synonyme de violence et folie. Elle déclenche méfiance, crainte et effroi chez le joueur/spectateur.

³⁹ Elle prend en exemples *Avatar* (James Cameron ; 2009), *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), *Battlestar Galactica* (2004-2009) pour souligner le rapport binaire entre la religion et la science.

Pour ajouter un sentiment d'oppression, la compagnie Weyland de la saga *Alien* et le Gouvernement de *Dead Space* sont représentés comme des entités suprêmes à la recherche d'un pouvoir total. Le spectateur comprend que la Weyland est influente et présente presque partout à travers les lieux et objets affublés du signe de la compagnie. Pour le Gouvernement, dès le premier opus du jeu, le joueur se rend rapidement compte qu'il a des allures de système despotique. L'*Ishimura* est garni d'affiches de propagande claires et propres, en contraste flagrant avec le chaos qui règne dans le reste de l'environnement. Outre le Gouvernement, Isaac est aussi manipulé à travers le monolithe par télépathie, ce qui lui laisse des séquelles dans le second volet (choix scénaristique utilisé sur Ripley dans *Aliens* après son expérience dans le premier film). Les effets traumatiques subis par Isaac viennent perturber le joueur, car l'esthétique du jeu change brusquement pour quelques secondes (bruits assourdissants, avatar qui se débat sans que le joueur ne touche à la manette, tremblements à l'écran), causant presque à chaque fois une perte de contrôle.

Nous n'avons cité que quelques exemples de l'influence post-*Alien* et sa saga sur les jeux que nous étudions. En outre la saga elle-même tire beaucoup des propositions de ses prédécesseurs, des débuts du cinéma à la fin des années 70, ce que nous pouvons appuyer avec l'idée de Perron qui affirme que les genres ne dépendent ni de leur originalité ni de la technologie pour évoluer :

To evolve, a genre can't only rely on a sole technological gimmick – a realization most often made with the benefit of hindsight – nor on the simple imitation of a model game (...). Contrariwise, a new game in a genre doesn't have to be totally original ; it can never be truly original anyway since it takes place in a horizon of expectations and within a process of repetition and generic recognition. (2018b: 174)

Pour Nathan, la liste des débiteurs d'*Alien* pourrait s'étirer jusque dans l'espace (Nathan ; 2011 : 165)⁴⁰ et elle continue de s'agrandir. L'influence de la saga sur la science-fiction d'horreur audiovisuelle est évidente. Pour le médium vidéoludique et selon Keith Stuart (2018), c'est *Dead Space* qui est souvent considéré comme s'étant le plus approché du style esthétique pensé par Scott et Giger en y recopiant l'aspect, la sensation et l'atmosphère.

2.5 La science-fiction, lieu de tous les possibles

Face à l'inconnu, chaque génération audiovisuelle est caractérisée par des craintes qui lui sont propres. Dans les années 50, la science-fiction est influencée par la peur du nucléaire et des mutations. L'époque suivante avec l'exploration de la lune s'est plus basée sur la fascination d'identifier un monde nouveau. Celle d'*Alien* est retombée dans l'effroi en mélangeant les deux, qui plus est hors de la terre, avec un film qui montre « l'artificialité des frontières entre genres », car « l'horreur provient moins du spectacle d'un massacre ou de celui d'une boucherie, que de la terreur devant l'Indéterminé » (Olivia Chevalier-Chadeigne, 2007 : 7). La science-fiction s'intéresse à l'idée de limites, de désert en contraste avec la civilisation, comme le genre du western (Johnston, 2011 : 9-10). Dès le départ, les utilisateurs ne savent pas à quoi s'attendre et doivent, tout comme les protagonistes, incorporer un maximum de données en un temps assez court. La catégorie de l'épouvante se caractérise principalement par l'absence d'informations sur la menace qui pèse sur le ou les personnages au départ.

For Lovecraft 'the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown', certainly because its object always has dim outlines allowing the imagination to become active and to envisage eventualities, each one worse than the last. (Perron, 2018b : 260)

⁴⁰ Le chercheur cite *Outland* (Housemarque, 2011), *Metroid* (Nintendo, 1986), *Lifeforce* (Tobe Hooper, 1985), *Terminator* (James Cameron, 1984), *Leviathan* (George Cosmatos, 1989), *Event Horizon*, *Matrix* (Lana et Lilly Wachowski, 1999), *Pitch Black* (David Twohy et M. David Melvin, 2000), *Pandorum*, (...)

Pour illustrer cette peur, Chris Klug rappelle la lecture d'Orson Welles de *La guerre des mondes* (1938), réadapté de l'histoire originale d'H.G Wells (1897) sur une chaîne radio. L'événement avait engrangé une vague de panique aux États-Unis, une partie des auditeurs ayant cru à une vraie invasion tant la lecture était vivante, et qui n'aurait jamais fonctionné pour un monde fantastique avec des dragons (Klug, 2009 : 132). Cet exemple confirme la proposition de Perron citant Lovecraft, appuyant l'influence de l'horreur. Si la science-fiction plait et effraie, c'est parce qu'elle paraît authentique, et lorsqu'un événement cauchemardesque y est ajouté, la peur exprimée par le joueur ou le spectateur semble encore plus sincère. C'est pourquoi les deux genres mis ensemble ont un impact marquant sur leurs utilisateurs. Les mondes fabulés par les artistes deviennent comme réels. Dans ces espaces artificiels peuvent ainsi se déployer « les vertiges de l'imagination, des sensations de possibles que seule la fiction serait en mesure de proposer » (Koster, 2016 : 113), voire de donner plus de vraisemblances aux mondes audiovisuels :

Even in the most sublimely trashy examples, the lure of the genre lies at least partly in its capacity to open up imaginative possibilities. (...) From the expansiveness of deep space to the fractal world of digital landscapes, science fiction links visions of science and the unknown to speculations about human evolution and destiny. (King et Krzywinska, 2000 : 1-2)

Le thème de la découverte est central dans la science-fiction d'horreur. Dans la science-fiction de base, il s'agit littéralement d'explorer le néant et d'envisager les possibilités de futurs, et dans l'horreur où les personnages se concentrent à lutter contre une menace étrangère et parfois invisible. Dans ce contexte, sillonner les étoiles ouvre la porte à une infinité de potentiels, comme l'évoque Steven J. Dick (2012 : 39) avec la richesse de l'univers d'Olaf Stapledon, philosophe et auteur de romans de science-fiction, en termes d'espèces,

de planètes, etc. Stapledon sait exploiter l'imagination de ses lecteurs à travers la grandeur du cosmos :

Though spatial and temporal immensity of a cosmos have no intrinsic merit, they are the ground for psychical luxuriance, which we value. Physical immensity opens up the possibility of vast physical complexity, and this offers scope for complex minded organisms. (Stapledon, 1968 : 435)

Pour Klug, la science-fiction souhaite répondre aux questions fondamentales qui peuvent se cacher dans l'immensité évoquée par Stapledon, à savoir d'où venons-nous ? Que sommes-nous ? Où allons-nous ? (2009 : 133). Elle se raccroche constamment à la philosophie, et s'intéresse plus au « nous » qu'au « je », au « comment ? » qu'au « pourquoi ? ». Dans les sagas que nous étudions, elle nous confronte à nos peurs les plus intenses : la crainte du noir, du vide spatial, des créatures qui n'existent pas, jusqu'à l'angoisse de nous-mêmes et du monstre que nous puissions porter ou devenir. Ces effets sont illustrés à travers les cauchemars incessants de Ripley, la présence d'une reine xénomorphe en son ventre dans *Alien 3* la poussant au suicide plutôt que de donner une chance de survie à l'espèce parasite, ou l'influence du monolithe sur Isaac dans *Dead Space* et la manipulation de ses pensées, au point où dans le deuxième opus il manque de se mutiler à plusieurs reprises. Ainsi, la saga *Alien* vient s'intéresser « aux possibilités monstrueuses qu'offre le développement d'espèces extraterrestres et de mutations futures. Ces périls relient l'élément humain à une zone incertaine de la condition des vivants. Les fragiles frontières du corps sont désormais soumises à une menace intérieure autant qu'extérieure » (Luckhurst, 2014 : 11).

Pour Chevalier-Chandeigne, le sentiment d'effroi va au-delà de la peur et caractérise « quelque chose d'inimaginable » (2014 : 81). Nous n'anticipons pas ce qui peut advenir, et

par conséquent nous sommes surpris avec la victime de l'œuvre d'horreur. L'incertitude que nous subissons est davantage exploitée en ne montrant pas ce qui arrive aux protagonistes, comme dans *Alien* avec Brett, dont la mort ne nous est pas claire, mais reste perçue comme étant affreuse, et avec Dallas grâce à un seul plan rapide sur le xénomorphe, des griffes et des dents, puis comme le dit le personnage de Parker 'No blood, no Dallas. Nothing'. L'effet est plus atroce que si chaque mort avait été prouvée, et nous avons la sensation que chaque victime s'est silencieusement volatilisée sans que nous ne connaissions leur destin (Kaveney, 2005 : 142).

La science-fiction sert à explorer les milieux technologiques, à imaginer un futur possible. Ces mondes avant-gardistes deviennent hors de contrôle une fois liés à l'horreur, et sont le théâtre de situations critiques (guerres nucléaires, invasions extraterrestres, expériences scientifiques, etc.). La science-fiction d'horreur est née comme un genre compliqué, plus analytique et poussant à la réflexion. Depuis ses premières créations inspirées par la littérature, jusqu'à la saga *Alien* et les films qui l'entourent, elle a constamment évolué à travers et avec les différents médiums. L'histoire des systèmes audiovisuels montre leur évidente collaboration, qui conduit le public à porter un certain bagage culturel et à l'exploiter à travers les œuvres auquel il va être confronté.

[Partie 2] : Joueur et spectateur, mécanismes cognitifs semblables

[Chapitre 3] : Le bagage cinématographique influence la jouabilité

Pour Bolter et Grusin, la convergence des médias amène les utilisateurs à recueillir et connecter des informations venant de différentes sources dans le but de se préparer à leur prochaine expérience cinématographique ou vidéoludique (1999 : 3). Ce phénomène s'observe de façon plus flagrante lorsqu'il s'agit d'un genre précis, comme la science-fiction d'horreur. Pour surprendre, ou plus exactement dans ce cas, effrayer un public amateur de ce dernier, les réalisateurs et concepteurs repensent constamment leurs méthodes de création face à des utilisateurs déjà bien au fait des tropes du genre.

3.1 La place du joueur-spectateur dans l'œuvre de par son expérience passée

En étant régulièrement confrontés à des fictions très similaires, les utilisateurs de contenus audiovisuels développent des habitudes qui influent sur leurs façons de consommer. Une des premières raisons expliquant ce fait est remarquée par Picard, qui soutient que les structures artistiques retrouvées dans les œuvres d'aujourd'hui sont travaillées depuis plusieurs siècles :

Les arts visuels, dont la peinture en première instance, ont construit au cours des siècles la structure de la représentation à l'intérieur d'un cadre. Même en ajoutant la reproduction technique du mouvement, le cinéma s'appuie essentiellement sur cette manière de représenter. De la même façon, le jeu vidéo a repris des arts visuels une grande partie des variantes représentationnelles proposées par les arts visuels. (Picard, 2009 : 133)

Dans la partie précédente, nous avons pu constater la présence de nombreux liens visibles entre les médiums, particulièrement concernant la relation cinéma et jeu vidéo. C'est

pourquoi, comme le disent Salen et Zimmerman (ce qui soutient le propos de Picard), nous n'avons aucun mal à croire que toute représentation en jeu n'existe pas en isolation par rapport au reste de la culture, mais s'inscrit dans une histoire de conventions tirées d'autres médias qui rend les espaces vidéoludiques familiers (2004 : 25 [chap 26]), tout autant au niveau de la narration que de l'esthétique⁴¹. De plus, et comme nous continuerons de le remarquer pendant cette partie centrée sur les consommateurs de fiction audiovisuelle, des chercheurs comme King et Krzywinska soulignent que regarder un film ou une vidéo est loin d'être une activité passive : il y a tout un processus cognitif, interprétatif qui se met en place et qui sollicite des connaissances personnelles (2002 : 22). Dans ce contexte, Renée Bourassa étudie plus précisément la relation entre spectateur/joueur et film/jeu. Elle affirme que sans l'action concrète d'un interacteur, « l'agent principal de l'action et, donc, le moteur dynamique du récit » (Bourassa, 2010 : 146), le monde virtuel ne peut progresser. Le joueur a comme première interaction de topographier le milieu dans lequel il avance, ce qui « construit l'environnement spatial ; il met en jeu les mécanismes perceptifs qui recréent une carte mentale de l'espace navigationnel » (*Ibid* : 151) et va, dans sa logique, organiser son aire d'évolution. C'est pourquoi les connaissances d'un joueur sont importantes pour l'aider et comprendre la jouabilité d'un jeu comme *Dead Space*. Comme nous l'avons vu dans la partie précédente, ce dernier est influencé par les œuvres de science-fiction d'horreur qui l'ont devancé, car « les systèmes de lieux et d'images constituent des mondes fictionnels et des espaces ludiques reliant l'imaginaire à un champ culturel propre » (*Ibid* : 223).

Ainsi, et pour reprendre les termes de Garry Crawford, le 10e art n'est pas un médium consistant uniquement à jouer : c'est un savoir collectif, avec des mémoires, des rêves, des

⁴¹ Ils prennent l'exemple d'un champ d'astéroïdes, que nous n'avons jamais pu voir de nos propres yeux, mais que nous savons identifier.

conversations dans la vie de tous les jours, des interactions en ligne, des formations d'identités, etc. (2012 : 34 et 143). C'est ce que Poole appelle la génération pixel (*Pixel Generation*) : « like millions of people, I love videogames. I also love books, music and chess. That's not unusual. For most of my generation, videogames are just part of the cultural furniture » (2000 : 13). Cette théorie est aussi défendue par Bourassa qui estime que « dans l'espace contemporain, la narrativité circule d'un médium à l'autre ; elle s'insère dans un réseau hypermédiatique aux ramifications tentaculaires » (2010 : 241). Comme Picard l'a énoncé, Bourassa pense que l'assemblage que constituent les fictions hypermédiatiques comprend des histoires venant de tous les médias d'aujourd'hui (incluant la tradition orale et les premiers livres). Elle soutient que « les vastes palais de la mémoire s'incarnent dans la matérialité de la pierre en inversant le processus mental qui les construit par les procédés de l'*ars memoria* : ils érigent des fictions encyclopédiques » (*Ibid* : 234-235). Elle prend pour modèle le travail de mémorisation entre le livre et le théâtre pour un lecteur médiéval : à partir de ses souvenirs et d'une mémoire architecturale, il imagine par exemple une cathédrale représentée dans l'œuvre qu'il regarde. Si les utilisateurs de l'époque médiévale interprétaient leurs fictions de la même façon que l'avance Bourassa dans un contexte où la diffusion d'informations était limitée, alors nous pouvons affirmer que de nos jours, dans un monde débordant de possibilités, la génération pixel dispose d'un riche inventaire de connaissances pour entretenir et utiliser ses histoires.

Nous pensons ainsi que les consommateurs de contenu audiovisuel catégorisent et connectent les œuvres auxquelles ils sont confrontés à au moins un genre, selon des paramètres esthétiques et narratifs avant, pendant et après l'expérience (de visionnage/jouabilité dans notre cas). D'après Prince dans son introduction de *The Horror Film*, c'est ce qui séduit un public attaché à des formules récurrentes, comme des structures

scénaristiques et divers procédés artistiques, offrant des parcours répétitifs, mais plaisants pour les spectateurs et joueurs habitués (2004 : 2). Paradoxalement, dans le cas de la science-fiction d'horreur, nous pouvons concevoir que les utilisateurs sont attirés par la nouveauté, puisque nous avons expliqué que le genre ici étudié exploite les thèmes liés à l'inconnu et l'exploration. C'est Isabel Pinedo qui vient préciser l'engouement engendré par l'horreur (et par extension la science-fiction) :

Repeated exposure to horror fiction constitutes a process of socialization that seasons the audience member [...]. The genre, in turn, arouses, disappoints, and redirects these expectations. Innovations within instances of the genre, before they attain the status of cliché, ensure that the seasoning process is never complete [...]. The seasoned audience is familiar with narrative motifs and character types, with camera work and musical codes that warn of impending violence. (Pinedo, 2004 : 110)

Nous envisageons donc que les joueurs et spectateurs de science-fiction d'horreur souhaitent être confrontés à de la nouveauté, mais également intérioriser le contenu qu'ils ont consommé afin de l'assimiler, puis reconnaître et en comparer les codes cinématographiques et vidéoludiques.

Si les utilisateurs apprennent puis réinvestissent leurs connaissances au fur et à mesure de leurs expériences audiovisuelles, c'est parce qu'un médium comme le 7e art a popularisé plusieurs bases pour comprendre, lire ou concevoir des œuvres. En s'inspirant du cercle magique de Johan Huizinga (1955), Zimmerman propose le concept de littératie ludique (librement traduit : 2009) afin de penser les créations du 10^e art au-delà de ce cercle :

Gaming literacy turns this inward-looking focus inside-out. Rather than addressing the meanings that only arise inside the magic circle of a game, it asks how games relate to the world outside the magic circle—how game playing and game design can be seen as models for learning and action in the real world. It asks, in other words, not *What does gaming look like?* But instead: *What does the world look like from the point of view of gaming?* (Zimmerman, 2009 : 24)

Huizinga définit le cercle comme étant limité dans le temps et l'espace, dans un système fermé et avec ses propres règles (1955 : 10). Pour expliquer cette façon de voir que Zimmerman qualifie de classique, ce dernier prend l'exemple du roi aux échecs et ses multiples sens une fois la partie commencée : stratégique (son rôle dans le jeu), psychologique (l'idée que nous nous faisons d'un roi et sa représentation en jeu) et narratif (par exemple l'idée d'une histoire entourant le souverain qui se dessine pendant la partie) (2009 : 24). Autrement ledit roi n'est qu'un pion sur un damier. Ces trois sens permettent au joueur d'interagir avec le plateau de jeu à plusieurs niveaux de manière consciente ou inconsciente : nous comprenons, grâce à ce que nous avons constaté avec Bourassa, que l'interacteur forme tout un univers autour du milieu dans lequel il évolue, insérant une simple pièce d'un jeu d'échecs dans le réseau des fictions hypermédiatiques. Zimmerman pense à l'extérieur du cercle, affirmant que la conception d'un jeu est interdisciplinaire : il y a un contexte social et culturel précis, des maths et de la logique, de l'esthétique et du récit, de la création visuelle et sonore, etc. (*Ibid* : 29). Néanmoins, nous pouvons supposer que les éléments que Zimmerman estime hors du cercle en font inconsciemment partie, puisque lorsqu'un utilisateur accède à une information, pour l'interpréter au mieux, il en analyse toutes les composantes.

Afin de montrer la fonction de l'accumulation de connaissances des amateurs de science-fiction d'horreur audiovisuelle, nous devons introduire le concept de narration environnementale de Don Carson⁴², que nous réutiliserons par la suite avec Jenkins :

⁴² À plusieurs reprises dans ce mémoire, nous reviendrons sur cette notion avec Jenkins, qui a repris le concept de Carson et l'a popularisé.

The story element is infused into the physical space a guest walks or rides through. It is the physical space that does much of the work of conveying the story the designers are trying to tell (...) Armed only with their own knowledge of the world, and those visions collected from movies and books, the audience is ripe to be dropped into your adventure. The trick is to play on those memories and expectations to heighten the thrill of venturing into your created universe. (Carson : 2000)

Tous les éléments comptent dans l'interprétation et l'expérience d'une œuvre, particulièrement pour un jeu vidéo où une multitude de détails viennent saisir les yeux et les oreilles pour livrer un maximum d'informations aux interacteurs. Andrew Mactavish appuie ce concept en se basant sur deux idées d'Espen Aarseth : l'aporie (*aporia*) et l'épiphanie (*epiphany*). La première est définie de cette manière : « formal figures, localizable « roadblock » that must be overcome by some unknown combination of actions » (Aarseth, 1997 : 38). Le second, le fait de surmonter un obstacle, est expliqué ainsi : « sudden, often unexpected solution to the impasse » (*Ibid*). L'épiphanie survient une fois l'adversaire battu, « frequently intensified by special effect » (Mactavish, 2002 : 39). Mactavish souligne qu'Aarseth ne fait pas assez référence aux effets visuels et acoustiques lorsqu'il évoque des moments d'aporie et d'épiphanie, ou des traversées où les joueurs ne résolvent pas d'énigmes ou ne combattent pas (*Ibid* : 40). Or, comme l'a montré Carson, ce sont des passages chargés d'informations esthétiques sur le milieu dans lequel l'interacteur évolue, et sur la jouabilité. Dans *Dead Space*, si le joueur n'écoute pas les conseils sonores, donnés par des éléments dans le monde virtuel, comme la méthode pour battre les nécromorphes, ou si dans *Dead Space 2* il ne regarde pas la transmission vidéo offerte en jeu et contenant la même information (en supposant que le joueur n'a pas été confronté au premier opus), il va très probablement démarrer son expérience vidéoludique sur une touche désagréable et frustrante puisqu'il sera tué plus facilement et rapidement.

Avec ce que nous avons constaté dans la première partie de ce mémoire, nous pouvons présumer qu'il existe un dialogue entre créateurs et utilisateurs du 10^e art comparable à celui du 7^e art. En ce sens, Blanchet affirme que « les premiers concepteurs d'œuvres vidéoludiques, comme le jeune public auquel ils s'adressent, sont donc pétris de références cinématographiques et possèdent un imaginaire façonné en grande partie par le cinéma hollywoodien et ses codes narratifs et visuels » (2010a : 98). Nous pouvons comparer cet échange à un mouvement de boucle interactive : d'un côté nous avons l'auteur qui divulgue ses connaissances passées et son savoir à travers sa réalisation, et de l'autre l'utilisateur qui lui répond en interagissant avec et en accumulant de l'expérience (dans le sens de connaissances acquises, du vécu). De plus, le consommateur d'images actualise le jeu en progressant dans l'espace et éventuellement fait émerger certaines actions lui permettant d'apporter un aspect minime, mais existant, de création (dans le cas de *Dead Space*, nous pensons aux choix de fuir ou non les combats ou à l'amélioration des armes et tenues). En accord avec ce que nous supposons, le chercheur Colin Cremin estime que le joueur peut être considéré comme étant l'artiste de l'œuvre dans laquelle il évolue : « whereas cinema requires an audience, literature a reader, painting a viewer, videogames require an apprentice, an artist in the making » (2015 : 81). Pour Cremin, l'utilisateur fait partie de l'assemblage du jeu :

We do not interact with videogames as such; we are part of a videogame assemblage. On the videogame plane, forces are selected and bodies without organs composed; the motion of the hand that connects to the controller augments or decomposes by our actions and relations the possibilities for new becomings, new actions and multiplicities. (Cremin, 2015 : 20)

Ce point de vue nous aide à constater que l'amateur de jeu vidéo répond au système que le créateur a mis en place en interprétant et analysant des signes à partir desquels ils génèrent du sens. En comparaison avec le cinéma, cela se traduirait par les réactions

pendant le film et les discussions d'après-séance de la part du public. Cremin pense également que chaque jeu a une forme définie selon sa jouabilité, ses symboles, son esthétique, ce qui va permettre de savoir de quel type d'œuvre il s'agit, et comment l'aborder (2015 : 9). Il donne un exemple de signe : « when a familiar object in our material lives is represented on a screen it provides information about the likely affects of the digitised one : a *representation* of a gun is always a weapon in the game world » (*Ibid* : 57). La jaquette du premier *Dead Space*, une main découpée et ensanglantée errant dans l'espace [figure 1], offre aux éventuels intéressés un contexte libre d'interprétation, mais probablement plutôt clair : vous allez jouer dans un univers de science-fiction d'horreur violente où vous évoluerez seul dans un milieu sombre et isolé.



Figure 1 : La jaquette du premier jeu *Dead Space*.

Afin de pouvoir surprendre les amateurs de genres, les concepteurs et réalisateurs doivent donc travailler leurs mondes en prenant compte de leur aspect transmédiatique. Ce phénomène peut être mieux appréhendé par ce que Ian Bogost appelle une traduction

procédurale (*Procedural translation*) : « taking themes and figures from poetry, literature, film and television (...) and asking how such themes are/could be represented in games » (2006)⁴³. Dans ce contexte, les développeurs et réalisateurs doivent régulièrement être inventifs et transmettre efficacement un sentiment de peur aux utilisateurs d'œuvres de science-fiction horrifiques.

3.2 Connaissances et utilisation des systèmes de compréhension de la peur

Afin de saisir pleinement la façon dont les amateurs de science-fiction d'horreur comprennent le contenu qui leur est exposé, nous devons en priorité expliquer le fonctionnement des émotions chez un individu. Dans son essai « Local Emotion, Global Moods, and Film Structure », Greg M. Smith définit les émotions comme étant des « multidimensional response syndromes » (2003 : 107), c'est-à-dire des groupes de réponses (tendances d'actions⁴⁴, expressions et réactions orientées) connectées à plusieurs systèmes de déclenchement possible (*Ibid* : 107). Il rappelle que les émotions sont issues du monde réel et ainsi structurées selon des prototypes⁴⁵ (*Ibid* : 104), mais pense au-delà de ces derniers en théorisant que ce sont de multiples éléments assemblés et organisés, par

⁴³ Matthew Weise exemplifie ce concept en disant que développer un jeu qui laisse le joueur adopter la place de Laurie dans *Halloween* serait de la traduction procédurale (2009 : 239). Weise préfère utiliser le terme d'adaptation procédurale (*Procedural adaptation*) : prendre un texte d'un autre médium et le modéliser dans une simulation sur ordinateur (2009 : 238), ce qui rappelle qu'il y a un auteur, et donc des choix conscients derrière chaque création.

⁴⁴ Il décrit ces dernières comme étant ce qui est généralement préjugé en tant qu'émotion. Il cite comme émotion la peur, nous dictant de nous éloigner dans une situation où nous sommes face à un animal dangereux et dont le ressenti a pour but de retirer la bête de notre présence (Smith, 2003 : 104).

⁴⁵ Smith prend l'exemple d'une aigrette : dans des circonstances ordinaires, pour analyser si elle est un oiseau, il faut d'abord la comparer à un prototype, dans le propos de Smith un rouge-gorge, car il est plus simple et plus rapide d'énumérer les nombreuses similarités entre ces deux animaux (est-ce qu'il pond des œufs ? a-t-il des plumes ? ...) que d'en distinguer les différences (*Ibid* : 104).

exemple dans un film, qui vont créer une atmosphère affective⁴⁶. Dans ce contexte, Smith estime que le premier effet émotionnel d'un film est la mise en place d'une ambiance, puisque générer des moments intenses et brefs s'avère plus facile que d'établir une structure filmique amenant les spectateurs à s'attendre à une émotion (*Ibid*, 115)⁴⁷. Pour expliquer sa théorie, le chercheur définit le concept de *mood*, d'atmosphère :

The primary set of orienting emotion states is mood. A mood is a preparatory state in which one is seeking an opportunity to express a particular emotion or emotion set. Moods are expectancies that we are about to have a particular emotion, that we will encounter cues that will elicit particular emotions. These expectancies orient us toward our situation, encouraging us to evaluate the environment in a fashion congruent to our mood. Moods influence us to interpret our environment as consisting of emotion producing cues. (Smith, 2003 : 113)

Smith ajoute que la notion qu'il évoque permet aux utilisateurs d'anticiper les événements à venir et de s'y préparer (*Ibid* : 113). Pour le chercheur, la présence de stimuli émotionnels est nécessaire afin de soutenir une inertie (*Ibid* : 113-114), une autosuffisance pour que le spectateur (ou ici le joueur) continue à évoluer dans une atmosphère qu'il pressent grâce aux indices dont il dispose⁴⁸ et à changer rapidement de comportement lorsque l'environnement est modifié. Notamment, au moment d'une soudaine alerte de quarantaine dans *Dead Space*, une pièce illuminée, silencieuse et avec des possibilités d'échappatoires se transforme en cage sombre avec une alarme constante, des gyrophares orange éclairant partiellement l'espace et des nécromorphes sortant des conduits de ventilation dispersés autour de l'avatar. Nous voyons alors l'association de multiples causes de déclenchements qui forment une ambiance terrifiante.

⁴⁶ Smith note en effet que la mémoire de l'ensemble d'un épisode émotionnel a une longévité considérable, mais pas ses spécificités. Ainsi, un joueur ou un spectateur a plus de facilité à faire un résumé organisé de son souvenir d'une première expérience d'un contenu audiovisuel que d'en maintenir les détails (*Ibid* : 112).

⁴⁷ Dans ce procédé et toujours d'après Smith, l'utilisateur classe l'œuvre selon l'émotion la plus notable (qui est la peur dans les objets que nous étudions par rapport à une autre comme l'admiration par exemple) (*Ibid*).

⁴⁸ Parmi ces stimuli, la présence de ce que Smith appelle des marqueurs d'émotions ('*Emotion markers*', *Ibid*, 118), c'est-à-dire des signaux envoyés au public, faciles à constater et importants qui viennent dynamiser les sensations pendant de brefs instants et alimentent ainsi l'atmosphère (*Ibid*).

Plus généralement dans le jeu, les couloirs étroits, la vision obstruée, les décors macabres ainsi que tous les éléments esthétiques dont nous faisons régulièrement mention viennent inlassablement alimenter un univers de science-fiction d'horreur⁴⁹. Ainsi, d'après Smith, le système d'émotion combine des moments affectifs intenses avec des tendances d'actions orientées pour nous permettre d'évaluer et d'opérer selon notre environnement (*Ibid* : 114). C'est par ce procédé que l'ambiance nous encourage à vivre des émotions qui elles-mêmes nous incitent à poursuivre notre expérience dans la présente atmosphère (*Ibid* : 115). Smith soutient qu'un film est rythmé par l'évolution des spectateurs orientés vers certaines émotions à travers des indications variées, « including facial expression, narrative situation, music, lighting, and *mise en scene*, all collaborate to indicate to the viewer what emotional mood is called for » (*Ibid* : 115-116).

Un exemple que nous souhaitons ajouter afin d'appuyer la théorie de Smith est celui de la première séquence de *Dead Space*. Dans cette dernière, Isaac et son équipe arrivent près de *Ishimura* via un petit vaisseau de secours⁵⁰. Pendant la progression de la scène, l'interacteur remarque que les communications sur *Ishimura* semblent brouillées, puis le vaisseau de sauvetage est frappé par un débris et s'écrase sur la gigantesque station, un moment émotionnel brusque. Une fois sur place, le groupe sans blessés constate que la station a l'air vide, en désordre, et relativement en service. Le contexte environnemental lié à l'état d'un joueur qui y évolue pour la première fois fait monter l'émotion "peur". Puis

⁴⁹ Smith évoque d'autres sous-systèmes de déclenchement existants comme le cerveau, les nerfs, etc. Ces derniers n'étant pas suffisants pour provoquer indépendamment une émotion, le chercheur raccorde les émotions et états affectifs aux pensées et mémoires : « Conscious cognitions (such as memories, social mores, and emotional labels), autonomic and central nervous system patterns, action tendencies, vocalizations, and facial patterns are all interrelated » (Smith, 2003 : 108-109). Son modèle est celui d'un nœud dans le réseau qu'il nomme « peur », associé à un souvenir d'enfance (un chien qui aboie, une voix tremblante, une fréquence cardiaque accélérée, etc.). Plus ces systèmes sont attisés, plus les nœuds sont stimulés, plus ils envoient des signaux intenses, et dans le cas présent la probabilité d'avoir peur augmente.

⁵⁰ Dès les premières secondes, le joueur habitué au genre de la science-fiction d'horreur appréhende la situation, s'attend à ce qu'elle dégénère et subit un nœud "peur".

arrive le dénouement de ce passage avec l'isolement d'Isaac pour remplir une mission secondaire : le carnage se déroulant devant ses yeux après l'extinction brutale des lumières, et l'évacuation des lieux nécessaire à Isaac pour survivre. Dès lors, des stimuli affectifs esthétiques viennent continuellement alimenter une ambiance de science-fiction horrifique.

Afin de compléter le point de vue de Smith et l'appliquer plus en profondeur aux médiums étudiés ici, nous devons présenter les cercles heuristiques de Perron. Avec un premier consacré au film [figure 2], le chercheur théorise qu'un spectateur est constamment engagé dans un processus de cognition circulaire pendant une projection (Perron, 2006 : 63), ce qui évoque au passage l'inertie atmosphérique dont parle Smith. La pointe supérieure symbolise le film et toutes les informations directes qu'il fournit, et les quarts inférieurs la perception-cognition, avec tout le travail de compréhension du spectateur en fonction de ses connaissances personnelles et ses attentes (*Ibid*). Pendant le visionnage, « if the beginning of the scene matches a general knowledge schema (context) or a generic narrative schema (co-text), the top-down process takes the lead and the spectator is looking for a confirmation of his expectation » (*Ibid* : 64). Le spectateur procède à une analyse et un tri des éléments essentiels contre les non essentiels pour maximiser sa perception-cognition (la pointe de gauche). Autrement, c'est la partie d'exploration perceptuelle qui demeure généralement la plus souvent activée (la pointe de droite). Perron affirme lui aussi que la place du spectateur est loin d'être passive. En ce sens, il propose un cercle de la jouabilité [figure 3].

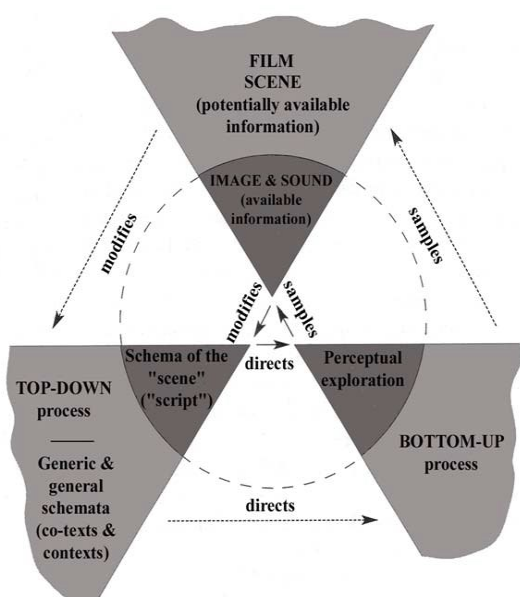


Figure 1 : Le cercle heuristique de la spectature
(Perron ; 2002 : 140).

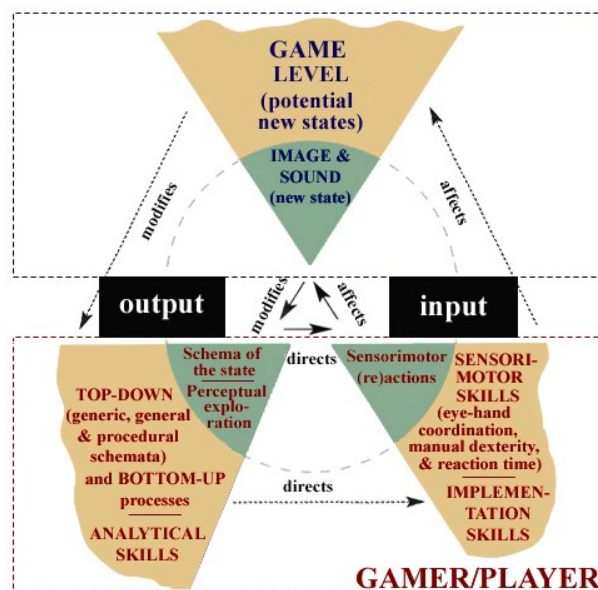


Figure 2 : Le cercle heuristique de la jouabilité (Perron ;
2006 : 66).

Tout comme pour celui du film, les données produites par le jeu sont en haut et les notions ainsi que le travail de réflexion en bas, avec la pointe de la cognition, de l'émotion. Perron joint la pointe de l'exploration perceptuelle avec celle des concepts, et crée une part d'action et de réponses sensori-motrices, comme la coordination des mains avec les yeux. Or, nous avons vu avec Smith que le spectateur est aussi récepteur de réactions physiques visibles comparables à celles que nous venons d'évoquer, même si elles restent moins marquées (l'exemple le plus flagrant peut venir de l'horreur sous la forme du sursaut)⁵¹. Dans le cercle de la jouabilité, la pointe de la cognition a toujours sa force. Le travail d'un jeu, comme pour un film, est de mettre en place une ambiance et de la conserver par le biais d'indices visuels et sonores, ainsi que par les interacteurs qui s'y maintiennent en

⁵¹ Nous pensons ici à des sursauts, de la transpiration due à la concentration, des yeux rivés sur l'écran, etc. Nous reconnaissons qu'il s'agit de réactions, et non pas d'interventions concrètes ayant une influence sur l'univers du film. Néanmoins nous verrons dans le chapitre suivant qu'un joueur n'a pas non plus tant d'incidence sur le monde dans lequel il évolue, contrairement à ce que nous pourrions croire.

interagissant avec l'œuvre par un tri de données provenant de l'écran qu'il récolte, interprète et auxquelles il réplique⁵². L'utilisateur qui commence *Dead Space* apporte avec lui son bagage cinématographique, et de son côté le jeu procure une atmosphère qui va y faire écho. Nous pensons par conséquent que, pendant leur consommation de contenu audiovisuel, joueurs et spectateurs effectuent un processus de réflexion analogue tel que les cercles heuristiques et la théorie de Smith nous le démontrent.

Afin de ne pas omettre l'importance du son dans une œuvre audiovisuelle, nous pouvons associer les recherches de Chion sur l'écoute avec les idées des chercheurs que nous venons de citer dans cette partie. Chion estime qu'il existe trois façons d'écouter une œuvre. La première est l'écoute causale, la plus commune, « laquelle consiste à se servir du son pour se renseigner, autant que possible, sur sa cause » visible et donc le son est un renseignement supplémentaire, ou invisible ce qui le rend une source d'information principale (Chion, 1990 : 25)⁵³. La seconde est l'écoute sémantique qu'il définit comme un code (le langage parlé, le morse, et d'autres) complexe à interpréter, car il ne prend pas en compte certains fonctionnements linguistiques : « dans cette écoute, des différences importantes de prononciation, donc de son, pourront n'être pas remarquées si elles ne sont pas pertinentes au sein d'une langue donnée » (*Ibid* : 28)⁵⁴. Le troisième mode d'écoute est l'écoute réduite, c'est-à-dire un processus d'identification précise d'un bruit. Cette perception est non naturelle dans la mesure où elle nécessite, pour avoir une valeur affective, la concentration d'un utilisateur afin d'en discerner la cause, mais aussi la morphologie du son comme le timbre, la texture, etc. (*Ibid* : 29-30). Un exemple dans un jeu

⁵² Ceci évoque à nouveau le concept de narration environnementale de Jenkins et Carson, sur lequel nous reviendrons : mes connaissances me permettent de reconnaître un univers, même si par exemple je n'ai jamais vu d'astéroïde ou jamais mis les pieds dans un vaisseau spatial.

⁵³ Chion rappelle que ce mode d'écoute est tout aussi facile à recevoir qu'à décevoir, puisque les créateurs peuvent avoir manipulé nos sens afin de brouiller les données perçues par l'utilisateur (1990 : 25)

⁵⁴ Nous pouvons évoquer les disparités entre les prononciations anglaises et françaises.

comme *Dead Space* est de distinguer les cris lointains de monstres et de les traiter sans en chercher le sens⁵⁵. Chion rappelle qu'écouter avec l'oreille, tout comme regarder avec les yeux, est indissociable d'écouter avec l'esprit. Chaque écoute énoncée par Chion résulte d'une perception active, consciente ou non, de la part du récepteur :

Pour décrire les phénomènes perceptifs, on est obligé de tenir compte du fait que la perception consciente et active n'est qu'un choix dans un donné plus vaste qui est là et s'impose. Au cinéma, le regard est une exploration, spatiale et temporelle à la fois, dans un donné à voir délimité qui se maintient dans le cadre d'un écran. Tandis que l'écoute, elle, est une exploration dans un donné à ouïr, et même un imposé à ouïr beaucoup moins délimité à tous égards, avec des contours incertains et changeants. (Chion, 1990 : 31-32)

Pour appliquer ce que nous venons de constater sur un exemple concret, nous considérons le premier *Dead Space* comme un modèle de manipulation acoustique. Dans une entrevue avec Jayson Napolitano en 2008, Don Veca, directeur du son sur le jeu, affirme avoir traité le son et ses effets de façon à instaurer une ambiance générale. Pour lui, la musique n'est qu'un outil parmi d'autres : « we weren't going for traditional music composition or memorable themes, but instead approached the entire sound-scape as a single unit that would work together to create a dark and eerie vibe »⁵⁶ (Napolitano, 2008). Don Veca décrit lui-même un processus d'inertie comme celui que nous avons évoqué à travers la théorie de Smith, et que nous avons précisé avec les cercles de Perron. La composition musicale est ancrée au reste des effets sonores, parfois subtile et parfois en cacophonie, pour venir supporter un moment d'action. Ensemble, ils soutiennent l'ambiance du jeu. Par addition et dans ce contexte, par l'entremise de son article « Isaac's Silence : purposive aesthetics in *Dead Space* », Mark Richard Sweeney analyse la fonction d'un extrait

⁵⁵ Par exemple avec le *Lurker*, un bébé muté pouvant s'accrocher au plafond et aux murs et disposant de trois tentacules faisant des dégâts à distances, le joueur identifie un cri de nourrisson bref, rauque et aigu et sait ainsi où regarder et quelle arme il doit choisir pour combattre.

⁵⁶ Il ajoute que la musique est plus une texture, qu'elle a son rôle à jouer, mais qu'il ne s'agit pas d'un thème reconnaissable. Pour Veca, « *Dead Space* has really blurred the line between music and sound design » (Napolitano, 2008).

sonore qu'il isole : la comptine « Twinkle, Twinkle, Little Star », entendue à deux reprises dans le premier jeu, d'abord brièvement dans un ascenseur dans le chapitre 6 puis comme un enregistrement à répétition dans le salon des quartiers de l'équipage dans le chapitre 10. La musique retentit légèrement dans le vaisseau dans des moments relativement calmes, mais offrant une expérience sonore troublante étant donné la situation : « in the game, the last two verses are replaced with a long pause followed by the first two lines of the second stanza, and the final two lines of the last, combining to make a rather darkly poignant point » (Sweeney, 2014 : 260). Le choix d'une comptine pourrait être qualifié de cliché dans l'horreur, mais Sweeney montre qu'il s'agit d'un élément esthétique contribuant de façon réfléchie à l'atmosphère et la narration :

The particular presentation of the song is a tantalizing source of narrative-enriching signification. Furthermore, it is one of the most memorable and talked about features of the soundtrack. The performance is associated with a lullaby in the trailer, which helps to qualify these interpretive boundaries: this is not a child's recital, but a parent's, and perhaps a mother's. The voice is adult but has a "broken" quality (it is quivering and uneasy), so instead of soothing, the ironic juxtaposition indicates that it is the singer herself who is in need of comfort. The overtones of innocence attached to the singing of nursery rhymes are still present but the sense is more of a lack of innocence, and a lack of hope in a situation already beyond repair. (Sweeney, 2014 : 260)

La chanson devient alors chargée d'histoire et perturbe le joueur. Ce dernier n'a nulle part où aller dans le chapitre 6 puisqu'il est dans un ascenseur, condamné à écouter la voix triste, douce, lente et frissonnante. Dans le chapitre 10, il redécouvre la comptine dans le contexte macabre d'un suicide collectif religieux, avec des corps défigurés, aux visages ensanglantés et embaumés. Comme le dit Sweeney, « the fact that this imagery is accompanied by a nursery rhyme is deeply unsettling » (*Ibid*: 261). « Twinkle, Twinkle, Little Star » place le joueur dans une position de spectateur. Le mal est fait, il ne peut qu'écouter, et la musique lui raconte une histoire qui transmet une forme de souffrance. À travers cette analyse, nous voyons l'efficacité du fonctionnement des systèmes évoqués auparavant. Le passé du joueur

lui permet de déterminer la comptine comme étant synonyme d'enfance et d'innocence et le contexte du jeu d'horreur provoque une perception déformée de la chanson⁵⁷. Elle se transforme en musique d'épouvante grâce à une identification des tonalités associée à ce que l'interacteur aperçoit à l'écran, et vient s'ajouter à l'assemblage esthétique qui compose l'ambiance de *Dead Space*.

Les modes d'écoute de Chion, combinés au système des émotions expliqué par Smith et au fonctionnement de la perception d'un joueur ou spectateur tel que proposé par les cercles de Perron, nous aident à constater que les amateurs d'œuvres audiovisuelles de science-fiction d'horreur opèrent un processus cognitif commun une fois installés devant leurs écrans. Tout porte donc à croire que les utilisateurs de contenus d'un même genre peuvent avoir une expérience immersive identique, passant par l'adaptation au rythme du film ou du jeu. De plus, les connaissances accumulées confrontées aux tentatives des créateurs des différents médiums pour surprendre les spectateurs et joueurs nous incitent à penser que les réactions de ces derniers sont analogues.

⁵⁷ Un autre exemple de reprise de chanson joviale est celui d'Ellen Ripley dans la dernière séquence d'*Alien*. Elle chante « You are my lucky star » (entendue pour la première fois dans *Broadway Melody of 1936*, réalisé par Roy Del Ruth en 1935) avec une voix basse, ralentie et tremblante, dans un moment sans autre musique ou sons marquants. La mélodie vient compléter une atmosphère tendue alors que Ripley, vue en gros plans, est coincée et sans arme face à un xénomorphe à moitié assoupi, mais prêt à attaquer au moindre bruit.

[Chapitre 4] : Joueur et spectateur, un plaisir qui se chevauche

Nous avons noté de multiples similarités concernant les expériences et habitudes de consommation de contenus de la part des amateurs de science-fiction d'horreur audiovisuelle de différents médiums. C'est pourquoi nous devons maintenant analyser les ressentis des joueurs et spectateurs. Nous cherchons à savoir comment ils s'immergent de façon analogue dans les œuvres auxquelles ils sont confrontés et s'adaptent à un certain rythme.

4.1 Évolution immersive identique

Le principe d'immersion dans un univers fictionnel est décrit ainsi par Murray : « [the] experience of being transported to an elaborately simulated place is pleasurable in itself, regardless of the fantasy content » (1997 [2016] : 99), et ce, à priori, quel que soit le média⁵⁸. Renée Bourassa remonte avant l'époque des médiums audiovisuels pour nous parler d'immersion, et se réfère à la peinture et son cadre dans lequel un visiteur se plonge (2010 : 177). De la même manière au cinéma, « le spectateur fusionne avec la représentation en concentrant son attention sur la fiction, tout en éliminant ce qui lui est étranger » (*Ibid*). Il y a une mise entre parenthèses de la zone matérielle du regardeur car « l'écran agit comme une frontière entre les deux espaces liés » (*Ibid*). Bourassa rappelle que la limite spectateur/film est conservée dans le champ physique, ce qui est aussi le cas en jeu vidéo (*Ibid* : 179). L'esthétique du cadre, de la façon de concevoir la dimension des plans,

⁵⁸ La définition que Bourassa propose (2010 : 168) est en accord avec celle de Murray qui fait la même comparaison (1997 : 99). Bourassa rappelle que le terme vient du latin *immersio*, « qui renvoie à l'action de plonger dans un liquide », avec la notion « d'un milieu qui entoure » (2010 : 173). De son côté, Murray ajoute que s'enfoncer dans un nouvel environnement participatif et assimiler ses règles peut être vu comme apprendre à nager (1997 : 99).

opère dès la participation du joueur/visionneur dans son milieu d'interaction avec l'œuvre. Le seuil entre utilisateur et objet est important pour penser l'immersion⁵⁹. Seulement, dans le 10^e art, le contexte est rarement imposé⁶⁰. Comme l'affirme Nitsche, l'environnement est souvent le domicile que le joueur connaît très bien, avec des besoins physiques supplémentaires (il prend l'exemple de commander une pizza, choisir quelles lumières allumer, la possibilité de faire des pauses, etc.) (2008 : 42). De plus, l'immersion est sensiblement liée aux avancées technologiques qui, nous le rappelons, évoluent parallèlement dans les deux médiums ici étudiés. Bourassa reconnaît que la plupart des innovations du cinéma visent à renforcer le réalisme d'un univers fictif (2010 : 169). Pour le jeu vidéo, Tringham note que la création de mondes en 2D, puis le passage à la 3D, et l'amélioration des graphismes grâce aux nouveautés matérielles sont « [an] improvement in the fidelity of the representation » (2015 : 13). Nous revenons donc régulièrement à la question du rendu du réel, de la production d'un environnement aussi convaincant que possible dans les médiums. C'est pourquoi l'esthétique est vraisemblablement plus importante que la narration pour intégrer les utilisateurs dans des univers qui n'existent pas, et ce quel que soit le mode de diffusion.

Nous reprenons la position de Murray, qui analyse l'immersion par l'interactivité :

Digital environments are procedural, participatory, spatial, and encyclopedic. The first two properties make up most of what we mean by the vaguely used word *interactive*; the remaining two properties help to make digital creations seem as explorable and extensive as the actual world, making up much of what we mean when we say that cyberspace is *immersive*. (Murray, 1997 [2016] : 72-73)

⁵⁹ Perron soutient cette proposition et affirme que l'atmosphère effrayante au centre de l'horreur demande un ajustement technique et physique idéal (2018b : 97-98), ce qui est autant valable en jeu vidéo qu'en cinéma.

⁶⁰ C'est également le cas du cinéma à la maison, mais nous pensons ici essentiellement au contexte de la salle.

L'aspect procédural du 10e art est intéressant pour Murray car le joueur utilise les mécaniques du jeu selon son désir, ce qui lui permet d'avoir une liberté dans des règles inscrites. La chercheuse en tire une comparaison avec le cinéma :

Just as the primary representational property of the movie camera and projector is the photographic rendering of action over time, the primary representational property of the computer is the codified rendering of responsive behaviors. (Murray, 1997 [2016] : 74-75)

En parallèle, le concepteur doit songer aux réactions des joueurs. S'il réussit à préméditer les actions, il augmente la participation, donc également l'immersion selon Murray, et intensifie l'expérience (*Ibid*)⁶¹.

En répondant aux interventions des utilisateurs et en instaurant des règles et des conventions⁶², cinéma et jeu possèdent un point commun de plus concernant leur degré d'inclusion. Comparable à la notion de frontière physique évoquée précédemment par Bourassa, Murray pense que tout nouveau média tente de dissimuler dès ses débuts le monde réel par rapport au monde fictif (1997 [2016] : 103), et qu'il faut toujours définir des limites dans les environnements virtuels pour que nous puissions y entrer sans être gênés par le milieu extérieur, et avoir ainsi des pratiques imaginaires sans conséquence sur la vie concrète⁶³ (1997 [2016] : 102). Néanmoins, toute expérience interactive peut facilement être perturbée par d'autres personnes, des bogues en jeu, des moments frustrants ou inintéressants. C'est pourquoi selon Murray, le concepteur a pour but d'offrir un instant

⁶¹ Réfléchir au parcours des utilisateurs justifie ainsi de ne pas avoir deux fois une expérience similaire, car de nouvelles informations sont à prendre en compte et la valeur de la représentation baisse plus lentement (Crawford ; 1984 : 11). Des plus, le joueur peut être passé à côté d'informations sur l'environnement et l'univers. Ces dernières permettent pourtant de donner vie au monde fictif et donc d'augmenter la sensation que ce monde existe.

⁶² Si l'utilisateur entend du bruit et, après interprétation, sait qu'un monstre va apparaître, c'est à cause d'une convention. Cependant, si c'est l'œuvre qui, à travers ses techniques esthétiques (comme la lumière), fait porter l'attention sur des points précis, alors il s'agit d'une règle.

⁶³ Elle compare ce système à celui du quatrième mur au théâtre. Cette vision reste toutefois limitée, car nous avons déjà parlé de la frustration de la défaite dans un jeu qui se ressent dans le milieu physique, comme toute expérience fictionnelle marquante va laisser des séquelles positives ou négatives. Par exemple, si ce n'était pas le cas, certains films ou jeux de science-fiction d'horreur n'auraient pas une limite d'âge conseillée dans le monde réel.

immersif à travers la valeur esthétique d'une œuvre. Cette dernière requiert de la consistance, du détail et une attention aux règles et frontières entre l'imaginaire et le réel (1997 [2016] : 120).

Pour Murray, agir à travers un avatar peut faire figure de masque (1997 [2016] : 110). Lié aux innovations technologiques que nous avons évoquées plus haut, Ewan Kirkland avance qu'une histoire (partielle et sélective) de l'industrie du jeu vidéo montre un intérêt pour progresser vers une représentation photoréaliste du corps humain lors de la création de l'avatar (Kirkland, 2009b : 1). Paradoxalement dans le monde de l'horreur, cela signifie plus d'étrangeté : « the avatar has increasingly assumed qualities of the uncanny in its close visual, auditory and preambulatory approximation to the human form » (*Ibid*). Nous avons vu que la science-fiction et l'horreur posent de nombreuses questions existentielles sur le corps et l'humain, et nous avons observé l'opposition objet et sujet. Pour Kirkland, l'avatar est la représentation du « je » à l'écran, de l'engagement du joueur (*Ibid*). En plus du thème de l'individu dans les genres ici étudiés, les mondes fictifs offrent à leurs personnages des modifications en tout genre qui peuvent venir enrayer le processus d'identification : « the utopian pleasures of merging with the machine conflict with a sense of erosion of self as players become cyborg-like through engagement with the videogame apparatus » (*Ibid*). Mais la conception de l'avatar peut faire ressortir des défauts. Par exemple, dans *Dead Space*, l'apparition d'un adversaire provoque une réaction sonore : le cœur d'Isaac bat plus vite et plus fort, y compris lorsque l'interacteur n'a pas encore vu l'adversaire. Or, si le joueur n'a pas l'ennemi dans son cadre de vision et ne l'a pas remarqué, il n'y a aucune raison validant un indice de la présence du monstre. Nous pouvons ainsi constater qu'il existe un décalage entre l'avatar et le joueur, une identification asymétrique comme au cinéma, avec des informations que les interacteurs ont et pas les personnages. Ce rapport de

convention rappelle les théories de Chion citées au chapitre précédent : l'utilisateur, pris dans le jeu, est entre des écoutes causale et sémantique.

Le point de vue de l'utilisateur est indispensable pour penser l'inclusion. Un exemple cité par Carroll est la caméra portée, méthode efficace pour raconter l'horreur, car elle « permet d'abolir la distance entre le spectateur et les personnages (...), et de ce fait faciliter l'identification, en augmentant les sensations fortes » (1990 : 106). De façon comparable, en jeu vidéo, c'est la vue à la troisième personne qui est régulièrement favorisée. C'est le cas dans *Dead Space* avec, comme décrit par Nitsche, une focalisation externe d'un point de vue dans l'espace de jeu, réglé, sans que l'interacteur n'ait accès aux contrôles de la caméra, qui est pourtant programmée pour répondre aux mouvements des joueurs (2008 : 149-150). Nous voyons Isaac, mais jamais à travers ses yeux. Dialoguer avec les personnages fictifs renforce aussi l'immersion par une forme de contact. Dans le premier *Dead Space*, la communication d'Isaac, qui n'émet que des sons simples (gémissements, cris) se fait dans l'esprit du joueur, qui par conséquent choisit ses propres mots et s'identifie plus facilement au protagoniste⁶⁴.

Néanmoins, certains chercheurs s'orientent vers une analyse de l'image des figures vivantes pour considérer la présence du spectateur ou du joueur dans une œuvre. Ndalianis cite ainsi Laura Marks et son concept d'images haptiques :

The kind of haptic visuality the cinema engages in not only relies on the eye of the viewer touching and being touched by the content of the screen : its atmospheric lighting, its editing, its characters in motion and states of emotion, its diegetic and non-diegetic sound, and so on. Haptic images, she explains, don't invite "identification with a figure but encourage a bodily relationship between viewer and image." In New Horror Cinema, this bodily relationship is all the more marked in that the cinematic body—the audio-visual fictional world presented to us—reflects and amplifies the experience of the horrified, suffering and volatile bodies within the narrative space. (Ndalianis, 2012 : 23 [Marks, 2000 : 164])

⁶⁴ À partir de *Dead Space 2*, la voix originale d'Isaac est interprétée par Gunner Wright. Une voix étrangère aux amateurs du premier opus vient donc remplacer le silence du premier jeu, et qui peut ainsi casser une partie de l'identification.

Si ces images ont un impact significatif sur le lien entre le spectateur et l'écran, alors les conventions normalisées par le 7^e art nous permettent d'aller plus loin en pensant à leur rapport avec le processus de cognition d'un joueur et ses réactions physiques. Cette vision permet de comprendre plus largement la place de l'esthétique favorisant l'immersion. Dans ce contexte, et comme l'a affirmée Marks appuyée par Ndalianis, ce n'est pas le personnage auquel nous sommes attachés, mais son esthétique, son ton de voix, sa posture, son espace d'évolution, etc.

Proposer aux utilisateurs une forme de linéarité peut être une façon simple d'immerger les utilisateurs dans un monde fictif. Crawford prétend que la majorité des jeux vidéo sont linéaires dans leur conception et leur jouabilité, avec une possibilité de dévier du plan d'action très limitée (2012 : 75)⁶⁵. Il ajoute que le 10^e art n'est pas différent des autres médiums, audiovisuels ou non, car il nécessite une forme d'écoute et de regard sur un spectacle, et pas seulement pour les cinématiques ou les jeux sur rail (*Ibid* : 34). Tous les médias possèdent des paramètres structurels, parfois narratifs (souvent liés à l'esthétique comme nous l'avons vu et continuerons de le constater), que les lecteurs, joueurs ou spectateurs approuvent et auxquels ils adhèrent (*Ibid* : 76). Néanmoins, et comme Crawford l'a souligné, un parcours linéaire reste limité. Il est ainsi difficile de voir en quoi cette option seule peut proposer une immersion efficace.

L'insertion dans un milieu fictif dépend peut-être d'un assemblage esthétique entre les organisations des mondes, des personnages et de la narration. C'est en tout cas le point commun reliant les paramètres cités jusqu'ici. C'est ce que nous pouvons soutenir à travers Nitsche, qui pense que toutes les composantes artistiques placées dans l'écran développent

⁶⁵ L'auteur cité tient le même propos pour des jeux dits ouverts (il prend l'exemple de *Half Life* [Valve Corporation, 1998]), qui ne donnent qu'une impression de liberté, mais redirigent toujours le joueur vers l'action principale.

l'histoire, l'univers, et donc l'intégration, en particulier dans les jeux solos essentiellement concentrés sur l'interacteur (2008 : 194). Le joueur peut se créer une identité dans un environnement inhabité grâce aux évocations narratives de ce dernier (*Ibid*). Pour compléter sa pensée sur l'espace de jeu, Nitsche signale que l'utilisateur touche à peine le milieu dans lequel il évolue. Il peut regarder, mais pas concrètement le transformer, et occupe plus un rôle de visiteur avec peu de chance d'habiter ou d'affecter le monde digital (*Ibid* : 206). Dans ce contexte, nous soutenons qu'un jeu comme *Dead Space* offre une expérience esthétique très cinématographique, avec une immersion qui rapproche les deux médias. Pour étendre la proposition de Nitsche, nous nous demandons comment le joueur s'adapte au rythme du jeu par rapport à un spectateur se conformant à celui d'un film.

4.2 Adaptation au rythme de l'œuvre

Grâce aux idées mises en avant par Smith et Perron dans le chapitre précédent, nous savons qu'une expérience audiovisuelle cinématographique et vidéoludique est ressentie par le biais de l'installation d'une ambiance. Cette dernière est sensiblement liée au rythme de l'œuvre soutenu par la mise en scène. Mark Bonner, dans « In the Rhythm of Space-Images – Architecture and Art Direction in Film and Computer Games », cite l'architecte Robert Mallet Stevens qui, dès 1925, défend qu'un film se doit d'introduire ses personnages avant que le spectateur ne les découvre, à travers un décor actif présentant l'atmosphère générale de la conception (Bonner, 2015 : 142 [Mallet Stevens, 1925 : 95]). Bonner théorise que cette pratique s'étend aux différents niveaux des mondes numériques du jeu vidéo, « which are based on actually built, historically established architectural styles so as to rhythmise the gameplay on a spatio-temporal plane » (Bonner, 2015 : 142). Dans le cas de la

science-fiction d'horreur, en particulier les œuvres étudiées ici, nous pouvons supposer que les styles structuraux déjà existants sont ceux d'œuvres ayant précédé *Dead Space*, notamment *Alien*, et dont la cadence serait prédéterminée par une esthétique définie par les codes du cinéma.

C'est pourquoi nous voulons observer l'ampleur de l'impact dont les utilisateurs disposent dans un milieu fictionnel⁶⁶. Nous pouvons avant tout le remarquer à travers les choix d'opérations de caméra des créateurs, à vitesse lente, moyenne ou rapide par exemple. Nous pourrions penser qu'un joueur a un contrôle conséquent par rapport à un spectateur, étant donné qu'il dirige la caméra, le rythme et les mouvements. Or, dans un jeu comme *Dead Space*, le joueur qui avance finit régulièrement par déclencher un acte programmé, comme attirer des nécromorphes. Étant obligé de répondre à la menace, il n'est plus maître absolu du temps d'action, est privé d'une portion de sa liberté, et est comparable à un amateur de cinéma en endurant une partie la mise en scène avant de pouvoir engager une mise en jeu selon les positions des ennemis⁶⁷. La configuration sonore joue également un rôle important pour indiquer au joueur qu'il vient d'être repéré par les nécromorphes : si la musique s'intensifie, souvent avec un tempo rapide et des bruits stridents, ou que les ennemis émettent des grognements plus prononcés et se rapprochant à l'oreille, il sait qu'il a dû provoquer une opération en jeu le mettant en danger. L'étude de Chion sur la place du son au cinéma peut nous aider à analyser ce phénomène. Il reconnaît que toute œuvre du 7^e art dispose d'un débit précis et contrôlé, et définit donc le son comme étant chronographique : écrit dans le temps et dans le mouvement (Chion, 1990 : 18-19). D'après

⁶⁶ Nous n'évoquerons pas la place du joueur ou spectateur dans un lieu réel, au cinéma ou chez soi par exemple, ni les différentes manières de visionnage de contenu. Nous parlons ici d'un contrôle inconscient, involontaire, ou non existant.

⁶⁷ Nous verrons dans le chapitre 6 les procédés esthétiques cinématographiques (lumières, sons, couleurs, profondeur de champ, etc.) qui permettent aux créateurs de manipuler les joueurs.

les exemples donnés précédemment, cette notion est tout aussi valable en jeu vidéo. Une autre formule illustrant l'influence des concepteurs et réalisateurs sur l'ambiance de leur création est l'utilisation de sons diégétiques, avec ce que Chion appelle une linéarisation temporelle :

Lorsqu'une succession d'images ne préjuge pas par elle-même de l'enchaînement temporel des actions qu'elle illustre (les faisant voir comme pouvant être aussi bien simultanées que successives) – l'ajout d'un son réaliste et diégétique impose à celle-ci un temps réel (c'est-à-dire compté selon notre mesure quotidienne) et surtout linéaire, successif. (Chion, 1990 : 19)

Présente en cinéma et en jeu vidéo, cette technique permet à l'utilisateur de s'imaginer en train d'évoluer dans un univers cohérent qui progresse au même rythme que lui, effaçant une partie de la distance entre l'interacteur et l'écran. En plus des manipulations déjà décrites, il faut ajouter les limitations de mouvements et de vision omniprésentes dans *Dead Space*. Pour regarder autour de lui avec la caméra, le joueur doit immobiliser l'avatar. S'il souhaite avancer, et hormis pour les séquences dans des lieux sans gravité, il ne peut y aller que doucement ou en effectuant une sorte de trottinement ressenti par l'utilisateur comme énergivore, aux pas lourds (dû en partie à la combinaison).

Dans *Hollywood Gamers : Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*, Robert Alan Brookey soutient que chaque univers virtuel (vidéoludique ou non) établit un ensemble de règles liées à sa structure et pense que toute résistance, réinterprétation ou ignorance de ces règles amène la plupart du temps à l'échec (en jeu ou d'interprétation de l'histoire, parfois les deux) (2010 : 34). Pour Brookey, « video games reward compliance » (*Ibid*), tout comme une œuvre cinématographique incite ses spectateurs à rester attentifs à l'écran afin d'être le plus totalement saisis. Dans cette optique, la progression dans un jeu vidéo se rapproche de celle d'un film, particulièrement dans le cas de la science-fiction d'horreur avec, comme nous l'avons évoqué dans la première partie, l'exploration de

l'inconnu, la perte de contrôle ou de base rationnelle face à des manifestations sortant de l'ordinaire. Krzywinska nomme « "cookie-crumb trail" device » la manière dont les programmeurs conceptualisent l'ordre dans lequel un joueur va rencontrer certains événements, et le caractérise comme étant herméneutique et rhétorique, fait pour créer chocs, surprises, ou tout moyen permettant de donner des indications sur l'espace du jeu et sur l'histoire (2009 : 274). Soutenant cette thèse, nous rappelons Nitsche théorisant qu'être lié à une voie prédestinée non évidente aux yeux de l'utilisateur est essentiel pour façonner l'expérience de jeu, même si elle retire une partie de l'impact du joueur sur le monde virtuel (2008 : 175). De plus, il estime que toute route spécifique empruntée dans un univers fictif en trois dimensions est une négociation avec la structure et les règles du milieu. Les indices découverts, ou créations, manœuvres et autres actions possibles, dépendent de conditions définies par l'espace, son exploration et sa compréhension (*Ibid* : 51). Analyser les environnements d'un jeu afin de mieux saisir ce dernier est fondamental pour un utilisateur, tout autant qu'un spectateur ne reste pas centré sur une seule section de son écran. Nitsche rappelle qu'une image ne montre qu'une fraction d'un film à un instant précis, et que le public doit ajouter les parties manquantes et informations apparentes au fur et à mesure, donc progresser lors de sa visualisation dans le but d'y générer un contexte (*Ibid* : 79)⁶⁸. Contrairement à un joueur, un spectateur ne produit jamais l'action présente à l'écran, et se concentre exclusivement à un travail de réflexion tel que décrit sur le cercle heuristique de la spectature de Perron.

⁶⁸ Il faut cependant rappeler que le découpage et le montage influencent aussi les spectateurs, là où les joueurs sont libres d'explorer les espaces qui leur sont proposés, de choisir ce qu'ils veulent voir. À moins d'être attaqués ou pressés par un événement, ils peuvent se permettre d'observer autant qu'ils le souhaitent. Enfin, plusieurs films de science-fiction (comme *2001* ou *Alien*) sont organisés de façon à faire de la narration environnementale, à exposer différents lieux.

Nous concevons que nous laisser en partie immerger dans un univers fictionnel et ses espaces, ainsi que d'en récolter des indices pour y créer du sens, sont des conditions nécessaires aux pratiques cinématographiques et vidéoludiques. Dans le cas de *Dead Space*, un jeu d'action-aventure, le joueur pourtant maître de son temps de jeu ne peut en changer le dénouement. Comme devant un film, il est cantonné à une narration linéaire qui passe en partie par la structure du jeu. De plus, comme le souligne Bourassa et en rapport avec la dernière remarque de Nietzsche que nous avons exposé, l'espace de représentation se double de celui de l'expérience : les personnes pratiquantes des activités dans des environnements fictionnels et ludiques ont alors les rôles d'acteurs performatifs⁶⁹ et interprétatifs (Bourassa, 2010 : 16). Avec les rapports d'évolution d'un utilisateur dans un jeu ou un film, nous nous demandons alors quels ressentis communs se manifestent pendant la pratique vidéoludique.

4.3 Gestion des émotions et réactions à l'atmosphère dans les deux médias

Poole rappelle que le terme original grec d'esthétique « refers to things that are perceived by the senses » (2000 : 30), et évoque un rapprochement superficiel entre les œuvres vidéoludiques et cinématographiques : elles communiquent à travers les yeux et les oreilles⁷⁰ (*Ibid* : 122). Comme nous l'avons vu avec les systèmes d'émotions selon Smith, Poole estime que la façon dont les jeux vidéo fonctionnent est connectée à la vie personnelle du joueur, à son passé individuel et ses expériences audiovisuelles : un jeu bien conçu provoque en partie des réactions esthétiques (sensorielles dans la signification ici employée) comparables à celles d'un film ou d'une peinture (Poole, 2000 : 29). Nous

⁶⁹ Elle donne comme équivalent au terme « performativité » celui de jouabilité (Bourassa, 2010 : 109).

⁷⁰ Nous pouvons également mentionner Ndalians qui utilise les termes *Aisthikos*, le mot grec pour évoquer la perception par les sensations et *Aisthitis* l'expérience sensorielle par la perception. Dans ce contexte, elle cite Susan Buck-Morss qui définit les sens comme faisant partie de l'appareil biologique, « indispensable to the self-preservation of both the individual and the social group » (Ndalians, 2012 : 17 [Buck-Morss, 1992 : 6]).

pouvons lier les propos de Poole à l'émotion suggérée par Carroll dans son ouvrage phare que nous avons cité précédemment : dans le cas de l'horreur audiovisuelle, il appelle *art-horror* le sentiment que des images déclenchent chez les amateurs du genre, et affirme qu'il s'agit d'un état affectif requérant un ressenti physique en retour (1990 : 24-25). Par exemple, les monstres fictifs art-horrifient les passionnés de science-fiction d'horreur et suscitent vraisemblablement des réactions corporelles réelles (accélération des battements du cœur, utilisateurs arrêtant de progresser ou fermant les yeux par peur [ce que nous avons aussi observé à travers l'étude de Smith dans la sous-partie précédente]).

La relation entre le spectateur ou joueur et le personnage principal/avatar nous paraît prioritaire à aborder. La conception d'un protagoniste, aussi bien au niveau narratif que plastique, permet de dessiner un portrait aidant à se repérer et s'associer à l'univers. Carroll décrit ce rapport d'identification qu'il considère factice :

When the audience member is given information about the ongoing story from the point of view of the character, we (mistakenly) accept (or confusedly take) the character's point of view to be our own. We are moved by the fiction in such a vivid way that we feel as though we are participants in it; specifically, we are thought to feel as though we were the protagonist. (Carroll, 1990 : 90)

Carroll conçoit qu'il s'agit d'une asymétrie entre la condition émotionnelle du visionneur et des personnages au cinéma (et probablement aussi en jeu vidéo) (*Ibid* : 91). Tout comme un spectateur, un joueur ne ressent ni l'état physique ni l'état psychique de son avatar. Les images et sons de *Dead Space* suggèrent régulièrement qu'Isaac Clarke est brûlé, découpé ou dévoré. De plus, souvenons-nous qu'un utilisateur peut toujours arrêter son expérience, revenir en arrière, ou ne pas accrocher à l'univers. Ces exemples mettent en avant la nuance principale soulignée par Carroll : les êtres fictifs sont horrifiés et craignent pour eux même,

alors que les interacteurs empathisent et sont art-horrifiés⁷¹ (*Ibid*). Pour appuyer son propos, Carroll rappelle que le spectateur (et dans notre cas le joueur) en sait généralement plus que les personnages :

When I read a description of a protagonist in a certain set of circumstances, I do not duplicate the mind of the character (as given in the fiction) in myself. I assimilate her situation. Part of this involves having a sense of the character's internal understanding of the situation, that is, having a sense of how the character assesses the situation. (Carroll, 1990 : 95)

Comme nous avons abordé les réflexions de Smith dans le chapitre précédent, nous savons qu'il existe un système d'assimilation des informations extérieur à l'histoire et influençant le comportement des joueurs et spectateurs. Nous pouvons alors nous demander si des médiums comme le cinéma ou la littérature, amenant à une forme d'identification plus marquée avec les personnages, nécessitent plus de réflexion et d'interprétation que le jeu vidéo où la part de réaction est prioritaire. De plus, la création de l'atmosphère d'une œuvre vidéoludique est basée sur des règles, univers et pratiques tirées en partie du septième art, ce qui implique l'observation de réponses émotionnelles analogue entre joueurs et spectateurs.

Dans le cas de l'esthétique de l'horreur (dans le sens d'art plastique autant que sensoriel), une mise en scène visant à effrayer les utilisateurs peut être nommée *art-dread*, selon l'expression de Cynthia Freeland en référence à l'*art-horror* de Carroll :

Art-dread is an emotion of dread evoked by or in response to an artwork. For artworks to evoke and sustain an emotion of art-dread, they must depict an encounter with something terrible or unsettling that is also deep, obscure, and difficult to comprehend. (Freeland, 2004 : 193)

Freeland rapporte cette émotion à une réaction spontanée à une situation intense sans qu'il n'y ait de raison⁷². Une majorité d'œuvres du genre ici étudié jouent sur le registre de

⁷¹ Nous voulons néanmoins nuancer ce propos. Fondamentalement, le joueur ne subit aucun dommage physique visible et reste art-horrifié, mais il peut également être déçu, ou stressé de subir un échec et de ne plus pouvoir avancer.

l'anxiété. Par exemple, sang, saleté et pénombre inspirent un sentiment de désordre et de chaos⁷³. Dans ce contexte, Carroll propose la théorie réfléchie (*thought theory*) à partir d'un trio de propositions avançant une notion appelée « le paradoxe de la fiction » (Carroll, 1990 : 87-88). Un utilisateur a des émotions pour de la fiction, sait que ce qui est représenté n'est pas réel, et donc a des sentiments pour quelque chose auquel il ne croit pas. Le chercheur contredit cette option en avançant qu'une personne peut être émue par le contenu de son imagination, qui se remplit par ce qui est représenté, ce dernier stimulant une réflexion et une distraction amenant à avoir des émotions. Comme avec Smith et Perron, nous pouvons constater une boucle interactive dans le processus cognitif des utilisateurs de contenu audiovisuel. Dans le cas de l'horreur, « the thoughts that we are led to entertain involve considering the fearsome and impure properties of monster. And we are art-horrified » (Carroll, 1990 : 88).

Dans son chapitre « Horror Aesthetics and the Sensorium » que nous avons antérieurement utilisé comme référence, Ndalians explique pourquoi elle choisit d'étudier le genre horrifique : « it's capable of intensifying the range of reactions and experiences in which we can become enmeshed when connecting with media texts » (2012 : 4)⁷⁴. Elle décrit l'expérience d'un spectateur comme celle d'un zombie qui assimile le contenu porté à l'écran pour ensuite y répondre physiquement et de manière pulsionnelle (*Ibid* : 6), semblable à la condition évoquée plus haut par Freeland. Par opposition, beaucoup

⁷² Elle en donne quelques exemples : « In *Signs* [M.Night Shyamalan : 2002], the Pennsylvania farm family sits in shock after their dog has gone berserk and attacked the little girl. The bundles of twigs hang-ing from trees in *Blair Witch Project* literally stop the characters in their tracks. This same response occurs when characters see the suddenly curtainless windows in *The Others* [Alejandro Amenabar : 2001] or the open kitchen cupboards in *Sixth Sense* [Shyamalan : 1999] » (Freeland, 2004 : 193).

⁷³ Une nouvelle fois, le genre de la science-fiction soutient le thème de l'horreur dans ce contexte, ajoutant l'exploration de l'inconnu, l'extra-terrestre en général, comme nous l'avons déjà évoqué.

⁷⁴ Tout comme les auteurs que nous avons cités dans cette partie, elle pense que voir un film est l'équivalent de faire un voyage émotionnel, s'appuyant sur nos cognitions et perceptions des personnages, histoires et surtout des espaces d'interactions qui interviennent au-delà de la compréhension narrative (Ndalians, 2012 : 4-5).

d'utilisateurs aiment être dégoutés, terrifiés et confrontés à des monstres. Les individus souhaitent se libérer de leurs passions en affrontant des situations horribles. La pensée de Ndalianis s'ajoute aux théories de Smith, Perron et Chion que nous avons présentées au chapitre précédent, soutenant qu'un spectateur n'est jamais engagé dans une pratique purement visuelle ou sonore (2012 : 19). Nous savons que c'est déjà le cas dans le 10e art avec la place de la jouabilité, mais le fait de ne pas être uniquement cantonné à performer ou regarder souligne les liens présents entre les deux médiums. Le processus cognitif étant influencé par les émotions est essentiel pour évoluer dans toute œuvre.

Comme démonstration de tout ce que nous venons d'affirmer, Joel Windels a fait une expérience en 2011. Il a confronté six personnes⁷⁵ à plusieurs jeux d'horreur, dont *Dead Space 2*. Il a observé que la première séquence, où un Isaac camisolé doit échapper aux nombreux nécromorphes massacrant des dizaines d'infirmiers et patients autour de lui, n'est pas simplement effrayante à cause de la brutalité subie par le protagoniste. Ces moments sont surtout rehaussés par l'horreur de la situation et du gore. Il y a une collaboration entre la vulnérabilité durant la jouabilité, et une scène très cinématographique avec une abondance d'éléments visuels⁷⁶. Une remarque allant à première vue à l'encontre de notre sujet approche quand Windels relève que les joueurs sont plus apeurés en étant confrontés à des événements très agressifs (combats, fuites) que lorsqu'ils ne font que regarder ces instants (regarder quelqu'un se suicider). Or, nous pouvons maintenant soutenir que c'est justement le fait d'avoir précédemment fait l'expérience d'un passage violent purement optique et auditif que le joueur anticipe une mort certaine et est terrifié à l'idée de subir ce qu'il a déjà observé. Un exemple venant de *Dead Space 2* serait le niveau de la crèche. Isaac

⁷⁵ Il analyse les données biométriques suivantes : les pulsations du cœur, la température de la surface de la peau et la réponse galvanique de la peau.

⁷⁶ Il est néanmoins juste de noter que les dix minutes qui suivent le moment ici analysé n'ont donné aucune réponse de peur, malgré une progression dans des couloirs ensanglantés.

et par extension le joueur sont face à un large hublot. Dans la pièce séparée par la vitre, nous voyons une mère, accroupie et bien mise en avant par la lumière, attendre son bébé muté s'approchant lentement d'elle [figure 4]. Le nourrisson finissant par l'atteindre, elle le prend dans ses bras [figure 5]. Il explose accompagné d'un son liquide spongieux et le verre du hublot se recouvre d'un sang épais et coulant [figure 6].



Figure 3 : Dead Space 2, le bébé s'approche de sa mère sous les yeux impuissants d'Isaac.



Figure 4 : *Dead Space 2*, le bébé a rejoint sa mère.



Figure 5 : *Dead Space 2*, l'explosion du bébé.

Le joueur ayant contemplé ce passage l'interprète en prévoyant des dangers à venir. Windels conclut son étude en observant que la plupart des joueurs trouvent que les cinématiques sont des périodes de répit, même si une minorité en est terrifiée⁷⁷. Il note que les utilisateurs sont plus inquiétés quand des moments de peur sont garnis par du gore et non si ce dernier est le seul matériel présent. Dans la même optique, il rapporte que les plus grandes peurs détectées surviennent à des moments dénués de tout combat, car les interacteurs anticipent et craignent ce qu'ils vont devoir bientôt affronter, pour que finalement rien ne se passe. Il retient donc que les œuvres parvenant à garder leurs joueurs engagés alors qu'aucun événement ne se déroule sont celles présentant une atmosphère stimulante⁷⁸ (Windels : 2011), ce qui est un procédé très cinématographique.

⁷⁷ Les deux *Dead Space* que nous étudions font possiblement office de particularité, puisque les cinématiques sont ancrées dans la continuité de la progression, et que le joueur ne quitte qu'exceptionnellement sa vue à la troisième personne.

⁷⁸ Windels ajoute que pour son étude, *Dead Space 2* a été le jeu le plus effrayant.

Il est nécessaire de passer par une analyse (consciente ou non) de l'esthétique d'un contenu audiovisuel pour en faire l'expérience. Pour conclure, rappelons-nous de l'essai de Smith qui soutient que l'effet émotionnel primaire d'un film est de mettre en place une ambiance, ce qui peut également s'appliquer dans le cas du médium vidéoludique. L'installation d'une atmosphère passe aussi par un agencement du rythme de l'œuvre. Or, nous avons vu que la progression est aussi liée à l'esthétique, tout comme les règles de l'univers fictif. Cet ensemble permet aux utilisateurs de s'immerger autant que possible dans le milieu qui leur est offert à l'écran. C'est pourquoi la partie qui suit est consacrée à la mise en scène cinématographique de *Dead Space*.

[Partie 3] : Installation d'une ambiance cinématoludique dans *Dead Space*

[Chapitre 5] : Mise en place d'un univers étendu

Les créateurs de contenus travaillant dans des médiums comme ceux que nous étudions doivent concevoir le contexte dans lequel les utilisateurs vont évoluer. Ils imaginent une multitude d'éléments détaillés rendant le monde fictif plus vivant, et les intègrent de façon à mettre en scène un univers fictionnel complexe.

5.1 Une fiction considérablement étendue

Avec ce que nous avons constaté dans les parties précédentes, nous affirmons que les utilisateurs de science-fiction d'horreur audiovisuelle s'immergent dans ce que Jenkins appelle de la narration environnementale (2004 : 3) en référence à Carson que nous avons étudié dans le chapitre trois :

Environmental storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience in at least one of four ways: spatial stories can evoke pre-existing narrative associations; they can provide a staging ground where narrative events are enacted; they may embed narrative information within their mise-en-scene; or they provide resources for emergent narratives (Jenkins, 2004 : 5-6)

Toujours selon Jenkins, les concepteurs créent des espaces évocateurs (*Ibid* : 6), c'est-à-dire des milieux familiers pour les joueurs et spectateurs⁷⁹, et par conséquent amènent des récits évoqués. En lien avec le concept de narration transmédiatique dont nous avons aussi

⁷⁹ Jenkins compare ce phénomène à celui des attractions de parcs. Ces dernières sont construites à partir d'un univers déjà existant afin que le visiteur puisse entrer psychologiquement dans un milieu qu'il connaît. Un exemple que nous mettons en avant est *Star Tour* à Disneyland Paris et basé sur l'univers de *Star Wars*, ou le manoir hanté présent dans ce même parc et qui reprend une esthétique et des codes bien connus de l'horreur (milieu sombre, présence de monstres divers, thèmes musicaux spécifiques, etc.) (Jenkins, 2004 : 6).

parlé avec Jenkins dans le premier chapitre, ces derniers incluent des mondes que les utilisateurs connaissent d'avance. Un des exemples connus serait la franchise *Star Wars*, pour laquelle les jeux entrent en dialogue avec les films et viennent enrichir l'univers narratif en ajoutant des environnements vidéoludiques détaillés, immersifs, et laissant l'imagination du spectateur faire le reste. Ainsi, les utilisateurs de contenus transmédiaux entament un processus cognitif comme ceux évoqués dans le chapitre 3. Ayant énoncé les liens entre le cinéma et le jeu vidéo de science-fiction d'horreur dans le chapitre 2, nous pouvons penser que les amateurs de *Dead Space* sont conduits à exploiter leurs expériences de visionnage passées pour évoluer dans un style esthétique qu'ils ont déjà rencontré, ce qui améliore par conséquent leur jouabilité⁸⁰. Pour appuyer notre propos, Jenkins estime que remédialiser un film en jeu nécessite une transfiguration des événements en environnements (*Ibid* : 4) :

When game designers draw story elements from existing film or literary genres, they are most apt to tap those genres - fantasy, adventure, science fiction, horror, war - which are most invested in worldmaking and spatial storytelling. Games, in turn, may more fully realize the spatiality of these stories, giving a much more immersive and compelling representation of their narrative worlds. (Jenkins, 2004 : 5)

De ce fait, nous soutenons que la construction d'un monde fictif complexe passe essentiellement par une mise en images, accompagnées de sons ou non, composées de multiples détails posant les bases d'un univers. En accord avec la pensée de Jenkins, Tringham considère qu'un jeu vidéo contient une partie de narration interactive⁸¹ qui peut se manifester en plusieurs types comme ceux liés à notre sujet : l'environnemental⁸² que

⁸⁰ Un effet de boucle interactive est encore noté ici. Plus le joueur va progresser dans son espace de jeu, plus ce dernier rappelle le passé audiovisuel de l'utilisateur tout en ajoutant de nouvelles particularités. Par sa transmédiabilité, le jeu et son ambiance sont continuellement alimentés par des éléments évocateurs qui serviront par la suite à l'interacteur lors de futures pratiques. Nous devons ajouter que, pour Jenkins, suivre la narration à travers plusieurs médias permet de profiter au mieux de l'univers, et ce même si chaque œuvre est autonome (2004 : 6).

⁸¹ Il définit cette expression : « narrative refers to the sense of shaping or being part of an ongoing story or interactive narrative » (2015 : 6).

⁸² Paradoxalement, Tringham décrit ce concept ainsi : « It differs from the emergent form primarily by not including a strong goal and not attempting to deliberately guide the evolution of a narrative » (2015 : 25). La forme émergente est définie par des personnages et une mise en scène très reconnaissable permettant à

nous venons d'aborder, et le linéaire (Tringham, 2015 : 483). Ce dernier que nous avons évoqué dans le chapitre quatre et que le chercheur appelle également "impositionnel" est caractérisé comme étant le plus similaire à un film⁸³, car la trame évolue du début à la fin dans un ordre précis et sans que l'utilisateur n'ait d'influence dessus⁸⁴ (*Ibid* : 20). Approuvant l'importance de la place de l'esthétique dans un récit, Tringham estime que l'expression de *survival horror* est employée pour qualifier un jeu vidéo défini plus par son ambiance que sa jouabilité (*Ibid* : 311)⁸⁵ et dépeint le premier *Dead Space* de viscéral dans tous les sens du terme (*Ibid* : 313). Nous pouvons alors désigner *Dead Space* comme étant un récit environnemental, selon la formule de Jenkins (2004 : 7), pour qui ce style de narration répond à des principes esthétiques et privilégie l'exploration au développement de la trame. Ce sont les éléments micronarratifs présents en arrière-plan, abordés à travers Tringham et Jenkins, qui appuient cette description de l'intrigue de *Dead Space*. En effet, Jenkins pense que chaque petite anecdote supplémentaire joue un rôle essentiel dans la formation de l'expérience du joueur, mais aussi du spectateur⁸⁶ (*Ibid*). Ainsi, dans les œuvres que nous étudions ici, ces mini-récits sont proposés à l'interacteur par l'intermédiaire de messages sur des tablettes électroniques ou des enregistrements sonores [figure 7].

l'utilisateur d'imaginer instantanément un récit. Or, l'agencement de l'histoire des jeux *Dead Space* oblige le joueur à avancer d'une seule façon puisque chaque mission est à compléter dans un ordre précis, et aucune n'est optionnelle. Pourtant, les informations d'arrière-plan disponibles en grand nombre dans les décors, messages optionnels à ramasser et autres éléments venant harmoniser l'univers, nous incitent à inclure le caractère environnemental de la narration dans les objets que nous étudions.

⁸³ La narration linéaire, aussi appelée « string of pearls » par Tringham, est définie ainsi; « The plot proceeds in a broadly straightforward fashion from beginning to end, with each major narrative event represented by the string between two pearls, or nodes » (Tringham, 2015 : 22). Dans *Dead Space*, l'exploration peut plus ressembler à une forme d'errance. Tringham prend comme exemple le jeu *The Last of Us* où bien qu'immergés dans l'histoire, les joueurs n'ont que très peu de possibilités de changer le cours de l'œuvre et son organisation (*Ibid* : 88), ce qui est également le cas des jeux *Dead Space*.

⁸⁴ Les autres formes sont le multilinéaire, ou ramifié, avec de nombreuses options de chemins accessibles au joueur pour évoluer dans une œuvre, et la forme ouverte où toutes les péripéties possibles ne sont pas planifiées en détail (Tringham, 2015 : 20).

⁸⁵ Il rappelle que cette forme est dominée par les studios japonais (Tringham, 2015 : 311).

⁸⁶ Dans le cas du cinéma, Jenkins prend l'exemple du film *Le Cuirassé Potemkine* (Sergueï Eisenstein, 1926) où le réalisateur choisit de montrer de courts plans ayant un certain impact émotionnel : « The woman with the baby carriage is perhaps the best-known of those micronarratives » (2004 : 7).



Figure 6 : *Dead Space*, le joueur a la possibilité de consulter un message tout en écoutant un enregistrement sonore.

Ce sont des témoignages de l'action déroulée dans le passé, disposés dans le décor de façon évidente (comme avec un clignotement de lumière), tout comme un objet important est valorisé dans la mise en scène d'un film, et qui complètent l'univers étendu.

De par la présence d'éléments micronarratifs ancrés dans l'esthétique, Tringham analyse *Dead Space* en le qualifiant de jeu de fiction à narration enchâssée, « a form of interactive narrative whose events occur before the game begins and which is split up into fragments that the player can reassemble into a coherent story as they are discovered » (2015 : 478). De façon plus large et avant Tringham, Jenkins avance que peu de films ou livres sont entièrement linéaires puisque la majorité développe des histoires secondaires révélées au fur et à mesure de l'intervention par l'utilisateur (2004 : 9). Ainsi, le joueur de *Dead Space* passe une partie de son temps à récupérer des fragments du vécu et à les relier afin de créer du sens (ce que Jenkins appelle la compréhension narrative [*Ibid*]). Mais ces récits anecdotiques n'ont parfois aucune influence directe sur la jouabilité et restent donc du domaine du décor, du remplissage, de l'esthétique nécessaire à la conservation d'une

ambiance de science-fiction horrifique⁸⁷. Un exemple du premier *Dead Space* est le parcours d'un couple de passagers de l'*Ishimura*, Jacob Temple et Elizabeth Cross. Le joueur découvre ces personnages, encore vivants pendant la majorité de l'expérience d'Isaac, par le biais d'enregistrements et de messages ramassés à divers moments. Or, aucun des éléments recueillis ne peut aider l'interacteur à s'améliorer ou lui donner plus de précisions sur les dangers à affronter, car ils consistent simplement en des confessions d'êtres humains essayant de survivre de manière comparable à Isaac⁸⁸. Acquérir les déclarations de Temple et Cross sert essentiellement à enrichir l'univers de *Dead Space* sans qu'il n'y ait d'incidence sur la jouabilité.

Dans ce contexte, nous devons comprendre la façon dont un monde de science-fiction d'horreur se développe, en lien avec ce que nous avons déjà évoqué sur ce genre dans le chapitre deux. Notamment, pour Chion, créer au cinéma (ou pour le jeu vidéo) un milieu futuriste implique de « faire prononcer des paroles aux acteurs qui évoluent dans ce nouveau cours des choses (Chion, 2008 : 81). Dans les objets ici étudiés, les personnages et les décors (à travers les publicités ou noms des pièces qui s'affichent) utilisent un vocabulaire varié : rare comme avec la télékinésie qui est concrétisée en concordance avec le jeu, inconnu comme le « RIG »⁸⁹, ou des combinaisons de mots qui n'ont pas lieu d'être

⁸⁷ Paradoxalement, et comme nous l'avons vu précédemment, l'installation d'une ambiance influence la jouabilité de façon plus ou moins passive. De façon directe, active, les histoires auxquelles nous faisons allusion ne sont pas nécessaires au bon fonctionnement et à la compréhension du jeu. Mais comme les récits secondaires au cinéma, elles viennent compléter un univers macabre (nous pensons au docteur Clemens dans *Alien 3* (David Fincher, 1992), qui explique comment il a tué de nombreuses personnes par accident après s'être trompé sur le dosage de piqûres alors qu'il n'était pas en état de pratiquer son métier).

⁸⁸ Nous pouvons faire un parallèle plus poussé qui viendrait renforcer ce que nous avons évoqué dans la note précédente avec la considération passivité/activité du récit de Cross et Temple. De façon très analogue à Isaac, Temple est un technicien cherchant à survivre, réparant certaines parties de l'*Ishimura* et cherchant sa compagne, Cross. Cette dernière est unitologue et amène Temple au docteur Chalus Mercer (un des principaux antagonistes et dirigeant des unitologues sur le vaisseau) avant de se suicider. Le joueur suppose qu'elle est tombée dans la folie, tout comme une partie de l'équipage.

⁸⁹ C'est un outil d'évaluation des signes vitaux pour le joueur. Dans le monde du jeu et commun à une grande majorité des personnages, le RIG est synchronisé avec l'ordinateur du vaisseau ou d'autres appareils du futur, comme un traqueur de vitalité.

dans le réel comme « sortie de zone sans gravité » ou « module de stase » (un outil permettant de ralentir les objets et ennemis). Chion ajoute que les œuvres de science-fiction doivent se méfier de termes qui peuvent rapidement devenir obsolètes à force d'avoir été trop exploités⁹⁰. Chaque mot prononcé dans un film ou un jeu demeure ancré dans son esthétique sonore, ce qui est particulièrement remarqué dans le 10e art où le joueur peut employer son temps à explorer l'espace en ses moindres détails, tels les noms des pièces, les affiches du vaisseau, la lecture des messages laissés, etc.

Quant à l'horreur, Richard Dansky, écrivain et concepteur de jeux vidéo et de plateau, précise la façon d'y installer une ambiance (en pensant au jeu vidéo, mais cela s'applique pour le 7^e art). Il confirme le fait que le genre vient généralement avec beaucoup de récits passés afin d'établir des secrets que l'utilisateur, restant par surcroît attentif, va découvrir sur le monde, le monstre ou les personnages (Dansky, 2009 : 114). En instaurant tant de mystères, le créateur va pouvoir garder une atmosphère tendue, « building the possibility of bad things happening into the space and the context » (*Ibid* : 115) tout en conservant le besoin de répondre à la question « why is this happening here, of all places ? » (*Ibid*). Comme nous l'avons mentionné précédemment, le joueur ou spectateur peu renseigné et peu préparé sera surpris et aura d'autant plus peur au fur et à mesure qu'il découvre l'univers dans lequel il a été immergé. Dansky ajoute que les personnages secondaires finissent par fréquemment avoir des morts terrifiantes, soit très violentes, soit psychologiquement traumatisantes (ou parfois les deux) et que beaucoup sombrent dans la

⁹⁰ Un exemple cité par le chercheur est celui de robot. Chion admet néanmoins que son usage dans le contexte d'*Alien* reste moderne (probablement dû au contexte de désespoir de l'équipage avec la mort de plusieurs membres, la presque mort de Ripley, la lutte contre Ash et sa destruction avec les éclaboussures blanches au lieu du sang, ainsi qu'au ton du personnage de Parker [« It's a robot ! Ash is a goddam robot ! »]), alors que dans toute autre création de l'époque, il serait vu comme dépassé et non pris au sérieux (Chion, 2008 : 85)

folie, voire trahissent le protagoniste⁹¹ (*Ibid* : 114). Ajoutées aux éventuels échecs du joueur amenant à des animations choquantes, ces nombreuses péripéties morbides rendues à l'écran de façon originale viennent alimenter une atmosphère cauchemardesque. En revanche, Dansky soutient que les personnages secondaires ou tertiaires sont surtout des procédés narratifs (*plot devices*), présents pour servir l'histoire, et sont donc moins développés (*Ibid*). Dans le contexte que nous avons exposé dans ce chapitre, nous pouvons penser qu'ils existent en réalité dans un but plus cosmétique, car la majorité des décès présentés n'auront pas plus d'incidences sur la jouabilité que les traces de sang ubiquitaires dans le vaisseau. Enfin, Dansky souligne l'importance d'éviter les stéréotypes et de faire en sorte que dans un monde horrifique, comme dans celui de science-fiction, tout paraisse vraisemblable. Reste que même *Dead Space* n'échappe pas à quelques clichés qui, selon les jugements, demeurent plus ou moins bien intégrés à l'univers⁹². De plus, comme la plupart des œuvres qui ont marqué la science-fiction d'horreur, le jeu arrive à mettre en place une ambiance unique reposant sur des bruits variés. Tels les effets acoustiques des xénomorphes ou des ordinateurs d'*Alien*, exclusifs à la saga, l'atmosphère de *Dead Space* est remplie de sons évoquant de précédentes œuvres de science-fiction horrifique, qu'il s'agisse des grincements métalliques entendus dans le vaisseau, des vociférations des nécromorphes ou

⁹¹ Les possibilités d'exemples sont abondantes, qu'il s'agisse de la femme aveuglée et ensanglantée, parlant à un corps totalement démembré, donnant au joueur le module de télékinésie au tout début du chapitre 2 de *Dead Space*, ou de l'homme sur la table d'opération dans le premier chapitre de *Dead Space 2*, massacré par un nécromorphe alors qu'il est encore attaché et qu'Isaac tente désespérément de le délivrer (sans succès puisque le jeu rend le sauvetage impossible malgré les efforts du joueur). Les morts de personnages plus développés et familiers viennent aussi perturber l'interacteur, comme dans le premier jeu avec Hammond, le chef de la sécurité démembré et écrasé par un nécromorphe de type *Brute* (un monstre à taille d'éléphant, chargeant avec ses deux avant-bras disposés comme un gorille), ou Kendra, informaticienne travaillant secrètement pour le gouvernement, écrasée par un tentacule d'une reine nécromorphe (gigantesque monstre contrôlant les nécromorphes par télépathie). Pour une liste plus détaillée, nous conseillons d'aller consulter la liste des rencontres dans les jeux *Dead Space* : <https://deadspace.fandom.com/wiki/Survivor_encounters>

⁹² Des exemples cités dans le chapitre deux sont les religieux extrémistes, le scientifique fou Challus Mercer (même si la majorité des personnages de *Dead Space* paraissent fous), ainsi que le gouvernement et ses conspirations.

des cris de souffrances d'Isaac. Toutes ces tonalités contribuent à alimenter un monde futuriste d'épouvante marquant.

Les habitudes cinématographiques des utilisateurs, associés aux multiples références, hommages et liens avec d'autres milieux de science-fiction horrifique ainsi qu'avec le réel (Tringham souligne la métaphore de l'Unitologie avec la Scientologie, ou encore compare le monolithe du jeu à celui de *2001 : A Space Odyssey* [2015 : 313]), permettent à l'univers de *Dead Space* de se développer dans le genre tout en y apportant son propre contenu. Tringham remarque que le jeu n'est pas inattendu dans son histoire prévisible et dérivée, mais dans son esthétique gothique choquante et perturbante (2015 : 314). En outre, l'immersion dans ce monde dépend de choix de mise en scène efficaces et prenants.

5.2 La place du monde fictionnel

Une des forces des jeux *Dead Space* et *Dead Space 2* provient du fait que ces œuvres permettent au joueur d'être presque totalement immergé dans un monde. Les concepteurs ont poussé le diégétique, c'est-à-dire tout ce qui est inclus et existe dans l'univers fictif, à son maximum. Comme pour un film, toutes les informations requises à la progression de l'interacteur et à la compréhension du monde fictif sont introduites à l'écran et dans le temps de l'action. Nous devons néanmoins préciser que la volonté de l'utilisateur de se plonger dans un milieu, comme nous l'avons vu dans le chapitre quatre, est parfois nécessaire afin de profiter du monde vidéoludique déployé à travers l'esthétique. L'exemple le plus flagrant dans *Dead Space* est lorsque le joueur doit imaginer que les écrans de sauvegarde sont intégrés dans le jeu tel un système fictionnel.

Développer un monde autonome, c'est ajouter une grande part d'immersion dans l'expérience de visionnage et de jouabilité. Pour Nitsche, c'est le passage à des milieux en trois dimensions qui a pu augmenter la précision et l'interaction entre les objets et les joueurs, les relations entre l'espace et l'avatar, la façon de représenter dans l'interface (2008 : 19). En ce sens, Bourassa indique que « la cohésion du monde fictionnel repose sur la cohérence du monde diégétique et sur la métaphore spatiale qui l'organise dans l'interface » (2010 : 145), propos que nous pouvons relier avec la nécessité pour les créateurs d'inventer des univers plausibles. Avoir un contact direct avec des objets permet ainsi au joueur d'intervenir plus clairement dans le milieu grâce à une interaction concrète. Nitsche pense que l'interacteur se transforme à travers son accessibilité aux éléments présents dans l'interface diégétique (2008 : 209), contredisant la réflexion de Poole qui soutient qu'au cinéma la fiction est projetée vers nous, alors que dans le 10^e art nous y sommes projetés (2000 : 98). Nitsche considère que cette accessibilité justifie l'émergence d'une existence en jeu. Salen et Zimmerman ont un point de vue qui accompagne celui de Nitsche, et théorisent que les espaces narratifs doivent inclure une forme de lien social pour créer une relation plus forte entre l'utilisateur et l'œuvre (2004 : 15 [chap 26]). Seulement, contrairement à Nitsche qui prône l'interaction avec les objets, ils estiment que la conception de l'espace permet à un joueur de se reconnaître dans le milieu virtuel, c'est-à-dire qu'en ayant une bonne idée de ce qui lui est présenté, il profite d'une expérience de plus grande qualité. En prenant le point de vue de Nitsche, l'interaction au cinéma avec un objet est purement visuelle et sonore, incluant un travail de réflexion tel que nous l'avons étudié avec Smith et Perron dans le chapitre 3. Mais les objets faisant partie de l'espace, la théorie de Salen et Zimmerman paraît plus complète et implique à la fois le 10^e et le 7^e art, car l'analyse de

l'environnement est indissociable de la jouabilité et de la compréhension de l'œuvre pour avoir le parcours le plus immersif possible dans un univers cohérent.

Dans ce contexte, et en lien avec la sous-partie précédente, Salen et Zimmerman proposent le terme de « descripteur narratif » pour définir tous les éléments contenant du récit et des informations d'interaction en jeu, « from the written introduction to the opening cinematic, from the design of light and sound to the style of the game interface » (*Ibid* : 28). Pour les chercheurs, les descripteurs narratifs permettent l'émergence de l'expérience narrative du joueur, en particulier lorsqu'ils sont intégrés et reconnus pour influencer la jouabilité (*Ibid*), comme la surbrillance des objets à ramasser ou le son d'un monstre qui vont attirer les sens du joueur de la même façon que ceux d'un spectateur⁹³. De ce fait, plus les éléments sont inscrits dans la diégèse, discernables et mis en avant, plus l'utilisateur se sent inclus dans le monde fictif.

Une œuvre comme *Dead Space* possède ainsi toutes les composantes d'un jeu où nous pouvons nous immerger dans l'univers. Nous avons déjà mentionné que le point de vue de l'avatar est à la troisième personne, décalé vers la gauche de l'écran (comme nous pouvons le constater sur plusieurs figures) avec une vision de dos proche du joueur et très refermée, accentuant le sentiment de solitude. De plus, comme vu sur les figures 7 ; 8 ; 9 et 10 ; et souligné par Nicholas Villeneuve dans « Video Game Retrospective : Dead Space », l'ensemble des informations nécessaires à la survie de l'interacteur sont immédiatement visibles dans l'interface, intégrés au personnage d'Isaac :

Instead of a traditional heads-up display like most other games, your health, weapon ammo, and inventory screen are all integrated in-game as this augmented virtual display created by your spacesuit, which means that even checking your inventory leaves you open to attack. (Villeneuve, 2017)

⁹³ Nous verrons dans le chapitre suivant que les descripteurs narratifs sont souvent mis en avant par des techniques visuelles et sonores développées par le cinéma.



Figure 7 : *Dead Space*, présentation d'instructions de jouabilité.

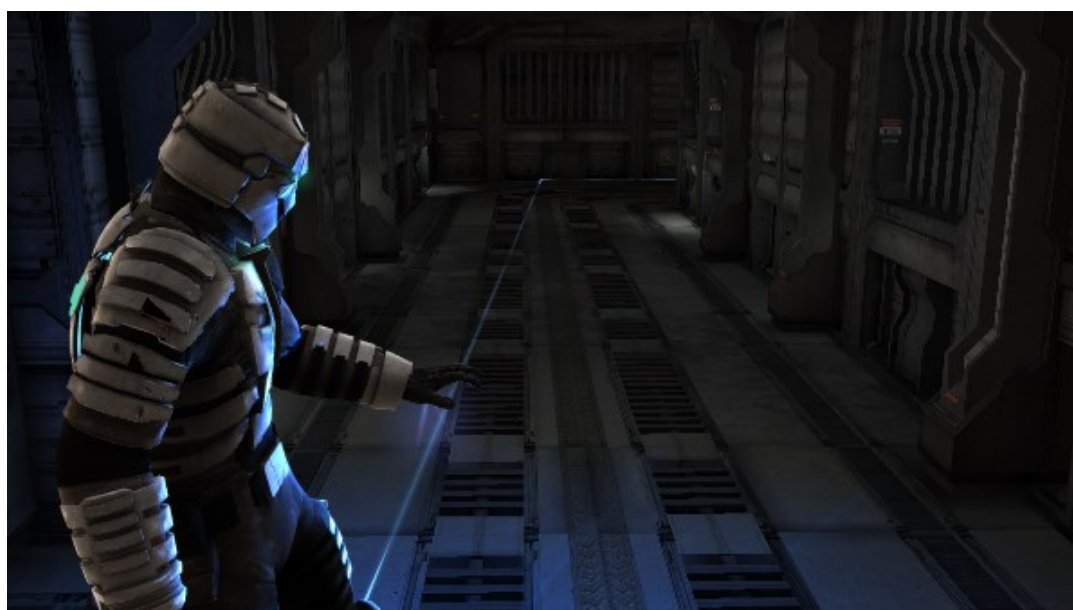


Figure 8 : *Dead Space*, la ligne bleue indique le chemin vers l'objectif.



Figure 10 : *Dead Space*, les banques de données sont accessibles sans avoir à faire pause et aller dans le menu. De plus, nous voyons la barre de vie insérée dans la tenue d'Isaac le long de sa colonne vertébrale, ainsi que le niveau de stase (pour ralentir des objets) à droite de cette ligne. Le joueur dispose d'éléments nécessaires à la survie de son avatar arrangés au premier plan dans le monde fictionnel.

Villeneuve fait remarquer que le joueur est constamment vulnérable, ce qui est d'autant plus ressenti quand Isaac est attaqué alors qu'il vient de se connecter à une machine inventaire sur le vaisseau. Dans ce contexte, la vue se bloque, il est impossible de revenir en arrière et de bouger. Or, dans un unique moment du premier jeu, Isaac est immédiatement interpellé pendant sa consultation de l'appareil, laissant le joueur surpris et paniqué. Pour ce qui est des informations de jouabilité disponibles, la jauge de vie est indiquée par la ligne verticale bleue au niveau de la colonne vertébrale, et la charge du module de stase par le demi-cercle bleu placé sous l'épaule droite. Les objectifs et informations complémentaires apparaissent comme des hologrammes projetés depuis un espace sous le casque d'Isaac (présenté dans la figure 11).



Figure 9 : *Dead Space*, Isaac dans son armure de début de jeu. L'aspect du casque rend toutes les informations diégétiques.

Afin de les suivre dans le vaisseau, le joueur peut activer une touche faisant pointer la main gauche du protagoniste vers le sol et ressortir un rayon bleu (figure 9). Il peut également consulter la carte, les messages sonores ou écrits trouvés, ainsi qu'une bonne partie des données de directions et de gestion d'équipement directement en jeu sans avoir besoin de faire pause (figures 7 et 8). Dom Pepiatt, critique pour le magazine *Games Radar*, qualifie l'interface de non intrusive, sans nécessiter d'utiliser d'affichage en tête haute (des informations présentées à l'écran, mais non existantes dans le monde virtuel) (Pepiatt, 2008). Les bruits entendus restent eux aussi majoritairement diégétiques. Pour une chercheuse comme Inger Ekman, plus un son est diégétique, évalué et avec une source, plus le joueur va avoir envie de le découvrir (Ekman, 2005 : 2), une curiosité qui nous le supposons, a tout autant besoin d'être satisfaite pour des spectateurs. Une exception importante, mais possible à éliminer au bon vouloir du joueur, est la musique. *Dead Space* comporte en effet des compositions intégrées à son univers, mais aussi un arrangement strident, métallique et inquiétant qui entoure constamment le joueur et s'intensifie à

l'approche d'un monstre, cassant alors l'immersion. Si la musique est supprimée dans les options du menu, ce cas n'a pas besoin d'être mentionné. Autrement, comme pour un film, l'utilisateur de *Dead Space* ne doit pas impérativement sortir de l'écran et interrompre son expérience, car il détient toutes les informations nécessaires dans l'interface de l'œuvre, incluses dans monde virtuel.

Pour ce qui est des monstres et des indications pour se repérer dans les décors, et comme nous allons le voir dans le chapitre suivant, les concepteurs ont mis en scène de façon cinématographique les renseignements utiles au joueur pour savoir dans quel type de pièce il va entrer et quelle créature, nouvelle ou non, il va affronter (comme vu dans la figure 12, de façon similaire à la situation du bébé explosif décrite dans le chapitre quatre).



Figure 10 : *Dead Space*, une nouvelle scène où Isaac assiste impuissant à une mise à mort, valorisée par l'esthétique, d'un membre de l'équipage.

[Chapitre 6] Penser l'esthétique de *Dead Space*

Pour influencer la jouabilité, les développeurs de jeux vidéo emploient des méthodes de mises en scène tirées du cinéma, et créent des décors et des monstres de façon à manipuler le comportement du joueur.

6.1 Conceptualisation du milieu

Afin d'étudier l'influence de l'environnement d'une œuvre audiovisuelle sur les spectateurs ou joueurs, nous devons passer par une analyse pratique de la structure d'une image. Dans les chapitres précédents, nous avons vu qu'un plan isolé combine de multiples données, et que ces signes associés instaurent et alimentent une ambiance. C'est ce que David Bordwell, Kristin Thompson et Jeff Smith appellent la forme du film (2020 : 51-52) dans *Film Art : An Introduction*. Pour les chercheurs, un créateur met en place un système auquel il donne une forme afin d'établir une expérience structurée pour l'utilisateur (*Ibid*). Toutes les composantes de l'œuvre contribuent à instaurer un effet global, une atmosphère, puisque « our minds are very good at finding patterns in things—faces in the clouds, a rhythm in a downpour. Artworks rely on this dynamic, unifying effort of the human mind » (*Ibid* : 52). Bordwell, Thompson et Smith ajoutent que chaque élément remplit une ou plusieurs fonctions, « they do something in a larger whole » (*Ibid* : 62). Plus largement, les contenus évoqués sont arrangés dans une mise en scène que les chercheurs divisent en quatre domaines techniques : le décor, les costumes et maquillages⁹⁴, l'éclairage, les mouvements et l'interprétation⁹⁵ (*Ibid* : 115). Ces groupes nous aident à voir la façon dont

⁹⁴ Pour le maquillage nous pensons à la façon dont le visage de l'avatar est conceptualisé.

⁹⁵ Des acteurs ou, dans notre cas, de l'intelligence artificielle et de l'interacteur.

une œuvre est construite, mais c'est à travers Bruce Block que nous analysons plus précisément les effets des éléments de mise en scène. Dans *The Visual Story : Creating the Visual Structure of Film*, il propose une liste de composantes visuelles de base, proche de l'organisation de la mise en scène selon Bordwell, Thompson et Smith : l'espace, la ligne, la forme, le ton, la couleur, le mouvement et le rythme (Block, 2008 : 2) et nous offre quelques techniques de manipulation esthétique qui fonctionnent pour tous les médiums audiovisuels :

Where does the audience want to look in any picture? What attracts the audience's eye? Movement is first. The viewer's attention will always be drawn to a moving object. Brightness is second. If there is no movement, the viewer's point-of-attention will be drawn to the brightest area in the frame. If a moving object also happens to be the brightest area of the frame, the viewer will notice that object even quicker. When the audience is looking at an actor's face, their point-of-attention will usually be drawn to the eyes. Any on-screen vanishing point will attract the viewer's attention. An audience's point-of-attention will also be drawn to contrasts or differences in any of the visual components. (Block, 2008 : 175)

Pour les chercheurs de *Film Art : An Introduction*, l'attraction visuelle soulignée par Block est nécessaire à la cohérence de l'atmosphère de l'œuvre puisque c'est l'interacteur qui assemble les différents éléments et les organise pour mieux se repérer (2020 : 140). Même si l'utilisateur peut suivre l'ensemble d'un plan ou d'un cadre, il va forcément canaliser son attention sur un point particulier qui peut changer selon divers stimuli. En jeu vidéo, ce réflexe aide à déterminer quel opposant abattre en premier : les ennemis les plus proches à l'écran ou en déplacement seront ceux sur lesquels l'interacteur se focalisera en premier, puis ce seront ceux dans la lueur, etc. Il s'agit d'une jouabilité qui fonctionne de façon analogue à la concentration d'un spectateur. L'avantage pour un concepteur est de s'amuser avec la perception des interacteurs : il peut situer un adversaire dans une zone lumineuse légèrement en retrait, et un autre dans une zone sombre mais plus à proximité de l'avatar.

Le temps de choisir la cible peut alors s'avérer plus long (surtout pour un interacteur non expérimenté), ce qui risque d'être fatal dans un jeu comme *Dead Space*.

Pour Block, et en lien avec les systèmes d'interprétation que nous avons abordés précédemment, notamment avec Smith, Perron et les chercheurs cités plus haut dans ce chapitre, une composante visuelle transmet des ambiances, des émotions, des idées, et surtout une structure aux images (Block, 2008 : 4). Certains éléments ont déjà des caractéristiques qui leur sont associées. Par exemple la couleur rouge stéréotypée indique un risque alors que la bleue apaise. Or, pour Block, le bleu peut être lié au meurtre, à la peur et au danger si la couleur est ainsi définie pour le public, comme toute notion idéalisée peut changer de signification selon les envies d'un créateur (*Ibid* : 4). La couleur blanche est traditionnellement pensée comme un symbole d'ordre et de propreté clinique. Dans des œuvres de science-fiction d'horreur, nous avons vu que l'extra-terrestre et l'inconnu viennent s'emparer des milieux sombres dans lesquels les personnages évoluent. Dans ce contexte, le blanc peut être perçu comme un signe de vulnérabilité ou d'ouverture à une potentielle intrusion. La séquence du chapitre deux de *Dead Space*, qui se déroule dans le niveau médical du vaisseau, est justement une des plus sales. Les cadavres des médecins habillés de blanc s'opposent aux giclées de sang et aux décors ravagés et envahis par de la matière organique. Manipuler les habitudes audiovisuelles des utilisateurs perturbe ces derniers. Pour Block, chaque fragment visuel peut être manié et décrit selon son contraste (sa différence) ou son affinité (sa similarité) avec les autres (*Ibid* : 11)⁹⁶. Bordwell, Thompson

⁹⁶ Nous devons mentionner que Block définit rapidement la structure d'une histoire basique : exposition, conflit et résolution (nous constatons d'ailleurs que chaque chapitre de *Dead Space* est établi ainsi). Le chercheur veut lier la construction visuelle avec celle du récit (Block, 2008 : 222). Il note que l'exposition installe les premiers éléments optiques qui viendront supporter l'histoire et auxquels les utilisateurs vont s'habituer. Le conflit exploite contraste et affinité pour que toutes les actions se déroulent (*Ibid* : 233). Puis la résolution voit une baisse d'intensité passant par un retour à des composantes basiques et stéréotypées (*Ibid* : 235). Ce dernier cas montre néanmoins quelques failles dans la théorie de Block puisque dans plusieurs œuvres d'horreur comme celles que nous analysons, le terme de l'aventure n'amène pas toujours une baisse d'intensité. À l'issue d'*Alien*,

et Smith rappellent d'ailleurs que l'œil humain est très sensible aux petites différences, particulièrement pour la couleur, et la moindre composante qui instaure une inégalité dans le plan sera remarquée par un utilisateur (2020 : 144). Dans le cas de l'horreur, les créateurs font ressortir les composantes afin d'instaurer un dynamisme et une intensité optique⁹⁷. Notamment, le ton établit le degré de brillance par rapport à une échelle du gris ; le mouvement est le premier à attirer la vision en employant la caméra, les objets dans l'œuvre et l'œil de l'utilisateur ; et le rythme est trouvé entre les choses amovibles ou en déplacement, dans le son, et dans le montage (Block, 2008 : 3), ainsi que les mouvements opérés par le joueur en jeu vidéo.

D'autres éléments, comme le milieu, sont manipulés à plusieurs niveaux. Pour Block, il existe trois espaces visuels : le premier, physique, est devant l'objectif, le second est celui qui apparaît à l'écran, et le troisième est la taille et la forme de l'écran (*Ibid* : 2). Le deuxième est probablement le plus essentiel, car il inclut l'ensemble des composantes relevés par Block. Nous pouvons le diviser en diagonales, en trois parties horizontales, trois verticales, etc., formant ainsi des grilles⁹⁸. Ce découpage peut aider à raconter l'histoire et donner des indices sur l'intrigue. Pour Perron, gérer l'environnement de jeu est important pour profiter d'une expérience idéale (Perron, 2018b : 318), ce qui est aussi le cas pour les films d'horreur. L'allégorie de l'espace dans la fiction vidéoludique est comparable à la balance que font les œuvres entre affinité et contraste, dans le sens où elle se construit autour d'un oscillement entre danger et sécurité (*Ibid* : 338). En restant dans un contexte de découpage dans l'écran,

Ripley se retrouve à nouveau coincée avec le xénomorphe. À la fin de *Dead Space*, le joueur doit affronter un monstre final avant de devoir s'échapper d'*Aegis VII* en panique, puis le jeu se termine sur un sursaut avec une apparition venant hanter Isaac.

⁹⁷ S'appliquant à ce que nous décrivons, nous rappelons l'exemple d'une alerte de quarantaine que nous avons cité dans le chapitre 3.

⁹⁸ Nous pouvons nous référer à la règle des tiers qui divise l'image en neuf parties égales (séparées par deux lignes verticales et deux horizontales). Cette norme aide à établir une structure simple et efficace d'un plan.

la composante visuelle qu'est une ligne influence fortement la façon dont un interacteur analyse le milieu dans lequel il évolue et en est indissociable :

Line is a perceptual fact. It exists only in our heads. Line is the result of other visual components that allow us to perceive lines, but none of the lines we see is real. Shape goes hand in hand with line, because all shapes appear to be constructed from lines. (Block, 2008 : 2)

Ce sont des points d'intérêt premier, ou points de focalisation, qui établissent une ou plusieurs lignes⁹⁹ [figure 13].

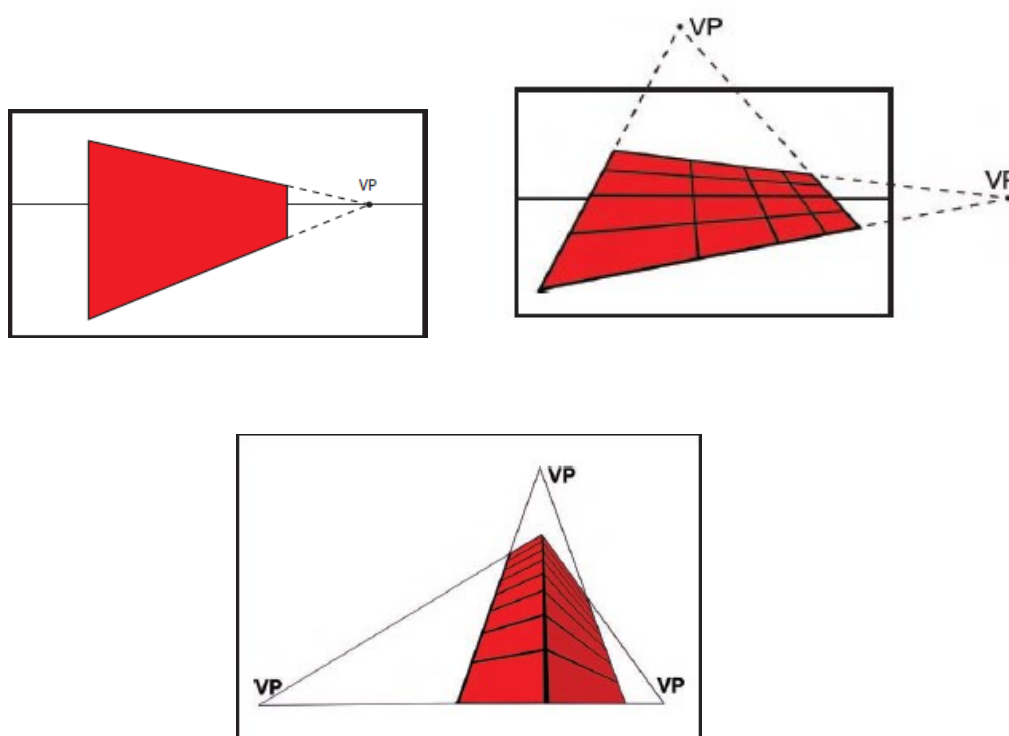


Figure 13

Figure 13 : schéma, exemples de points de fuite (Block, 2008 : 17-23).

Le regard de l'utilisateur est entraîné vers une zone dans l'espace, probablement par un mouvement, et relié à une composante optique supplémentaire appâtant l'œil de façon à former instinctivement une droite invisible (Block, 2008 : 90). Le joueur attiré par un ennemi

⁹⁹ Block définit ainsi plusieurs lignes : la diagonale est la plus intense, la verticale l'est moins, l'horizontale est la moins dynamique. Orienter un utilisateur en alternant ces lignes, plan par plan ou séquence par séquence, permet de créer du contraste (Block, 2008 : 101). Nous devons rappeler qu'il peut s'agir de conventions picturales avec lesquelles les concepteurs peuvent jouer afin de changer l'effet qu'un axe a sur l'interacteur.

va se mettre à le viser pour l'abattre, créant une ligne visuelle de l'avatar vers le monstre. La présence d'un autre nécromorphe plus au fond va permettre à l'interacteur de constituer inconsciemment un nouveau tracé imaginaire, et ainsi de suite avec tous les éléments importants vus à l'écran. Une technique similaire est utilisée en cinéma pour que les spectateurs puissent analyser en un instant une situation donnée en un plan, leur offrant la possibilité de prévoir les actions à venir et de se préparer à vivre une émotion.

Le chercheur Mark J.P. Wolf aborde aussi le concept de lignes invisibles en étudiant leur rôle dans la création de profondeur de champ, avec les axes X, Y et Z (le premier étant horizontal et le second vertical [figure 14]).

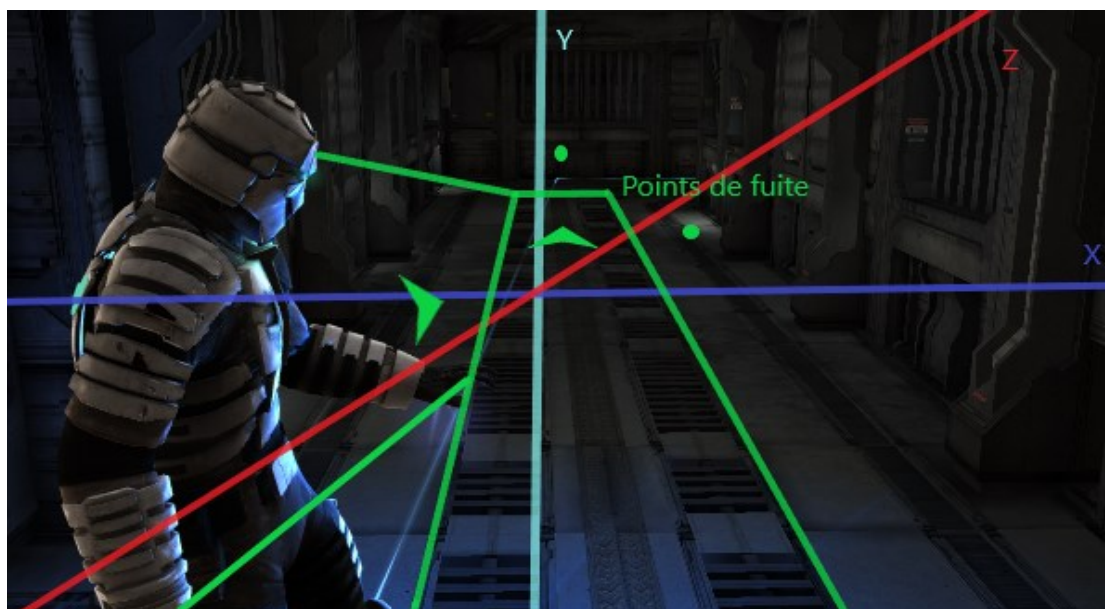


Figure 14 : *Dead Space*, capture d'écran en jeu modifiée pour faire apparaître les axes et points de fuite les plus notables. Modification faites depuis la figure 9.

L'axe Z peut être simplement vu comme une relation figure-fond (*figure-ground*), «in which an object (the figure) is seen as being in front of a background (the ground)» (Wolf, 2009: 152). Pour Wolf, le jeu vidéo a progressivement incorporé toutes les techniques nécessaires pour amener de la profondeur à l'écran, qu'il s'agisse de la taille d'objets, des échelles de textures, du point de vue, etc. (*Ibid* : 151-152). Il est important de préciser que la

résolution de l'axe Z (le nombre de fois où un objet peut ressortir clairement sur cet axe) dépend de celle des axes X et Y, ainsi que du ton et de la couleur de l'image (*Ibid* : 153). En cinéma comme en jeu vidéo, l'impression de trois dimensions sur un écran plat est due au point de fuite. Pour Block, ce point forme un plan longitudinal, donnant une apparence de profondeur (2008 : 17), et vers lequel tous les interacteurs dirigent leurs regards (*Ibid* : 25). Plus il y en a, plus la sensation d'enfoncement sera efficace pour offrir un espace pénétrant¹⁰⁰ et immersif. Un objet en mouvement peut aussi créer une illusion de profondeur, mais uniquement s'il va du fond de l'écran vers l'avant, et inversement. Un ennemi chargeant alors vers l'interacteur, que ce soit dans le 7^e ou 10^e art, est bien plus menaçant, car l'effet déclenché par la composante visuelle paraît plus concret. Son ombre, sa forme, sa couleur et ses tons changent, provoquant un contraste qui vient perturber l'expérience. La caméra peut aussi ajouter sa touche de réalisme avec ses déplacements constants en jeu et grâce auxquels l'espace prend vie à travers une sensation de profondeur omniprésente.

L'ambiance horrifique de *Dead Space* est également alimentée par une innovation qui influence fortement les interacteurs avec les autres signes avancés par Block. Les créateurs du jeu ont en effet réussi à développer de la luminosité dynamique : « simulated illumination is defined as the method by which virtual 3D game environments are rendered taking into account all lighting information in the scene » (Priya Almeida et al, 2007). Au lieu d'une source statique et limitée en nombre, *Dead Space* génère de multiples perspectives de luminance et introduit une technologie qui permet aux concepteurs de se rapprocher des techniques et libertés cinématographiques en incorporant des lueurs simulées aux logiciels

¹⁰⁰ Néanmoins, Block note qu'un public, et donc à priori il en est de même pour des joueurs, est incapable de remarquer plus de trois points de fuite, ce qui donne un avantage au concepteur ou réalisateur pour manipuler les sensations des utilisateurs avec les convergences et perspectives (Block, 2008 : 27).

de modélisation. Dit plus simplement, l'éclairage prend vie. Elle est une entité provoquant de la terreur pendant la progression dans les environnements des jeux *Dead Space* comparable à celle ressentie dans l'évolution du spectateur d'*Alien*. Les possibilités de manipulation du contraste et de l'affinité, à travers les tons, la brillance, etc., sont décuplées. Nous pouvons passer d'un milieu chaud et coloré dans *Ishimura*, à une ambiance froide et désaturée à la fois au niveau de la lumière et du son. Une disparité assez similaire est de comparer la peau de Ripley vers la fin d'*Alien*, suante et colorée sur des teintes tirant vers le rouge, évoquant un être bien vivant et chaleureux, avec un *Nostramo* décoré de fumée blanche et aux couloirs sombres. Le spectateur craint alors que le personnage ne se métamorphose en perdant ses couleurs, et rejoigne des textures proches de celle du vaisseau, comme une forme d'assimilation comparable à celles des personnages de Brett et Dallas¹⁰¹. Pour Almeida, la technologie de lumière dynamique permet de se rapprocher d'une expérience d'éclairage dans un espace réel, avec un effet direct sur le ressenti des interacteurs (*Ibid*). Son rôle en jeu vidéo reste différent de celui au cinéma ou au théâtre, car l'environnement reste imprévisible à cause de la liberté d'interaction avec les joueurs. Or, nous avons vu qu'il était possible d'incorporer des éléments esthétiques afin de s'immerger dans un monde virtuel et se préparer à vivre des émotions en évoluant dans une certaine ambiance. C'est pourquoi l'expérience visuelle d'un joueur est très similaire à celle du cinéma, en particulier dans un jeu à progression linéaire comme *Dead Space*. Les œuvres de science-fiction d'horreur, en utilisant les composantes optiques que nous avons analysées, doivent maintenir leurs interacteurs dans un statut de peur omniprésent. Ainsi, la

¹⁰¹ La version du réalisateur met en scène Ripley découvrant ce qui ressemble au nid du xénomorphe. Elle y retrouve ses compagnons, Dallas pâle et à la voix faible, en cours d'assimilation par le milieu, et Brett qui est méconnaissable, presque entièrement incorporé au nid et au vaisseau. Par ailleurs, des séquences de *Dead Space* avec certaines créatures ayant absorbées des hommes peuvent rappeler ce passage d'*Alien*.

luminosité dynamique permet de manipuler le clair-obscur de façon à venir perturber les yeux des joueurs comme un film épuise un spectateur avec des méthodes analogues.

Pour Block, l'expérience du jeu vidéo passe par une évolution de la structure esthétique de l'œuvre, son intensité, et par extension les émotions vécues grâce aux contrastes et affinités (2008 : 266). Comme l'affirment Bordwell, Thompson et Smith, « a film is not simply a random batch of elements. Like all artworks, a film has form. By form, in its broadest sense, we mean the overall set of relationships among a film's parts », ajoutant que les structures rencontrées engagent notre cognition et nos émotions (2020 : 52). Les éléments de mise en scène étudiés par ces chercheurs et les composantes basiques évoquées par Block ont d'abord été utilisés par des médiums antérieurs au jeu vidéo, dont le cinéma, ce qui aide à comparer les deux arts lors d'une analyse pratique de leur ambiance. Pour aller plus loin, l'étude de l'espace visuel ne serait pas complète sans considérer les nombreuses créatures qui le peuplent.

6.2 Écriture et conceptualisation des monstres¹⁰²

Tout comme le milieu dans lequel elle évolue, une créature cauchemardesque exhibe plusieurs composantes visuelles permettant de l'identifier en détail. Nous avons aussi noté que les œuvres de science-fiction d'horreur modernes font de multiples références à leurs prédécesseurs. Blanchet qualifie d'ailleurs les entités du cinéma d'horreur comme « des figures éminemment transmédiatiques : avant même leur reprise par le domaine vidéoludique, celles-ci circulent dans les domaines graphique (*comic books*, manga, bande

¹⁰² Il convient de préciser que, tout en en restant une condition nécessaire comme Carroll le rappelle, un monstre ne fait pas forcément partie d'un univers cauchemardesque. Carroll distingue les entités d'horreur principalement par leurs côtés anormaux, surnaturels (pour les mondes dans lesquels ils évoluent), et envers lesquels l'interacteur a moins d'empathie (Carroll, 1990 : 16).

dessinée) ou télévisuel (séries et dessins animés) » (2010b : 3). Dans *Dead Space*, les divers nécromorphes ont des similarités avec les grands monstres de cinéma : ils ont des besoins de vampires, se reproduisent à partir d'autres êtres vivants tels des parasites, se comportent comme des zombies rapides, et les différentes parties qui composent leurs corps peuvent évoquer la créature de *The Fly*, en particulier à cause de leur aspect évoquant des insectes. Dans le contexte d'art-horreur de Carroll, les êtres sont menaçants et impurs, conçus selon des démarches revenant régulièrement dans le genre que nous étudions (Carroll, 1990 : 42).

Le monstre est souvent intelligent et organisé. Les nécromorphes de la saga *Dead Space* ont un esprit de ruche et sont dirigés par une reine. Le jeu montre à quel point l'espèce peut se conformer à tous les environnements, de façon connexe avec le xénomorphe, et peut prendre différentes formes, amenant donc le joueur à adapter constamment sa stratégie de combat et ses cibles prioritaires. Chaque catégorie de nécromorphes a en effet des capacités particulières et des faiblesses, souvent mises en avant par l'esthétique. Nous avons déjà abordé quelques spécimens, comme le nécromorphe classique dont la carrure fine et les bras tranchants suggèrent sa dangerosité et sa rapidité, tout comme le fait que le démembrer est probablement la solution la plus judicieuse à adopter. Pour donner un nouvel exemple, le *Tripod* [figure 15], créature massive ayant assimilé un mélange de parties humaines et qui apparaît à partir de *Dead Space 2*, dispose de larges zones jaunes fluorescentes sur ses longs appuis qui indiquent où le joueur doit frapper, tout en sachant qu'il peut rester à découvert, mais à grande distance.



Figure 15 : Dead Space 2, le *Tripod*, sa constitution et ses faiblesses mises en valeur. Image prise depuis <<https://deadspace.fandom.com/wiki/Tripod>>.

Des bêtes comme l'*infector*¹⁰³ rappellent que la mort est multimodale, selon une expression de Poole, c'est-à-dire qu'elle engendre une chose pour certains ennemis, une autre pour de différents types d'adversaires, une autre pour nous-mêmes (Poole, 2000 : 101). Fréquemment dans l'horreur, la présence de corps inanimés suggère qu'il existe une possibilité d'un retour (plus ou moins) conscient, se réanimant par eux-mêmes ou via divers monstres. Un gros nécromorphe désigné le *pregnant*, une fois touché ou tué, lâche parfois des dizaines de petits parasites nommés les *swarmers*, dont le nombre est efficace pour dépasser le joueur qui gaspille santé et munition en se défendant, à moins de repenser sa stratégie et de changer son arsenal pour une arme adaptée. Un cas similaire advient dans

¹⁰³ Un nécromorphe pouvant voler et dont le rôle est de transformer les autres espèces en la sienne, qu'il s'agisse de cadavre ou d'êtres encore vivants.

Alien lorsque l'équipage se rend compte que le xénomorphe est nuisible même abattu, grâce à l'acide qu'il contient dans son sang. Il faut l'exécuter de loin, et de préférence proprement, sans faire d'éclaboussures, comme avec un lance-flamme. Le large bestiaire du jeu que nous analysons incite donc l'interacteur à rester constamment vigilant, y compris après la mort des dangers animés affrontés, et à toujours observer l'anatomie de l'adversaire. L'utilisateur expérimenté de science-fiction d'horreur est aussi conscient de l'histoire des monstres dans le genre : il n'est jamais immédiatement éliminé. Que ce soit dans *Alien*, *The Thing* ou bien d'autres œuvres similaires, rien n'est jamais vraiment terminé sans être sûr de la destruction totale de l'ennemi. *Dead Space* le lui rappelle à intervalles réguliers, avec des intelligences artificielles programmées pour imiter la mort, occasionnellement avant qu'il le rencontre (dès le premier chapitre, un corps de nécromorphe allongé au milieu d'un couloir, mis en valeur par la lumière se relève brusquement si le joueur enclenche une action en s'approchant trop), et dans certains cas après l'avoir touché (il arrive que des nécromorphes en partie découpés fassent semblant d'être inanimés). Ce genre de mécanisme oblige les joueurs à exploiter à maintes reprises leurs sens en vue de détecter les dangers, tout comme des spectateurs réfléchissent en s'identifiant aux personnages afin de comprendre si le monstre a définitivement péri¹⁰⁴.

Comme nous l'avons plusieurs fois évoqué dans cette partie, la science-fiction d'horreur développe régulièrement des créatures qui assimilent le corps humain en gardant certaines portions, comme les bras ou la tête (évoquant au passage des œuvres antérieures comme *The Thing* ou *Alien 3* où un xénomorphe se développe dans un animal, et dont la

¹⁰⁴ Ils sont bien sûr moins en danger qu'un joueur puisqu'ils ne peuvent qu'être surpris, mais le fait d'anticiper les actions à venir peut offrir une forme de satisfaction, puisque cela implique une bonne lecture des éléments de mise en scène.

physionomie est différente des autres entités de la saga). Les nécromorphes inspirent alors à la fois peur du dégoût et du danger de mort :

The fact that the beasts are reanimated human corpses infected with extraterrestrial DNA plays with the same fears of impregnation, metamorphosis and subjugation as the Alien universe. These are narrative worlds loaded with psychosexual terror – an element underlined in *Dead Space* by the protagonist's regular hallucinations of his wife. (Stuart, 2018)¹⁰⁵

Tous les côtés repoussants envisageables sont mis en avant dans les monstres des œuvres que nous étudions afin d'établir un sentiment de malaise. En lien avec la terreur psychosexuelle suggérée par Stuart, Perron (2018b : 383) et Carroll (1990 : 43) affirment qu'il est impossible de créer une entité uniquement en la dotant d'un physique répugnant, car elle doit être psychologiquement, moralement ou socialement menaçante. Néanmoins, et selon cette théorie, les nécromorphes sont des monstres efficaces par le fait qu'en absorbant un humain, ils figent les expressions et émotions traumatisées qu'a une personne dont le décès a été brutal, accentuant l'effet de peur. Le principe même de fusions interspèces vient casser les limites du corps naturel, la frontière entre la vie et la mort, à cause d'une intrusion souvent violente (nous pensons aux nombreux survivants croisés puis massacrés, ainsi qu'aux cinématiques de morts d'Isaac). Pour Dom Pepiatt, "making the main enemies of the game come *from* humans, by making them readable in that way, they became repulsive, they became alarming, they became relatable" (2018). Paradoxalement, les extra-terrestres de *Dead Space* ne sont pas non plus munis de pupilles, ce qui rend la connexion par le regard difficile et les antagonise encore plus. Les sagas *Halloween* et *Texas Chainsaw Massacre* ont utilisé le même procédé en dotant le tueur d'un masque sans possibilité de le voir. *Alien* a poussé plus loin en enlevant la moitié du visage du

¹⁰⁵ Une définition assez large de la psychosexualité est tout ce qui se rapporte aux aspects mentaux, émotionnels et comportementaux de la sexualité.

xénomorphe, lui donnant une esthétique insectoïde. D'autres œuvres comme *The Thing* laissent les spectateurs imaginer à quoi ressemble le monstre dans son état originel, qu'il soit aussi chaotique et obscène que porté à l'écran, ou plus épuré.

Les amateurs de science-fiction d'horreur se retrouvent constamment confrontés à des bêtes repoussantes et antipathiques par leur apparence. Dans ce contexte, nous devons convoquer la notion d'*abjection* de Julia Kristeva¹⁰⁶ (1982) qui rejoint l'idée de casser les barrières physiques humaines. Cette pensée est celle de la révolusion, du dégoût. Comme Luckhurst le résume, « l'“abject” est ce qui est rejeté lors du processus de formation du sujet et de l'émergence d'une frontière nette entre le sujet et les mondes de l'objet, en d'autres termes, le développement de notre sens de l'individualité a ses limites » (2014 : 52). Tout ce qui est du registre du phobique et du liquide (sang, urine et autre), tout ce qui se détache du corps devient abject. Pour Luckhurst, « *Alien* constitua l'un des exemples essentiels permettant aux théories de l'abjection de dominer l'analyse cinématographique pendant un temps » (*Ibid*). Les nécromorphes sont des unités étrangères interférant avec les nôtres et dérégulant l'ordre naturel des choses. Carroll affirme :

The character's affective reaction to the monstrous in horror stories is not merely a matter of fear, i.e., of being frightened by something that threatens danger. Rather threat is compounded with revulsion, nausea, and disgust. And this corresponds as well with the tendency in horror novels and stories to describe monsters in terms of and to associate them with filth, decay, deterioration, slime and so on. The monster in horror fiction, that is, is not only lethal but—and this is of utmost significance—also disgusting. (Carroll, 1990 : 22)

Les scènes de métamorphoses d'un cadavre vers un monstre sont perturbantes et incitent le joueur à agir vite. Les *infectors*, comme de nombreux autres nécromorphes, sont caractérisés par des sons uniques permettant à l'interacteur de les identifier efficacement pour pouvoir se préparer et répondre psychologiquement et physiquement à la menace.

¹⁰⁶ Ce concept est large et s'étend plus vers la psychanalyse, mais reste mentionné par de nombreux chercheurs travaillant sur l'horreur dans l'audiovisuel.

L'utilisateur s'habitue aux entités auxquelles il est confronté, aussi répugnantes soient-elles. La récurrence de l'abject est une preuve de redondance dans la façon dont les entités de science-fiction d'horreur sont écrites. C'est pourquoi ce qui fait la force des monstres devient rapidement leur faiblesse. Une fois leurs comportements et aspects analysés, l'interacteur peut réagir à chaque menace apparente, ou tout du moins s'y préparer, et ajouter la créature à un bestiaire mental. Les indices visuels laissés par la mise en scène permettent aussi au joueur ou au spectateur d'évaluer l'intensité du moment à venir, c'est-à-dire soit savoir si un gros combat s'approche, quels types d'adversaires vont être affrontés, par où ils vont frapper, etc. La structure de l'espace, son organisation et les sons environnants assistent l'utilisateur dans son expérience horrifique, avant même que le danger ne soit dans le champ.



Figure 16 : *Dead Space*, exemple vierge de toute modification. le plan possède plusieurs points de fuite. L'œil est attiré par les lumières, la structure du couloir, et enfin la forme humaine légèrement mouvante au fond à gauche de l'image, dans la pénombre.

[Chapitre 7] : Un hors-champ cinémato-ludique

Dans les médiums audiovisuels que nous étudions, nous avons avancé à plusieurs reprises qu'une partie conséquente de l'action passe par tout ce qui est suggéré hors du cadre. Dans le contexte de la science-fiction d'horreur, nous pouvons donc prétendre qu'il existe une double signification à l'inconnu avec le monstre inimaginable, l'extra-terrestre ou la crainte de la découverte et des possibilités de l'univers, et ce que nous ne voyons pas, mais pouvons percevoir ou entendre. Par ailleurs, Carroll pense que toute narration se rapporte à un désir de savoir comment évolue l'intrigue (ce qui, comme nous l'avons observé, passe par l'esthétique d'une œuvre) et estime que dans l'horreur, le centre même du récit est fréquemment lié à ce qui n'existe pas et ne pourrait pas être¹⁰⁷ (Carroll, 1990 : 182). C'est pourquoi le chercheur ajoute que les histoires horribles et l'intérêt qui en émane tournent souvent autour du thème de la découverte, d'en apprendre le plus possible sur la menace, ce qui en fait un plaisir cognitif (*Ibid* : 184)¹⁰⁸. Nous devons aussi rappeler que l'utilisateur habitué à l'horreur anticipe tout ce qui peut éventuellement sortir de l'ombre¹⁰⁹. Il faut le surprendre par tous les moyens visuels et sonores envisageables.

¹⁰⁷ Dans le cas de la science-fiction d'horreur, nous pouvons penser que l'inimaginable devient plus concret, car l'exploration de l'univers offre toutes les plausibilités concevables.

¹⁰⁸ Il rappelle que d'autres genres, comme les films de détectives par exemple, peuvent susciter un engouement analogue (Carroll, 1990 : 184).

¹⁰⁹ Nous précisons que nous traiterons aussi des cas où les décors sont obscurs, où il est impossible de distinguer une forme, une couleur ou n'importe quel objet. Tout ce qui peut se remarquer, à cause d'un flou, d'un brouillard pas assez dense, etc., ne sera que peu évoqué ici.

7.1 Le champ aveugle au cinéma et dans le jeu vidéo

Parmi les nombreuses limites qui composent les œuvres d'horreur, la vision restreinte fait partie des éléments qui viennent maintenir une atmosphère tendue. Cette contrainte du joueur est avant tout un avantage du concepteur. Pour le 7^e art comme pour le 10^e, et comme le fait remarquer Rouse III (2009 : 19), un univers sombre n'oblige pas une reproduction sur de grandes distances, et établit une bordure instinctive sur le regard et, dans le cas du jeu vidéo, le déplacement de l'utilisateur. De plus, sans progression, la profondeur de champ est absente. Poole rappelle que des médiums comme la peinture ou les vieux jeux vidéo proposent des représentations plates, qui fournissent de nombreuses informations, mais qui profitent de notre vision binoculaire limitée (Poole, 2000 : 227). Le cinéma est le premier à avoir montré une représentation capturée du mouvement, permettant ainsi d'aller explorer plus loin dans des espaces qui, à la base, sont plats. Afin de s'inspirer des avancées que le 7^e art a offertes, la mise-en-scène d'un jeu d'horreur doit être construite autour du mystère, qu'il s'agisse de brume, d'obscurité¹¹⁰ ou tout autre procédé. Pour le jeu vidéo, Wolf explique que la tridimensionnalité calculée sur ordinateur est très compliquée, car chaque objet contient le même nombre de polygones, où qu'il soit positionné à l'écran et quelle que soit sa taille, et donc tout ajout implique un rendu plus long (Wolf, 2009 : 164). Les vieux jeux possèdent alors moins de photoréalisme à cause d'un manque de détails. Or, le genre horrifique est moins touché par ce problème grâce aux besoins esthétiques qui sont nécessaires pour alimenter son ambiance. La réduction de la luminosité est aussi un moyen de présenter un jeu avec une plus haute définition. Nitsche

¹¹⁰ Quelques exemples pour le cinéma sont les brumes de *The Fog* (Carpenter, 1980), *The Mist* (Frank Darabont, 2007) ou plus récemment *BirdBox* (Susanne Bier, 2018), ou encore l'obscurité d'*Alien* ou *It et It : Chapter Two* (Andrés Muschietti, 2017 et 2019). Pour le jeu vidéo, hormis *Dead Space*, des jeux comme *Silent Hill*, *DOOM 3* ou *Amnesia : The Dark Descent* (Frictional Games, 2010) nous font profiter d'une ambiance alimentée par un hors-champ exploité efficacement.

cite *DOOM 3* (id Software, 2010) où, malgré une certaine absence de contraintes sur le contrôle de la caméra, le jeu atteint un niveau élevé de réalisme appuyé par un éclairage dynamique, ce à l'aide d'un monde sombre et avec peu d'objets mis en avant (Nitsche, 2008 : 153). En conséquence, l'utilisateur centre son attention sur chaque élément accentué par l'environnement. Or, Nitsche fait remarquer qu'un jeu comme *DOOM 3* alterne ses points visuels principaux (tels que ceux évoqués par Block dans le chapitre six) en laissant une partie du cadre dans la pénombre et en stimulant la luminosité de façon à perturber le joueur, à fragmenter le milieu et donc à régulièrement changer le champ de vision, ce qui rend le danger omniprésent (*Ibid* : 152-153), comme un film d'horreur peut le faire avec sa mise-en-scène et son montage. Ainsi, l'utilisateur est déboussolé par une atmosphère instable.

Avec son potentiel artistique, pour plusieurs chercheurs comme Pascal Bonitzer et Perron, l'hors-champ est considéré comme un espace à part entière, le champ aveugle (Bonitzer, 1982). Ce concept, récupéré par Perron pour penser le jeu vidéo, consiste à envisager l'écran comme un masque réduisant notre vue, ce qui implique que le monstre est théoriquement partout (Perron, 2005). Des années plus tard, Perron dit que « l'écran du jeu vidéo n'a pas plus de coulisses que celui du cinéma », car les aires dans et en dehors de l'écran sont des zones de « tension autour de menaces mortelles » (Perron, 2018a : 14). Comme au cinéma, l'hors-champ dans le jeu vidéo est actif. Il est important pour l'histoire et la jouabilité. Perron identifie deux espaces aveugles : le diégétique, caché par des barrières visuelles en jeu (de la fumée, les lumières qui s'éteignent d'un coup, ou l'exemple du labyrinthe que nous aborderons dans la sous-partie suivante), et le discursif, dissimulé par des éléments non diégétiques (2018b : 114-116). Le discursif permet souvent au diégétique de se manifester. Au cinéma, le créateur alterne régulièrement les plans pour transformer le champ aveugle.

Nous pensons à la scène de la capture de Dallas dans *Alien*, évoquée dans le chapitre deux, où le montage alterne entre le personnage et ce que celui-ci distingue, jusqu'à ce que le xénomorphe émerge d'un coup devant les spectateurs. En jeu vidéo, l'utilisateur change l'angle de vue en progressant, et choisit ses cibles et mouvements en fonctions des informations données par tout ce qui est hors du cadre (ombres qui apparaissent puis disparaissent, sons, etc.). C'est pourquoi le créateur doit penser à la vision de l'interacteur pour considérer ce qui doit être montré et ce qui doit rester dissimulé jusqu'au moment où ce dernier est vulnérable et apte à être surpris.

Comme nous l'avons évoqué dans l'introduction, Perron estime que le *survival horror* est, par essence, joué en perspective à la troisième personne, et que le joueur doit agir selon le point de vue de l'avatar, sa distance par rapport au plan, faire une évaluation du milieu, etc. (2009b : 132). Dans le contexte d'un jeu comme *Dead Space*, l'interacteur est très proche de l'avatar et, comme nous l'avons vu au sujet des figures que nous avons citées précédemment, une bonne fraction de la gauche de l'espace s'ajoute au reste du champ aveugle, car elle est bloquée par le corps d'Isaac. Pour comparer cette vision subjective, semblable de celle que nous avons évoquée dans la quatrième partie du premier chapitre, nous proposons l'analyse d'Alain Boilat de films en point de vue à la première personne. En faisant ce choix de « participation spectatorielle », les réalisateurs envoient des informations qui nous parviennent de façon presque aussi limitée que celles des protagonistes, « de sorte que le surgissement de la violence est tout autant subit pour eux que pour nous (Boilat, 2012 : 148). Boilat décrit ces œuvres (comme celles citées dans le chapitre un : *The Blair Witch Project*, *Cloverfield* ou [REC]) comme ayant un « impact attractionnel de l'horifique » qui « résulte ici d'une intrusion de l'hyperfictionnalité dans le cadre familier du cinéma

amateur » (*Ibid* : 147)¹¹¹. L'impression que le spectateur est proche de la caméra peut ainsi rappeler la situation du joueur qui le dirige. Boilat mentionne quelques exemples de choix esthétiques fréquents dans les films en vue à la première personne, comme la sous ou sur exposition, une mise au point aléatoire, des traces sur l'objectif, des grossissements intempestifs, etc. (*Ibid* : 149) qui viennent alimenter un hors-champ dont la présence se fait de plus en plus ressentir. En jeu vidéo, il s'agit de moment de pertes de contrôle que nous avons évoqué dans le chapitre deux, avec des taches de sang sur l'écran, des tremblements lorsque l'avatar est frappé par un monstre, etc. Nous souhaitons rappeler l'étude de Windels avec plusieurs joueurs de la première séquence de *Dead Space 2*. Le chercheur remarque:

The second feature of the scene that regularly prompted a fear response was when the player were knowingly pursued by enemies, but said aliens were not visible on-screen, and Isaac was just out of harm's way. This "implied danger" was a key cause of scariness for the participants, with Olivia suggesting, amongst screams, that knowing they were behind her was really scary. (Windels, 2011)

Cet exemple nous permet de mettre en pratique l'effet qu'a le champ aveugle sur des utilisateurs, en particulier une fois qu'il est associé à un contexte horrifique contenant des informations variées qui les perturbent. Probablement pour cette dernière raison, Windels note une frustration de certains participants qui ne repèrent pas le bon chemin pour fuir, rendant alors l'expérience moins effrayante puisque ce sentiment brise une partie de l'immersion.

Pour certains chercheurs, le jeu vidéo va plus loin que le cinéma. Perron constate que depuis son apparition, le 10^e art étend logiquement le champ aveugle filmé (2018b : 262) : afin de progresser, l'utilisateur doit aller trouver les informations dont il a besoin et qui sont

¹¹¹ Boilat ne définit pas ce terme dans son article. Nous pouvons l'interpréter comme décrivant le croisement entre la fiction et le réel, avec une immersion très poussée, ou nous pouvons faire le lien avec la fiction hypermédiatique de Bourassa, évoquée dans le chapitre trois. Pour ce qui est du cinéma amateur, bien que ne faisant pas partie de notre corpus, nous pensons qu'il est intéressant de le comparer avec les déplacements opérés par le joueur sur l'avatar : sans cadrage professionnel, avec des tremblements, etc.

situées hors du cadre, alors que le spectateur ne peut que les analyser. Paradoxalement, Poole rappelle que la caméra du cinéma essaie plus souvent de cacher les choses, de manipuler volontairement l'interacteur, là où celle du jeu permet l'exploration (2000 : 147). Pour cette même raison, Perron qualifie l'écran d'une œuvre vidéoludique comme étant bien plus centripète que celui d'un film, notamment dû au fait que les monstres peuvent attaquer l'avatar de partout :

It elicits fear based on gameplay by constantly showing a space that extends into a nightmarish universe into which gamers have to immerse themselves. As a result, the enemy is indeed virtually everywhere and the whole audiovisual field is dramatized. (Perron, 2018b : 263)

Dans ce contexte, Chevalier-Chandeigne pense, dans *La philosophie du cinéma d'horreur : Effroi, éthique et beauté*, qu'il faut manipuler le champ et l'hors-champ ensemble de façon subtile, en faisant progressivement entrer une menace (2014 : 85) par l'entremise d'un son, une ombre ou une partie de son corps par exemple. Le danger étant seulement partiellement dissimulé, « l'horreur paraît inévitable » (*Ibid*). En se révélant petit à petit, ce qui est hors du cadre vient envahir un espace considéré jusqu'alors comme sauf. Pour Chevalier-Chandeigne, cela « aboutit à un brouillage des deux cadres, et par conséquent par la suppression d'une frontière nette entre le bien et le mal, la raison et la folie (...). La question de notre humanité est posée de façon géométrique, par l'évolution d'une reconfiguration spatiale ». (*Ibid* : 86). Le champ aveugle est donc perçu comme un espace esthétique diégétique et narratif à part entière. La pression qu'il met sur les consommateurs de contenus audiovisuels alimente l'ambiance des œuvres horribles que nous étudions. Son emploi préalable dans le cinéma incite les amateurs de jeux vidéo à penser à leur approche d'un milieu inconnu et optiquement inaccessible, puis à aller s'y perdre, affrontant le danger (généralement un monstre) avant que ce dernier ne puisse les prendre par surprise.

7.2 Le labyrinthe, élément clef du *survival horror* et du film d'horreur

Étant donné que les genres que nous étudions ici basent leur ambiance sur une perte de repères, ils utilisent un effet de mise en scène provoquant une privation partielle d'orientation. Contrairement à ce que nous pourrions croire avec le champ aveugle, ce n'est pas parce qu'un espace paraît fermé et sombre que l'interacteur ne peut pas découvrir un environnement vaste lors de sa progression dans l'œuvre. Les couloirs du *Nostramo* et de l'*USG Ishimura* semblent interminables par le fait d'une répétition des décors, des nombreux tournants et du long parcours que doit faire le joueur d'un côté, ou du montage que subit le spectateur de l'autre. Les créateurs donnent ainsi une forme d'expression aux vaisseaux, les rendant presque vivants. L'esthétique de plusieurs œuvres audiovisuelles de science-fiction d'horreur est construite autour de métaphores. Carr (2014) fait référence au corps humain en parlant de l'*Ishimura*, notamment à cause de sa division en plusieurs niveaux ayant chacun une responsabilité propre (infirmerie, zone de minage, pont, etc.) [Figure 17].

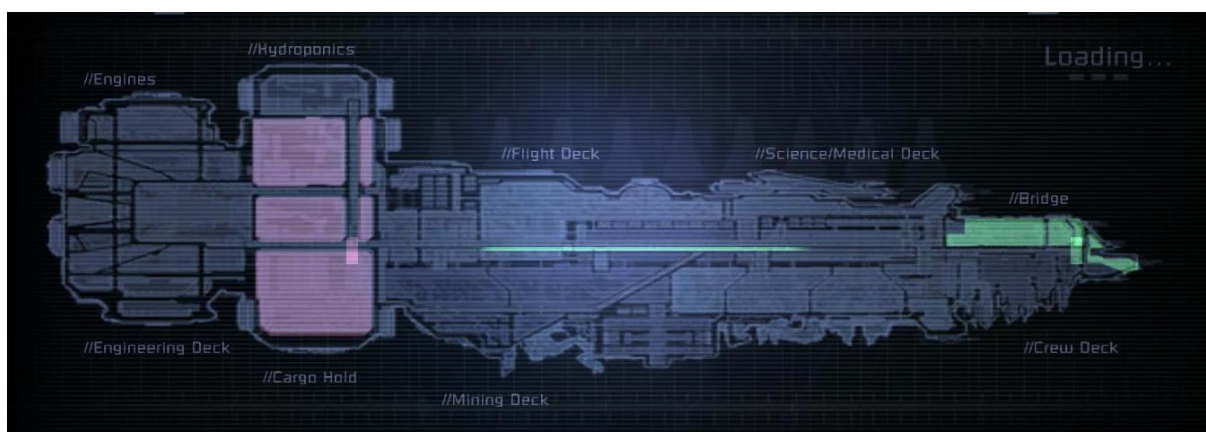


Figure 17: *Dead Space*, écran de chargement présentant l'*USG Ishimura*. Image prise depuis <https://deadspace.fandom.com/wiki/USG_Ishimura>.

Par extension et en pensant à cette représentation de la vie et du corps, Kirkland remarque que la narration de nombreux *survival horror* est structurée sur une enquête sur la famille (Isaac recherchant sa petite amie), et que par conséquent, le joueur fait l'exploration « of gynaecological spaces : blood-red corridors, womb-like caverns, and bloody chambers » (Kirkland, 2009b). Nous avons évoqué les capsules ovoïdes d'*Alien* dans le chapitre deux, également présents dans *2001 : A Space Odyssey* par exemple. Le simple fait que les espèces invasives des œuvres que nous étudions exploitent les corps vivants pour se reproduire peut renvoyer à la complexité de l'anatomie humaine. Les corridors contaminés de *Ishimura* symbolisent alors les veines imbibées de sang, et l'utilisateur se retrouve déstabilisé de devoir avancer dans un milieu aussi vaste et similaire à sa propre personne. Une autre comparaison sur la représentation du labyrinthe est mise en avant par Murray, évoquant « a classic fairy-tale narrative of danger and salvation » (1997 : 126). La curiosité et le besoin de découvrir ce qui est hors-champ viennent palier à la crainte de l'interacteur. Murray suggère une symbolique de résoudre un problème cognitif (trouver son chemin) et d'affronter ses peurs (*Ibid*). Ces propositions nous permettent de constater le rôle du réseau inextricable et son importance dans l'ambiance d'une œuvre. Il faut néanmoins établir comment il se construit.

Nitsche présente la notion d'un labyrinthe efficace en passant à travers plusieurs auteurs. Le chercheur cite l'architecte Kevin Lynch, qui approuve le fait que l'exploration de l'inconnu tel que dans un dédale peut être agréable, mais pose des conditions :

There must be no danger of losing basic form or orientation, of never coming out. The surprise must occur in an overall framework; the confusions must be small regions in a visible whole. Furthermore, the labyrinth or mystery must in itself have some form that can be explored and in time be apprehended. Complete chaos without hint of connection is never pleasurable. (Lynch, 1960 : 5-6 cité dans Nitsche, 2008 : 177)

Nous remarquons que certains de ces propos, pensés de façon absolue, peuvent aller à l'encontre des buts de l'horreur tels que nous l'avons évoqué précédemment : la perte de repère, le trouble, etc. Un amateur du genre peut en effet avoir du plaisir à s'égarer et à être confus. Nous avons d'ailleurs observé que c'est ce pour quoi il consomme ce type de contenu. Néanmoins, nous avons également vu que comprendre le mal, assimiler des connaissances et appréhender tous les sujets avancés par une œuvre d'horreur audiovisuelle provoquent aussi une satisfaction intense à un utilisateur. C'est pourquoi la résolution d'enchevêtrements conçus par les créateurs représente un soulagement en soi, et ce quel que soit le médium et le contexte.

Nitsche emprunte ensuite à Umberto Eco trois styles de labyrinthes, auxquels il ajoute un quatrième. Le linéaire, ou unicursal, consiste en un chemin seul ; le multicursal, ou en forme de branches ; le filet, ou rhizome, dans lequel chaque point peut être connecté à un autre ; et le logique, un réseau à conditions « that depends on changing access conditions that shape the available space » (Nitsche, 2008 : 177). Le chercheur précise que chaque forme peut s'incarner en jeu et contribuer à la narration. Leur existence est possiblement plus discrète dans un film, mais pourrait s'exprimer à travers la lisibilité des plans et du montage, selon les désirs du réalisateur de perdre ou non le spectateur. *Dead Space* et *Dead Space 2* sont des œuvres à narration et progression linéaire (nous avons vu que le joueur doit suivre une ligne bleue qui lui indique un objectif unique), et leurs labyrinthes sont unicursaux. Il sera en effet compliqué de s'égarer dans les espaces des jeux. Le joueur peut se tromper de route, être temporairement coincé, dispose de plusieurs options de jouabilité (comme combattre ou fuir par exemple), mais il n'a qu'un seul chemin possible pour arriver à ses fins. Enfin, Nitsche évoque les propriétés optiques formant un dédale, selon Francis Ching (rappelant celles de Block dans le chapitre précédent) : la forme, la taille, la couleur, la

texture, la position, l'orientation, l'inertie visuelle (Ching, 1979 : 51). Nitsche estime que cette représentation est souvent monotone, sans différenciation, rendant le repérage compliqué (Nitsche, 2008 : 182). Or, dans le contexte d'une œuvre d'horreur, l'interacteur doit impérativement sortir et survivre, et dans un film il doit rester engagé afin d'en comprendre tous les tenants et aboutissants.

Ainsi, nous remarquons que l'intérêt de faire se perdre un joueur est avant tout fait pour proposer à ce dernier une expérience des plus complètes. Pour Alison Gazzard dans *Mazes in Videogames : Meaning, Metaphor and Design*, la présence d'un chemin confus permet une interaction plus efficace avec l'œuvre. La chercheuse rappelle que le labyrinthe n'est pas seulement une voie à suivre¹¹², mais aussi un outil qui influe sur les émotions du joueur (2013 : 14). Nous comprenons qu'avec les stimuli visuels évoqués par Ching à travers Nitsche, un réseau entrelacé provoque des effets analogues à ceux que nous avons étudiés dans le chapitre six. Pourtant, la répétition des composantes optiques vient fatiguer l'utilisateur qui est ainsi plus apte à réagir en cas de contraste. Suivant Murray :

Whether an adventure maze is simple or complex, it is particularly suited to the digital environment because the story is tied to the navigation of space. As I move forward, I feel a sense of powerfulness, of significant action, that is tied to my pleasure in the unfolding story. In an adventure game this pleasure also feels like winning. But in a narrative experience not structured as a win-lose contest the movement forward has the feeling of enacting a meaningful experience both consciously chosen and surprising. (Murray, 1997 : 127)

Avancer dans un environnement entrecroisé permet donc de trouver du plaisir à progresser dans l'histoire grâce à l'esthétique, puisque nous avons vu qu'une partie de la narration passe par les éléments visuels et sonores. La chercheuse estime que « the multithreaded web story achieves coherent dramatic form by shaping our terror into a

¹¹² Ce fait peut-être contredit par l'orienteur de missions laissé par *Dead Space*, qui apporte une forme de linéarité à l'œuvre. Paradoxalement, lors des rares moments où le joueur est dépourvu de cet indicateur, il peut se mettre à tourner en rond, à devoir combattre ou à trouver le meilleur moyen de survivre en attendant de pouvoir s'échapper. Dans les films, étant donné que c'est la caméra qui dirige le spectateur, nous pouvons questionner l'existence de chemins non linéaires.

pattern of exploration and discovery » (*Ibid* : 131), car la peur de se perdre fait partie intégrante du paysage émotionnel (*Ibid* : 129). C'est pourquoi l'utilisateur peut prendre autant de plaisir à être désorienté visuellement dans un film que dans un jeu de science-fiction d'horreur. Il reste néanmoins un dernier repère que nous devons évoquer et qui peut soit guider l'interacteur, soit venir l'enfoncer davantage dans les espaces obscurs qu'il traverse.

7.3 Le son présent, mais non situé

Le son est un indicateur d'orientation essentiel et fait office d'intermédiaire entre le joueur/spectateur et l'œuvre, notamment dans les films d'horreur, car l'utilisateur veut se repérer le plus possible avec tous les moyens dont il peut disposer. Or, le double contexte de l'horreur et de la science-fiction fait que les interacteurs peuvent être rapidement perturbés par des bruits inhabituels. De plus, Perron rappelle que si la vision est toujours confinée, l'oreille humaine peut entendre à 360 degrés, d'où l'importance du son hors-champ dans un espace obstrué (Perron, 2018b : 286). Chion ajoute également que le son, par nature, évoque quelque chose en mouvement, une agitation (1990 : 9-10) ce qui signifie en science-fiction d'horreur un danger potentiel. Il est aussi interprété bien plus rapidement que l'image qui, elle, nécessite une analyse des plus petits détails (*Ibid* : 10-11)¹¹³. Chion propose un moyen afin d'identifier un peu plus clairement un bruit :

Plus le son est réverbéré et plus il est expressif du lieu qui le contient. Plus il est « sec » et plus il est susceptible de renvoyer aux limites matérielles de sa source – la

¹¹³ Il est important de noter que le chercheur considère les sons intérieurs (pensées, acouphènes, etc.) comme étant hors-champ (Chion, 1990 : 76), ce qui serait alors le cas de la respiration d'Isaac. Cette dernière sert d'ailleurs la jouabilité dans certaines séquences, particulièrement dans les zones sans air. Le son étant coupé, le joueur n'entend plus que la pulsation d'Isaac, et éventuellement ses plaintes. En outre, si un ennemi est présent proche du protagoniste, même hors de la vision, le rythme du cœur accélère, donnant à l'interacteur une indication de danger.

voix représentant ici un cas particulier, puisqu'au contraire, c'est lorsqu'elle est privée de toute réverbération et entendue de très près, qu'au cinéma elle est apte à la fois d'être la voix que le spectateur intériorise en tant que sienne, et celle qui, en même temps, prends totalement possession de l'espace diégétique comme objet interne et envahissant tout l'univers¹¹⁴. (Chion, 1990 : 70)

Ainsi, étudier un son équivaut à vouloir explorer l'inconnu, à chercher son origine. Par addition, nous pouvons considérer que le jeu vidéo fonctionne sur des principes assez similaires que ceux rappelés par Chion. Le joueur, comme le spectateur, intériorise la voix de l'avatar en tant que sienne. Dans le cas spécifique du premier *Dead Space* et son protagoniste muet, nous pouvons alors estimer que le joueur donne sa parole intime à Isaac. Don Veca admet aussi avoir utilisé un système de voix interne pour influencer l'interacteur de *Dead Space*, en se basant sur une technique cinématographique :

In addition to controlling the multi-track music mix during game-play, fear emitters also influence what we christened "The Creepy Ambi Patch." This audio system (or patch) manages a dynamically-loaded set of 3D RAM-based audio samples. The idea here is that one thing many horror movies have that other genres don't is lots of "in your head" sounds – point-source ambient sounds that are not so "real" but are instead "imaginary" and sound "scary." These types of sounds tend to swirl in and around the listener – in Dolby Digital surround – in a pseudo-random way, heavily influenced by the numerous fear emitters in the world. (Don Veca, interrogé par Napolitano, 2008)

En souhaitant que le joueur soit guidé par sa propre voix, Veca montre qu'une jouabilité basée sur des sons extradiégétiques existe, et que l'interacteur effectue un processus cognitif intérieur en injectant sa propre voix à celle de l'univers fictif.

Parallèlement, Chion propose deux styles de bruits hors-champs. L'actif est un son acousmatique qui pose des questions appelant à une réponse dans le champ, auquel cas l'utilisateur doit aller voir. « Le son créé alors une attention et une curiosité qui tirent le film

¹¹⁴ Il appelle ce phénomène le *Voix-Je*.

en avant, et il entretient l'anticipation du spectateur »¹¹⁵ (Chion, 1990 : 75). En jeu vidéo, la théorie de Chion se concrétise par le fait qu'une partie de la jouabilité est fondée sur la nécessité de découvrir. Au contraire, le bruit passif crée une ambiance et stabilise l'image sans donner envie d'aller voir ailleurs (*Ibid*). Un exemple serait une nouvelle fois la comptine *Twinkle Twinkle Little Star*. Elle est réverbérée, et donc comme nous l'avons dit en la citant dans le chapitre trois, habille l'espace. Mais en plus, elle pose une atmosphère sans que nous voulions en connaître la source. Elle supporte la jouabilité comme le son d'alarme du *Nostramo* maintient le spectateur en haleine, mais sans plus.

D'autres effets acoustiques, dont la cause reste externe à l'interacteur, peuvent venir perturber ou assister ce dernier. Dans les genres que nous étudions, des bruits particuliers, extra-terrestres, de drones, machines futuristes ou de monstres jusqu'alors inimaginables peuvent être produits. L'intérêt de ces éléments est de « créer un doute sur leur nature, un dépaysement, car nous ne savons pas toujours comment les situer » (Chion, 2008 : 80). N'ayant encore jamais été écoutées, ces composantes vont venir perturber le joueur qui va devoir en trouver la source. Une fois que ce dernier les aura circonscrits, il va les utiliser pour se localiser dans l'espace pendant ses expériences audiovisuelles. Les bruits non identifiés servent en effet à se repérer. Pendant une attaque de nécromorphes dans une pièce sombre où le milieu est trop limité, le son aide le joueur à anticiper l'arrivée des monstres. Lors de sa mort dans *Alien*, le personnage de Dallas porte avec lui un système permettant de savoir à quelle distance, approximativement, se trouve le xénomorphe. Une idée similaire est reprise par les soldats d'*Aliens*, avec l'addition de points visuels sur un écran (mais qui ne montre pas à quelle hauteur sont situés les xénomorphes). Plus des sons sont difficiles à identifier, et leurs sources compliquées à dénicher, plus ils aggravent

¹¹⁵ Le chercheur prend l'exemple du personnage de la mère dans *Psychose* (Alfred Hitchcock, 1960) : on l'entend régulièrement, mais on ne la voit qu'à la fin.

l'incertitude et sont catalyseurs de terreur (Perron, 2018b : 288). Le silence des espaces de *Ishimura* est fréquemment interrompu par des chuchotements inconnus et impossibles à placer, paraissant venir de partout. Les voix basses, douces et leur rythme régulier, telle une prière, peuvent étonner le joueur qui progresse dans une ambiance malsaine. Par contraste, une forme de violence sonore peut être ajoutée avec une augmentation de la respiration ou des bruits de mouvements des monstres, comme lors d'une charge de nécromorphe, et le joueur peut être pris de panique et effectuer des actions de défense précipitées, comme un spectateur peut avoir peur d'une montée soudaine dans le ton acoustique d'un film.

L'étude de l'esthétique d'une œuvre n'est pas complète si son hors-champ n'est pas analysé. L'espace dissimulé est essentiel pour instaurer une ambiance de science-fiction d'horreur, où n'importe quel entité ou événement peut survenir sans prévenir. L'imagination de l'utilisateur est constamment accaparée, épuisant ce dernier qui doit s'efforcer d'observer les détails des décors et les fragments sonores pour survivre et s'en sortir. Si l'interacteur ne réussit pas à agir à temps, la mort frappe depuis l'obscurité.

[Conclusion]

Dans ce mémoire, nous avons démontré qu'un joueur répond, consciemment ou non, à l'esthétique cinématographique qui lui est imposée par les développeurs. L'histoire entre le 7^e et le 10^e art, associé à l'expérience audiovisuelle accumulée par les amateurs de science-fiction d'horreur, permet au joueur d'adopter des réflexes cognitifs qui viennent influencer sa jouabilité. En nous basant sur notre étude de *Dead Space*, nous supposons que d'autres œuvres vidéoludiques s'inspirent du cinéma, et adaptent des techniques de mise en scène lors de leur conceptualisation. Cela signifie que plus les deux médiums communiquent entre eux, plus les interacteurs établissent des liens qui vont leur servir pour de futures pratiques.

Dead Space reste un objet particulier. Nous avons vu que sa trame était linéaire, que le parcours du joueur et le destin de l'avatar étaient fixés, et que le jeu doit une partie de sa créativité à ses prédécesseurs audiovisuels en élaborant une atmosphère cinématographique. Ce n'est pas le cas de la plupart des diverses œuvres vidéoludiques, mais nous espérons que notre réflexion permettra d'approcher ces dernières et de les analyser en les comparant avec les autres arts à partir d'un point de vue esthétique, tout en pensant à leur collaboration plutôt que de les mettre en conflit.

Néanmoins, une longue chaîne d'histoire de la science-fiction d'horreur a amené à l'arrivée de la franchise ici étudiée qui, à l'heure où nous écrivons ces lignes, renaît de ses cendres à travers le studio Motive, sous la tutelle d'Electronic Arts. L'annonce récente d'un *remake*¹¹⁶ de *Dead Space*, qui devrait paraître autour de fin 2022 justifie notre recherche sur l'influence du médium cinématographique envers le jeu vidéo. Dès le premier chapitre, nous

¹¹⁶ Il est important de noter qu'il s'agit d'un *remake*, et non pas d'un *reboot* (réimaginer la franchise ou d'un *remaster* (l'exact même jeu, mais avec des temps de chargement plus rapides et une meilleure résolution d'image).

avons énoncé le fait que les arts audiovisuels profitent des innovations technologiques afin de développer des contenus, ou en améliorer d'anciens. Souvenons-nous du *remake* de *Resident Evil 2* sorti par CapCom en 2019. Les créateurs ont voulu réimaginer l'histoire et reconstruire l'esthétique sur des bases déjà posées. Comme indiqué sur le site MobyGames, les graphismes sont l'atout central de cette refonte, avec une 3D dynamique en temps réel, une sensation de caméra épaule et l'utilisation de la capture de mouvement d'acteurs pour conceptualiser les avatars. Outre changer la jouabilité, les développeurs ont retravaillé l'image, la lumière, les décors, ce qui donne un résultat très cinématographique si nous pensons aux divers éléments que nous avons mis en avant au cours de ce mémoire.

Pour ce qui est du prochain *Dead Space*, dans une entrevue avec IGN disponible sur YouTube, et sur le site d'EA Motive, le directeur de création, Roman Campos Oriola, et le principal producteur, Philippe Ducharme, expriment leurs objectifs à la suite de l'annonce du *remake*. Campos Oriola signale qu'ils souhaitent tout reconstruire sur l'engin *Frostbite*¹¹⁷, avec de nouveaux éléments, de nouveaux modèles, de nouveaux environnements, mais en se basant sur les conceptions originales : « We're rebuilding everything from scratch, but we're keeping the same story and the same structure » (déclaration sur le site EA Motive, 2021). Le directeur de création dévoile à IGN qu'il compte tourner des animations originales (entrevue IGN ; minute 1 : 34 ; 2021). Il ajoute que la sortie des dernières consoles permettra d'obtenir plus de fluidité, ainsi qu'un son en trois dimensions avec une bonne propagation afin d'améliorer l'immersion (*Ibid* ; minute 3 : 19)¹¹⁸. Dans cette optique, il déclare vouloir supprimer les temps de chargement, et que les joueurs n'interrompent pas leur expérience, car « it will be an uninterrupted sequence shot, from the start screen to the end credit,

¹¹⁷ Un moteur de rendu de jeux.

¹¹⁸ Il évoque le chuchotement et le fait de pouvoir jouer avec les sens de l'interacteur en le perturbant grâce au son en trois dimensions (entrevue IGN ; minute 4 : 23)

without interruption » (déclaration sur le site EA Motive, 2021). En accord avec notre recherche, les développeurs souhaitent approfondir la sensation d'immersion tant enviée par les médiums. Pour ce faire, ils vont utiliser plusieurs effets esthétiques que nous avons déjà évoqués :

We're playing with volumetric effects, so instead of just having sprites, you're really able to feel the depth of a room, the thickness of the air. We're playing with shadows, with dynamic lighting, so not only does it create the mood and the atmosphere, but it also has an effect on gameplay, because the player has the ability to control the lighting in certain areas of the ship. Audio also plays an important role reinforcing that sense of immersion. This is one area of the original game that still resonates with players. We are working on enhancing the experience and providing believable audio that focus on objects positioning and 3D sounds propagation. (Ducharme, déclaration sur le site EA Motive, 2021)

Par extension, Campos ajoute que tous les éléments que nous verrons seront diégétiques, à partir du point de vue d'Isaac. Comme nous l'avions mentionné dans ce mémoire pour le premier opus, tout ce dont le joueur aura besoin sera disponible à l'écran, sans la nécessité de faire de pause (Campos Oriola, entrevue pour IGN ; minute 4 : 52). À tout prendre, sans forcément le noter, les développeurs du *remake* de *Dead Space* veulent proposer une expérience se rapprochant encore plus de celle du cinéma.

[Bibliographie]

Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore et Maryland : The Johns Hopkins University Press.

Augros, Joel. 2000. *L'argent d'Hollywood*. Paris : L'Harmattan.

Allen, Robert C. et Douglas Gomery. 1993. *Faire l'histoire du cinéma. Les modèles américains*. Traduit de *Film History. Theory and Practice* (1985) par Jacques Lévy.

Almeida, Priya ; Magy Seif El-Nasr, Simon Niedenthal, Igor Knez et Joseph Zupko. 2007. « Dynamic Lightning for Tension in Games ». En ligne. *Games Studies* (aout), vol.7, n°1. <http://gamestudies.org/0701/articles/elnasr_niedenthal_knez_almeida_zupko>

Blanchet, Alexis. 2010a. *Des Pixels à Hollywood ; Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*. Paris : Pix'n love.

Blanchet, Alexis. 2010b. « L'adaptation de films d'horreur en jeu vidéo : émergence d'une horreur vidéoludique et redéfinition d'une horreur cinématographique ». En ligne. *Loading... Journal of the Canadian Gaming Studies Organization*, vol. 4, n°6, édition spéciale (10 avril) : *Thinking After Dark : Welcome to the World of Horror Video Games*. <<https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/86/83>>

Blanchet, Alexis. 2016. « Voir le jeu vidéo. Entretien avec Elsa Boyer et Dork Zabunyan. Dans Alexis Blanchet (dir.), *Jeux Vidéo/Cinéma : Perspectives Théoriques*. p. 16-23. Paris : Questions théoriques.

Bogost, Ian. 2006. « Special topics in Game Design and Analysis ». En ligne. *School of literature, Culture and Communication*, Georgia Tech. <http://www.bogost.com/teaching/videogame_adaptation_and_trans.shtml>

Block, Bruce. 2008. *The Visual Story : Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. Deuxième édition. Elsevier.

Boilat, Alain. 2012. « L'inquiétante étrangeté du *found footage* horrifique : une approche théorique du programme "P.O.V" de l'édition 2012 du NIFFF ». Dans François Bovier et Adeena Mey (dir.), *Décadrages. Cinéma, à travers champs*, dossier cinéma élargi, vol. 21-22 (septembre). p. 146-165. Association Décadrages.

Bolter, Jay David et Richard Grusin. 1999. *Remediation : Understanding New Media*. Cambridge, MA : The MIT Press.

Bonitzer, Pascal. 1982. *Le champs aveugle : essais sur le cinéma*. Les cahiers du cinéma. Paris : Gallimard.

Bonner, Marc. 2015. « In the Rhythm of Space-Images – Architecture and Art Direction in Film and Computer Games ». Dans Eva Lenhardt (dir.) *Films and Games Interaction*. p. 140-147. Deutsches Filminstitut.

Bordwell, David, Kristin Thompson et Jeff Smith. 2020. *Film Art : An Introduction*. 12^e édition. New York : Mc GraW Hill education.

Bourassa, Renée. 2010. *Les fictions hypermédiatiques : mondes fictionnels et espaces ludiques*. coll. erres essais. Montréal : Le Quartanier.

Brookey, Robert Alan. 2010. *Hollywood Gamers : Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*. Bloomington : Indiana University Press.

Buck-Morss, Susan. 1992. « Aesthetics and Anaesthetics : Walter Benjamin's Artwork Essay Reconsidered ». *October*. vol. 62 (automne). p. 3-41. The MIT Press.

Carr, Diane. 2014. « Ability, Disability and Dead Space ». En ligne. *Games Studies*, vol. 14, n°2 (décembre).

<<http://gamestudies.org/1402/articles/carr>>

Carroll, Noel. 1990. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. New York : Routledge.

Carson, Don. 2000. « Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned From the Theme Park Industry ». En ligne. *Gamasutra* (1^{er} mars).

<https://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php>

Chevalier-Chandeigne, Olivia. 2014. *La philosophie du cinéma d'horreur : Effroi, éthique et beauté*. col. culture pop dirigée par Thibault de Saint Maurice. Paris : Ellipses.

Ching, Francis. 1979. *Architecture: Form, Space, and Order*. New York: Van Nostrand Reinhold.

Chion, Michel. 1990. *L'audio-vision : Son et image au cinéma*. Paris : Armand Colin.

Chion, Michel. 2008. *Les films de Science-fiction*. Cahiers du cinéma/Essais ; Les éditions de l'étoile.

Crawford, Chris. 1984. *The Art of Computer Game Design : Reflections of a Master Game Designer*. Berkeley : McGraw-Hill/Osborne Media.

Crawford, Garry. 2012. *Video Gamers*. Londres : Routledge.

Cremin, Colin. 2015. *EXPLORING VIDEOGAMES WITH DELEUZE AND GUATTARI : Toward an Affective Theory of Form*. Préface par Ian Buchanan. New York : Routledge.

Dansky, Richard. 2009. « Writing for Horror Games. » Dans Wendy Despain (dir.), *Writing for Video Games Genre : From FPS to RPG*. p. 113-125. A K Peters, Taylor & Francis Group.

Dick, Steven J. 2012. « Space, Time and Aliens: The Role of Imagination in Outer Space ». Dans Alexander C. T. Geppert (dir.), *Imagining Outer Space : European Astroculture in the Twentieth Century*. p. 31-50. Palgrave : Macmillan.

Eco, Umberto. 1984. *Semiotics and the Philosophy of Language*. Londres : Macmillan.

Ekman, Inger. 2005. « Meaningful Noise : Understanding Sound Effects in Computer Games ». En ligne. *gamesound.org*. p1-4.
<http://web.archive.org/web/20100509111018/http://www.uta.fi/~ie60766/work/DAC2005_Ekman.pdf>

Flanagan, Martin. 1999. « The *Alien* Series and Generic Hybridity ». Dans Deborah Cartwell, I.Q. Hunter, Heidi Kaye et Imelda Whelehan (dir.), *Alien Identities : Exploring Difference in Film and Fiction*. Serie *Film/Fiction*, vol. 4. P 156-171. Londres : Pluto Press.

Freeland, Cynthia. 2004. « Horror and Art-Dread ». Dans Steven Prince (dir.), *The Horror Film*. Série *Rutgers Depth of Field*. p.189-205. Londres : Rutgers University Press.

Gazzard, Alison. 2013. *Mazes in Videogames : Meaning, Metaphor and Design*. Jefferson, Caroline du Nord : McFarland.

Gunning, Tom. 1990. « Cinema of Attractions : Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde ». Dans Adam Barker et Thomas Elsaesser (dir.), *Early Cinema : Space-Frame-Narrative*. p. 56-63. Londres : British Film Institute.

Howells, Sacha A. 2002. « Watching a Game, Playing a Movie : When Media Collide ». Dans Geoff King et Tanya Krzywinska (dir.), *Screenplay ; cinema/videogame/interfaces*. p. 110-121. Londres ; New York : Wallflower press.

Huizinga, Johann. 1955. *Homo Ludens : A Study of the Play-Element in Culture*. Londres : Routledge & Kegan Paul

Jenkins, Henry. 2004. « Game Design as Narrative Architecture ». Dans N. Wardrip-Fruin et P. Harrigan (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. p. 118-130. Cambridge, Massachussets : MIT Press. P1-15 (Ebook).

Jenkins, Henry et John Tulloch. 2005. « Beyond the *Star-Trek* phenomenon : reconceptualizing the science fiction audience ». Dans Henry Jenkins et John Tulloch (dir.), *Science fiction audiences. Watching Doctor Who and Star Trek*. Série *Popular Fiction*. Première publication :1995. p. 3-24. Londres ; New York : Routledge.

Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*. New York University Press.

- Johnston, Keith M. 2011. *Science Fiction Film : A Critical Introduction*. Bloomsbury.
- Kaveney, Roz. 2005. *From Alien to The Matrix : Reading Science Fiction Film*. I.B.Torris.
- King, Geoff et Tanya Krzywinska. 2000. *Science Fiction Cinema : From Outerspace to Cyberspace*. Londres : Wallflower Press.
- King, Geoff et Tanya Krzywinska. 2002. « Introduction ». Dans Geoff King et Tanya Krzywinska (dir.), *Screenplay ; cinema/videogame/interfaces*. P. 1-32. Londres ; New York : Wallflower press.
- Kirkland, Ewan. 2009a. « Storytelling in Survival Horror Games ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*. p. 62-78. Jefferson : McFarland.
- Kirkland, Ewan. 2009b. « Horror Videogames and the Uncanny ». Publié pour la conférence internationale DiGRA 09. *Breaking New Ground : Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. <<http://www.digra.org/digital-library/publications/horror-videogames-and-the-uncanny/>>
- Klug, Chris. 2009. « Writing for Science-fiction and Fantasy Games ». Dans Wendy Despain (dir.), *Writing for Video Games Genre : From FPS to RPG*. p. 127-136. A K Peters, Taylor & Francis Group.
- Koster, Raphael. 2016. « En quête de réalités : l'expérience immersive comme mode d'engagement du spectateur ». Dans Alexis Blanchet (dir.), *Jeux Vidéo/Cinéma : Perspectives Théoriques*. p. 101-118. Paris : Questions théoriques.
- Kristeva, Julia. 1982. *Powers of Horror : An Essay on Abjection*. New York. Columbia University Press.
- Krzywinska, Tanya. 2009. « Reanimating Lovecraft : The Ludic Paradox of *Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth* ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*. p. 267-287. Jefferson : McFarland.
- Lovecraft, Howard Phillips. 1973 (première édition : 1927). *Supernatural Horror in Literature*. Dover Publications.
- Luckhurst, Roger. 2014. *Alien*. Londres : British Film Institute.
- Lynch, Kevin. 1960. *The Image of the City*. Cambridge, MA, et Londres: MIT Press.
- Mactavish, Andrew. 2002. « Technological Pleasure : The Performance and Narrative of Technology in *Half-Life* and other High-Tech Computer Games. Dans Geoff King et Tanya Krzywinska (dir.), *Screenplay ; cinema/videogame/interfaces*. p. 33-49. Londres ; New York : Wallflower press.

Mallet Stevens, Robert. 1925. « Le Cinéma et les Arts : Architecture ». *Les Cahiers du mois*, 16-17 (septembre-octobre). P95.

Marks, Laura U. 2000. *The Skin of the Film : Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham and London : Duke University Press.

Murray, Janet H. 1997 [2016]. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Mise à jour en ligne de 2016. En ligne. The Free Press.
<<https://lm03-17.digitalscenography.org/wp-content/uploads/2017/09/Hamlet-on-the-Holodeck.pdf>>

Nathan, Ian. 2011. *Alien : Genèse d'un Mythe*. Paris : Huginn & Muninn.

Napolitano, Jayson. 2008. « DEAD SPACE SOUND DESIGN: IN SPACE NO ONE CAN HEAR INTERNS SCREAM. THEY ARE DEAD (INTERVIEW) ». En ligne. *Original Sound Version* (10 juillet).
<<https://archive.vn/20120905111334/http://www.originalsoundversion.com/#selection-111.0-111.91>>

Ndalianis, Angela. 2011. *Science Fiction Experiences*. New Academia Publishing.

Ndalianis, Angela. 2012. « Horror Aesthetics and the Sensorium ». Dans Angela Ndalianis (dir.), *Horror Sensorium : Media and the Senses*. p. 15-39. Jefferson, Caroline du Nord ; Londres : McFarland.

Niedenthal, Simon. 2009a. « Patterns of Obscurity : Gothic Settings and Light in *Resident Evil 4* and *Silent Hill 2* ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*. p. 168-180. Jefferson, Caroline du Nord : McFarland

Niendenthal, Simon. 2009b. « What we talk about when we talk about Game Aesthetics ». *Breaking New Ground : Innovation in Games, Play, Practice and Theory*.
<<http://www.digra.org/digital-library/publications/what-we-talk-about-when-we-talk-about-game-aesthetics/>>

Nitsche, Michael. 2008. *Video Game Spaces : Image, Play and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge, Massachusetts : The MIT Press.

Pepiatt, Dom. 2018. « How Dead Space's innovative ideas and design created one of the most distinctive horror games of recent times ». En ligne. *Games Radar* (26 février).
<<https://www.gamesradar.com/how-dead-spaces-innovative-ideas-and-design-created-one-of-the-most-innovative-and-distinctive-horror-games-of-recent-time/>>

Perron, Bernard. 2002. « Faire le tour de la question ». *Cinémas*. Vol. 12, no 2, (hiver), p.135-157.

Perron, Bernard. 2005. « Coming to Play at Frightening Yourself : Welcome to the World of Video Games ». Publié pour la conférence *Aesthetics of Play*, 14-15 octobre. Bergen, Norvège. <<https://www.aestheticsofplay.org/perron.php>>

Perron, Bernard. 2006. « The Heuristic Circle of Gameplay : the Case of Survival Horror ». Dans Manthos Santorineos (dir.) *Gaming Realities. A challenge for digital culture*. Publié pour le festival Art et Technologie Medi@terra 2006 (Athènes, 27 septembre – 1er octobre). p. 62-71.

Perron, Bernard. 2009a. « Introduction ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*. p. 3-13. Jefferson : McFarland.

Perron, Bernard. 2009b. « The Survival Horror : The Extended Body Genre ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*. p. 121-143. Jefferson : McFarland.

Perron, Bernard et Martin Picard. 2016. « Petit guide en six termes pour survivre à l'approche théorique des relations entre le jeu vidéo et le cinéma ». Dans Alexis Blanchet (dir.), *Jeux Vidéo/ Cinéma : Perspectives Théoriques*. p. 24-39. Paris : Questions théoriques.

Perron, Bernard. 2018a. « Les régimes effrayants de la vision vidéoludique ». Dans Selim Krichane (dir.), *Décadrages. Cinéma, à travers champs*, dossier Jeu vidéo et cinéma, vol. 39 (automne). p. 8-29.

Perron, Bernard. 2018b. *The World of Scary Video Games. A Study in Videoludic Horror*. New York : Bloomsbury.

Picard, Martin. 2009. *Pour une esthétique du cinéma transludique : Figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXI^e siècle*. Thèse de Doctorat. Université de Montréal.

Pinedo, Isabel Cristina. 2004. « Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film ». Dans Steven Prince (dir.), *The Horror Film*. Série *Rutgers Depth of Field*. p. 85-117. Rutgers University Press.

Poole, Steven. 2000. *Trigger Happy : Videogames and the Future of Entertainment*. Arcade Publishing.

Prince, Stephen. 2004. « Introduction ». Dans Steven Prince (dir.), *The Horror Film*. Série *Rutgers Depth of Field*. p. 1-11. Rutgers University Press.

Rouse III, Richard. 2009. « Match Made in Hell : The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*. p. 15-25. Jefferson : McFarland.

Salen, Katie et Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts ; Londres : The MIT Press (Ebook).

Smith Adam. 1776. *The Wealth of Nations*. Shine Classics (réédition de 2014).

Smith, Greg M. 2003. « Local Emotion, Global Moods, and Film Structure ». Dans Greg M. Smith et Carl Plantinga, *Passionate Views : Film Structure and the Emotion System*. p. 104-126. Baltimore : Johns Hopkins University Press.

Stanton, Richard. 2015. *A Brief History of Video Games. The Evolution of a Global Industry*. Philadelphie ; Londres : Running Press.

Stapledon, Olaf. 1968. « A Note on Magnitude ». Dans Olaf Stapledon, *Last and First Men/Star Maker*. New York: Dover Publications.

Stuart, Keith. 2018. « *Dead Space* was to games what *Alien* was to movies ». En ligne. *The Guardian* (16 février).

<<https://www.theguardian.com/games/2018/feb/16/dead-space-was-to-games-what-alien-was-to-movies>>

Sweeney, Mark Richard. 2014. « Isaac's Silence : purposive aesthetics in *Dead Space* ». Dans Mark Richard Sweeney (dir.), *The Aesthetics of Videogame Music*. Thèse de Doctorat. p. 221-263. Hertford College, University of Oxford.

Taylor, Laurie N. 2009. « Gothic Bloodlines in Survival Horror Gaming ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*. p. 46-61. Jefferson : McFarland.

Therrien, Carl. 2009. « A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*. p. 26-45. Jefferson : McFarland.

Tringham, Neil. 2015. *Science Fiction Video Games*. New York : CRC Press.

Tudor, Andrew. 1997. « WHY HORROR? THE PECULIAR PLEASURES OF A POPULAR GENRE ». *Cultural Studies*, vol.11, n°3. p. 443-463. Routledge.

Tulloch, John. (1995) 2005. « The changing audiences of science fiction ». Dans Henry Jenkins et John Tulloch (dir.), *Science fiction audiences. Watching Doctor Who and Star Trek*. p. 51-64. Routledge.

Tybjerg, Casper. 2004. « Shadow-Souls and Strange Adventures : Horror and the Supernatural in European Silent Film ». Dans Steven Prince (dir.), *The Horror Film. Série Rutgers Depth of Field*. p. 15-39. Rutgers University Press.

Villeneuve, Nicholas. 2017. « Video Game Retrospective : *Dead Space* ». En ligne. *The Gateway* (12 novembre).

<<https://thegatewayonline.ca/2017/11/retrospective-dead-space/>>

Ward, Paul. 2002. « Videogames as Remediated Animation ». Dans Geoff King et Tanya Krzywinska (dir.), *Screenplay ; cinema/videogame/interfaces*. p. 122-135. Londres ; New York : Wallflower press.

Weise, Matthew. 2009. « The Rules of Horror : Procedural Adaptation in *Clock Tower*, *Resident Evil* and *Dead Rising* ». Dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games : Essays on the Fusion of Fear and Play*. p. 238-266. Jefferson : McFarland.

Windels, Joel. 2011. « Scary Game Findings : A Study Of Horror Games And Their Players ». En ligne. *Gamasutra* (7 septembre).

<https://www.gamasutra.com/view/feature/134848/scary_game_findings_a_study_of_.php>

Wolf, Mark J. P. 2009. « Z-axis Development in the Video Game ». Dans Bernard Perron et Marc J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*. p.151-168. New York : Routledge.

Zimmerman, Eric. 2009. « Gaming Literacy : Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century ». Dans Bernard Perron et Marc J.P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*. p.23-31. New York : Routledge.

Webographie

2021. « Meet the Team leading the Remake of Dead Space. Learn how inspiration, innovation and collaboration are bringing the beloved game back to life. Sur Electronic Art, studio Motive Games. <<https://www.ea.com/ea-studios/motive/news/meet-the-team-leading-the-remake-of-dead-space>>

Chaine Youtube IGN. « Dead Space Remake Devs Discuss How EA Motive Is Using Next-Gen Tech ». Vidéo mise en ligne le 21 juillet 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=OHa56-3OhPw&ab_channel=IGN>

Chaine Youtube Gamekult. « Interview de David Cage (Beyond two souls, Heavy Rain, ...) – Reportage Gamekult ». Vidéo mise en ligne le 27 août 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=Ba4Q_x6sVzs&list=WL&index=138&t=585s>

Chaine YouTube de Fast Company. « Making the Art in Dead Space ». Vidéo mise en ligne le 30 septembre 2010. <<https://www.youtube.com/watch?v=TTNdgQn7KnI>>

Le « Wikipédia » de l'univers *Dead Space* :
<https://deadspace.fandom.com/fr/wiki/Wiki_Dead_Space>

Le site MobyGames :
<https://www.mobygames.com/game/resident-evil-2___>

[Médiagraphie]

Filmographie

2001 : A Space Odyssey (Stanley Kubrick; 1968)

28 Weeks Later (Juan Carlos Fresnadillo; 2007)

Alien (Ridley Scott ; 1979)

Alien 3 (David Fincher; 1992)

Alien Covenant (Ridley Scott ; 2017)

Aliens (James Cameron; 1986)

Alone in the Dark (Uwe Boll; 2005)

Army of Darkness (Sam Raimi; 1992)

Avatar (James Cameron; 2009)

Blade Runner (Ridley Scott; 1982)

Blair Witch Project (The) (Daniel Myrick et Eduardo Sanchez; 1999)

Broadway Melody of 1936 (Roy Del Ruth; 1935)

Cloverfield (Matt Reeves; 2008)

Cuirassé Potemkine (Le) (Sergueï Eisenstein; 1925)

Das Cabinet des Dr Caligari (Robert Wiene ; 1920)

Das Testament des Dr Mabuse (Fritz Lang, 1933)

Dead Space : Aftermath (Mike Disa; 2011)

Dead Space : Downfall (Chuck Patton; 2008)

Der golem : wir er in die Welt kam (Paul Wegener et Carl Boese; 1920)

Doom (Andrzej Barthkowiak; 2005)

Elephant (Gus Van Sant; 2003)

Event horizon (Philip Eisner; 1997)

Fly (The) (Kurt Neumann; 1958)

Fly (The) (David Cronenberg; 1986)

Frankenstein (James Whales; 1931)

Friday The 13th (Sean S. Cunningham; 1980)

Halloween (John Carpenter; 1978)

Hostel (Eli Roth; 2006)

Invasion of the Body Snatchers (Don Siege; 1956)

Invasion of the Body Snatchers (Philip Kaufman; 1978)

Lady In the Lake (The) (Robert Montgomery; 1947)

Leviathan (George P. Cosmatos; 1989)

Matrix (Lana et Lilly Wachowski; 1999)

Metropolis (Fritz Lang; 1927)

Minority report (Steven Spielberg; 2002)

Nosferatu, eine Symphonie des Grauens (Friedrich Wilhelm Murnau; 1922)

Others (The) (Alejandro Amenabar; 2001)

Pandorum (Christian Alvart; 2009)

Pitch Black (David Twohy; 2000)

Planet of the Apes (Franklin J. Schaffner; 1968)

Predator (John McTiernan; 1987)

Prometheus (Ridley Scott ; 2012)

[REC] (Jaume Balaguero; 2007)

Resident Evil (Paul W. S. Anderson; 2002)

Saw (James Wan; 2004)

Scott Pilgrim vs. the World (Edgar Wright; 2010)

Signs (M. Night Shyamalan; 2002)

Silent Hill (Christophe Gans; 2006)

Sixth Sense (M. Night Shyamalan; 1999)

Star Wars (George Lucas; 1977)

Starship Troopers (Paul Verhoeven; 1997)

Sunshine (Danny Boyle; 2007)

Terminator (James Cameron; 1984)

Texas Chainsaw Massacre (Tobe Hooper; 1974)

Them! (Gordon Douglas ; 1954)

Thing (The) (John Carpenter; 1982)

Thing From Another World (The) (Christian Nyby; 1951)

Voyage dans la lune (Le) (Georges Méliès ; 1902)

Warcraft : the Beginning (Duncan Jone; 2016)

Ludographie

Alone in the dark (Infogrames; 1992; PC)

Beyond Two Souls (Quantic Dream; 2013; PC, Playstation 3)

Dead Space 2 (Visceral Games; 2011; PC, Playstation 3, Xbox 360)

Dead Space 3 (Visceral Games; 2013; PC, Playstation 3, Xbox 360)

Dead Space (Visceral Games; 2008; PC, Playstation 3, Xbox 360)

-Detroit Become Human (Quantic Dream; 2013; Playstation 4)

DOOM 3 (id Software; 2004; PC, Xbox, Playstation 4, Nintendo)

DOOM (id Software; 1993; PC)

Half-Life (Valve Corporation; 1998; PC)

Halo (Bungie Software; 2001; Xbox)

Haunted House (Atari; 1981; Atari 2600)

Heavy Rain (Quantic Dream; 2006; Playstation 3)

League of Legend (Riot Games; 2006; PC)

Lifeforce (Konami; 1989; NES)

Metroid (Nintendo R&D1, Intelligent Systems, NST; 1986; NES)

Myst (Cyan Worlds; 1991; PC)

Outland (Housemarque; 2011; PC, Playstation et Xbox 360)

Pac-Man (Namco; 1980; Arcade)

PONG (Allan Alcom; 1972; Arcade)

Project Firestart (Dynamix; 1989; Commodore 64)

Resident Evil (Capcom; premier jeu en 1996; Playstation)

Resident Evil 2 (Capcom; 1998; Playstation, PC, GameCube)

Resident Evil 2 (Capcom; 2019; Playstation 4, Xbox, PC)

Silent Hill (Konami; 1999; Playstation)

Space Invaders (Taito; 1978; Arcade)

Spacewar! (Steve Russel; 1962; PDP-1)

System Shock (Looking Glass Studios, Night Dive Studios; 1994; PC)

System Shock 2 (Looking Glass Studios, Irrational Games; 1999; PC)

Tomb Raider (Core Design; 1996; DOS, Playstation, Saturn et Macintosh)

Until Dawn (Supermassive Games; 2012; Playstation 4)

World of Warcraft (Blizzard Entertainment; 2004; PC)

Fictions littéraires

Tales of the Crypt (William Gaines et Al Feldstein; 1950-1955; EC Comics)

Dead Space (Antony Johnston et Ben Templesmith; 2008)

Dracula (Bram Stoker; 1897; Archibald Constable and Company)

Frankenstein; or, The Modern Prometheus (Mary Shelley; 1818; Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones)

Lord Jim (Joseph Conrad; 1900; Blackwood's Magazine)

Necronomicon (H.R. Giger; 1977; Dali)

The Nigger of the Narcissus (Joseph Conrad; 1897; Heinemann)

Nostramo (Joseph Conrad; 1904; Harper & Brothers)

Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde (Robert Louis Stevenson; 1886; Longmans, Green & Co)

"The Call of Cthulhu" (H.P. Lovecraft; 1928; *Weird Tales*, vol 11, n°2)

The War of the World (H.G. Wells; 1898; éditions William Heinemann, Royaume-Unis.)

Séries

Battlestar Galactica (Glen A. Larson et Ronald D. Moore; 2004-2009)

The Mandalorian (John Favreau; 2019-aujourd'hui)