



HAL
open science

Imaginaires des espaces clos dans les jeux vidéo horribles : cellules, sanctuaires et spatialités dynamiques

Guillaume Baychelier

► **To cite this version:**

Guillaume Baychelier. Imaginaires des espaces clos dans les jeux vidéo horribles : cellules, sanctuaires et spatialités dynamiques. Delphine Gachet; Florence Plet-Nicolas; Natacha Vas Deyres. Voyages intérieurs et espaces clos dans les domaines de l'imaginaire (littérature, cinéma, transmédias), XIXe-XXIe siècles., 1, , 2020, " Le Fil à retordre ". hal-02882471

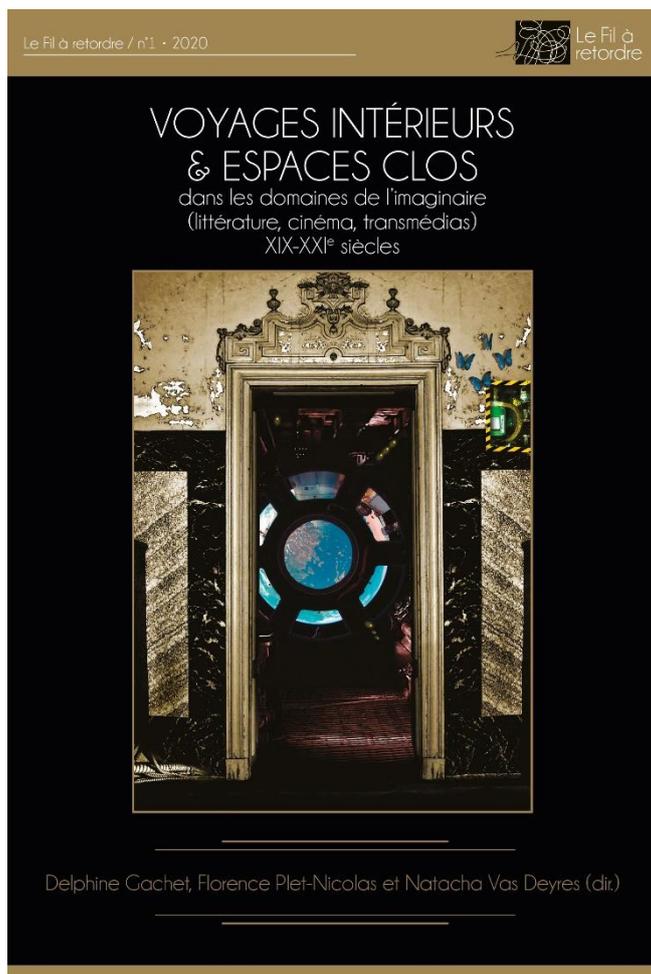
HAL Id: hal-02882471

<https://hal.science/hal-02882471>

Submitted on 2 Jul 2020

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

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



.Guillaume Baychelier.

Imaginaires des espaces clos dans les jeux vidéo horrifiques :
cellules, sanctuaires et spatialités dynamiques

dans Delphine Gachet, Florence Plet-Nicolas et Natacha Vas Deyres (dir.),
Voyages intérieurs et espaces clos dans les domaines de l'imaginaire
(littérature, cinéma, transmédiâs), XIX^e-XXI^e siècles.
« Le Fil à retordre », n° 1, Université Bordeaux Montaigne,
mis en ligne le 30 juin 2020.

Consulter la table des matières
[\[https://clare.u-bordeaux-montaigne.fr/838\]](https://clare.u-bordeaux-montaigne.fr/838).

Imaginaires des espaces clos dans les jeux vidéo horrifiques : cellules, sanctuaires et spatialités dynamiques

L'espace est le vecteur premier des expériences d'immersion autorisées par les dispositifs vidéoludiques¹. La pratique des jeux vidéo en 3D impose de comprendre l'étendue et la structuration de leur spatialité, au fil d'une lecture *in acto*. Celle-ci impose qu'on soit confronté simultanément aux dimensions ludiques, géographiques et symboliques de l'espace de jeu. Ce dernier détermine à la fois les structures formelles des productions vidéoludiques et les pratiques qui y sont afférentes. Ce faisant, il se constitue en terrain d'expériences – ludiques, affectives et esthétiques. À l'aune de ces considérations permettant d'esquisser les contours d'un rapport complexe à l'espace dans les jeux vidéo, il est possible d'avancer que la modélisation d'espaces clos induit nécessairement des pratiques ludiques spécifiques et le déploiement d'un imaginaire singulier. Leur mise en espace dédiée à l'entrave et à la capture constitue les jeux vidéo d'horreur en un objet d'étude particulièrement éclairant. Le resserrement de l'espace y est un moteur formel puissant à même de modaliser l'expérience ludique et affective – à travers la mise en branle d'affects négatifs². Mais les enjeux affectifs au cœur de l'expérience ludique horrifique sont contrebalancés par un usage des espaces clos diamétralement opposé : aux espaces carcéraux répondent des lieux sanctuarisés qui indiquent alors la coexistence d'espaces ressortissant à un même imaginaire mais impliquant des fonctions bien distinctes, ayant trait à la sauvegarde, à la conservation.

Ce changement de teneur des espaces clos invite au constat de leur réversibilité. Cependant, l'imaginaire lié aux espaces clos vidéoludiques est-il réductible à ce modèle binaire et figé ? Il est possible d'envisager un modèle spatial sachant profiter plus nettement de la plasticité du médium vidéoludique. En jouant sur les idées de porosité, d'inversion ou encore de resserrement et de dilatation, un renouvellement en profondeur de cette dialectique spatiale peut s'opérer, avec pour gain un accroissement de sa puissance d'évocation.

¹ S. Rufat et H. Ter Minassian, « Espace et jeu vidéo », dans S. Rufat et H. Ter Minassian (dir.), *Le Jeu vidéo comme objet d'étude*, Paris, Questions théoriques, 2011, p. 67 : « Un jeu sans espace est sans intérêt, il perd à la fois sa dimension de récit, d'interactivité et finalement ses aspects ludiques ».

² C. Talon-Hugon, *Goût et dégoût : L'Art peut-il tout montrer ?*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 2003, p. 63 : « Dire que ce sont là des passions négatives ne signifie pas qu'elles sont sans utilité. Descartes leur reconnaît même un profit plus grand qu'aux passions ordonnées au bien, car il est plus urgent d'être délivré du mal que de s'approcher d'un bien. Il n'en reste pas moins que ces passions sont psychologiquement pénibles. La valeur morale ou vitale d'une passion n'a rien à voir avec son agrément psychologique ».

Il s'agit donc d'analyser les capacités de réversibilité des espaces clos horrifiques, tant sur le plan de leur structuration que sur celui de leur portée expérientielle et imaginaire. De là, il est possible d'observer comment, et par quels biais, une spatialité dynamique, s'éprouvant *in situ* et *in acto*, déborde la question de l'espace clos tout en permettant d'en réaffirmer la force.

Espaces vidéoludiques horrifiques : scénographie de la peur

Dans le champ des *game studies*, la notion d'espace ne perd rien de sa richesse conceptuelle. Elle renvoie à de multiples conceptions qui tendent à se superposer. Alors que Nitsche, empruntant à la fois à la ludologie et à la narratologie³, distingue cinq types d'espaces⁴ en interaction permanente, Rufat et Ter Minassian, qui condensent de nombreuses approches, dont celles de Jenkins, Güntzel, Wolf et Nitsche, proposent une typologie de l'espace du jeu vidéo comprenant trois catégories majeures. Ces derniers insistent sur le caractère sociologique, matériel (technologique) et simulé de l'espace du jeu vidéo. Cependant, cette classification s'attache à penser l'espace vidéoludique sous l'angle des pratiques ludiques et de l'interactivité et n'informe que très peu sur l'espace représenté. Même s'il n'en saisit pas pleinement les enjeux, Nitsche s'arrête sur les questions de la représentation et de l'imaginaire. Il propose la notion d'espace de médiation (*mediated space*) correspondant à la dimension spatiale du jeu telle qu'elle se manifeste *via* ses constituants audiovisuels, associée à celle d'espace fictionnel (*fictional space*). Cette typologie peut être confrontée de manière heuristique aux catégories établies par L. Marin pour la représentation narrative, à savoir : « l'espace de la représentation », « l'espace représenté » et « l'espace de visibilité⁵ ». L'espace représenté est « le milieu dans lequel sont situés les représentations narratives et leurs actions, et qui implique toujours [...] une représentation de la troisième dimension⁶ ». La notion d'espace représenté chez Marin recouvre celle de *mediated space* et la prolonge en soulignant la construction spatiale tridimensionnelle de l'image, indiquant ainsi sa capacité à accueillir personnages et objets constituant le récit. Par ce prisme, il est possible d'envisager l'image vidéoludique à travers sa part volumique. L'image vidéoludique tridimensionnelle n'est pas simplement une

³ Deux branches majeures des *game studies* qu'Henry Jenkins tente également de concilier sur le sujet de la spatialité vidéoludique. Voir H. Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture », dans N. Wardrip-Fruin et P. Harrigan (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge (MA)/London, The MIT Press, 2004.

⁴ M. Nitsche, *Video Game Spaces. Image, play and structure in 3D Worlds*, Cambridge (MA)/London, The MIT Press, 2008, p. 15-17.

⁵ L. Marin, Article « Représentation narrative », dans *Encyclopaedia Universalis*, t. 19, London, Encyclopædia Britannica Inc., 1996, p. 825.

⁶ *Idem*.

projection sur le plan d'un moniteur, elle est une image dont il est possible d'éprouver la volumétrie. Elle réalise le fantasme d'une image scénographique⁷ : pour les jeux vidéo en 3D, l'espace est constitué, principalement, sur le modèle d'un « cube scénique⁸ », bien qu'opérant une mise en volume et non une simulation par l'opération d'une projection perspective. Objets modélisés et avatars sont placés dans un théâtre clos qui, comme Francastel l'énonce pour la peinture héritant des préceptes de la Renaissance, invite un « homme-acteur » à se déplacer sur un « “théâtre monde” qui [a] des proportions cubiques⁹ ». Ici, ce théâtre monde est à expérimenter *in situ*, dans le jeu d'une expérience répondant au triple régime du ludique, du fictionnel et du virtuel¹⁰.

Ce postulat spatial impliquant une structuration close propice à la théâtralisation fonde directement les jeux vidéo horrifiques. À l'instar de ce que Foucault dit du *Panopticon* de Bentham¹¹, chaque espace pensé sur le modèle de la cellule est un petit théâtre, le lieu d'une mise en scène constante de qui y est retenu. Ce principe est encore plus déterminant pour les jeux ressortissants au sous-genre *survival horror* (*Resident Evil*, *Silent Hill*, *Forbidden Siren*, etc¹²). Les notions de contrainte, d'entrave et de carence fondent leurs enjeux ludiques et rendent possible la conduite d'une expérience de danger imminent – radicalisée par celle du dégoût et de la peur¹³. Ces jeux vidéo, pensés comme mise à l'épreuve, offrent la possibilité d'expérimenter la tension d'une survie¹⁴ toute relative¹⁵. Ils impliquent de se confronter activement à un milieu capable de résistance. De fait, la contrainte s'y exprime en premier lieu à travers les espaces modélisés qui font obstacle à toute implication topographique¹⁶ et

⁷ P. Francastel, *Études de sociologie de l'art*, Paris, Denoël, 1970, p. 157.

⁸ *Ibid.*

⁹ *Ibid.*, p. 195.

¹⁰ O. Caïra, « L'Expérience fictionnelle : de l'engagement à l'immersion », dans Bernard Guelton (dir.), *Les Figures de l'immersion*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2014, p. 61-62.

¹¹ Voir M. Foucault, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 1975, p. 233.

¹² *Resident Evil*, dir. S. Mikami, Japon, Capcom, 1996 ; *Silent Hill*, dir. K. Toyama, Japon, Konami CE Tokyo/Konami, 1999 ; *Forbidden Siren*, dir. K. Toyama, Japon, SCE Japan Studio/Sony Computer Entertainment, 2003.

¹³ Sur un modèle proche de celui observé par Carroll pour la littérature horrifique. (N. Carroll, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, New York/London, Chapman and Hall/ Routledge, 1990, p. 28)

¹⁴ B. Perron, « Gaming After Dark », dans B. Perron (dir.), *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, McFarland, 2009, p. 5.

¹⁵ L'expérience de survie s'exprime grâce à la force de conviction du jeu constitué en illusion. Voir J. Huizinga, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, p. 29.

¹⁶ G. Calleja, « (Re) incorporation: Game Immersion and Involvement Revised », dans M. Santorinos (dir.), *Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture*, Athina, Centre Fournos pour la Culture Numérique, 2006, p. 181.

répondent à une économie de la privation. Chercher à générer un sentiment de peur implique de donner forme à des lieux cauchemardesques, à la fois chaotiques et insondables en sorte qu'ils privent de tout repère. Leur lecture ne peut se faire que de manière conjecturale, au prix d'un effort d'autant plus grand qu'il s'additionne à celui de résister aux monstres qui y rôdent.

L'horreur vidéoludique n'a de cesse de convoquer les *loci horribiles* de la littérature gothique. Vus par le filtre du cinéma d'horreur, ces modèles symboliques fantasment jusqu'à l'obsession des *scenarii* d'enfermement¹⁷ ; ils se présentent comme de parfaits exemples d'espaces charriant un récit tout en développant une structuration architecturale chargée d'affects négatifs. Le principe de narration environnementale¹⁸ y est primordial : l'espace porte le récit et détermine la tonalité de l'expérience proposée. À cette fin, ces espaces procèdent d'ailleurs d'un isolement redoublé : le recours quasi-systématique à des cadres narratifs ayant trait à la dystopie permet un écart¹⁹ propice à un enfermement que la structuration des espaces de jeu vient parachever. On ne compte plus les lieux isolés, coupés du monde par une catastrophe. Du Manoir Spencer de *Resident Evil* à la bourgade de *Silent Hill* en passant par l'asile Mount Massive d'*Outlast*²⁰, ces espaces constituent autant de cadres dysphoriques devenus terrains de jeu, dont la structure chaotique adhère au récit et en matérialise la teneur, tout en répondant aux enjeux de leur *game design* : faire que la traversée de cet espace soit un « parcours expérientiel de la peur²¹ ».

Jeu fondateur, *Alone in the Dark*²² (1992) permet de saisir les enjeux propres à cette spatialité dévorante. Ce jeu donne naissance au genre *survival horror* en instaurant des règles strictes de *game design*²³ (inventaire limité, rationnement des munitions et des soins, etc.) associées aux idées de dédale et d'exploration. Si ces principes existaient dans d'autres

¹⁷ E. Durot-Boucé, « La Vision gothique noire. Fascination et effroi », dans Chr. Corvisier (dir.), *Rêve de monuments*, Paris, Éditions du patrimoine-Centre des monuments nationaux, 2012, p. 65.

¹⁸ D. Carson, « Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry », *Gamasutra* [en ligne], (2000) [consulté le 27 juin 2017], URL : <www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php> : « *In many respects, it is the physical space that does much of the work of conveying the story the designers are trying to tell. Color, lighting and even the texture of a place can fill the audience with excitement on dread* ».

¹⁹ Voir F. Jameson, *Archéologies du futur. Le désir nommé utopie*, Paris, Max Milo, 2007, p. 84.

²⁰ S. Laflamme, *Outlast*, Canada, Red Barrels, 2013.

²¹ B. Perron, *Silent Hill, The Terror Engine*, Ann Arbor (MI), The University of Michigan Press, 2012, p. 3.

²² Fr. Raynal, *Alone in the Dark*, France, Infogrames, 1992.

²³ K. Salen et E. Zimmerman, *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, Cambridge (MA)/London, The MIT Press, 2004, p. 6 : « *As a design practice, game design has its own essential principles, a system of ideas that define what games are and how they work [...]. [These game design fundamentals] include understanding design, systems, and interactivity, as well as player choice, action, and outcome* ».

productions vidéoludiques, leur combinaison au sein d'un univers horrifique restait inédite. En puisant son inspiration dans l'œuvre de Lovecraft, *Alone in the Dark* met en place un univers convoquant manoir abandonné, passages secrets, couloirs labyrinthiques, souterrains submergés, etc. La mise en image de ces lieux va se faire à travers des représentations spatiales dont le caractère cellulaire est surdéterminé. Réalisé en 2D simulant la tridimensionnalité, l'espace déployé dans *Alone in the Dark* est pensé de manière close et totalement scénographique : un théâtre dans lequel l'action est contenue et perçue de manière parcellaire, presque kaléidoscopique. La caméra reste fixe et les environnements de jeu sont réduits au cadre²⁴, subdivisés en vignettes stratégiquement composées, impliquant une représentation fragmentaire de l'espace. C'est la désorientation et la potentialité du danger qui frappent alors l'esprit par une mise en tension entre ce qui est visible et ce qui est hors-champ. En 1996, *Resident Evil* viendra raffiner cette recette et, en 1999, *Silent Hill* reprendra ce principe formel dans un univers totalement modélisé en 3D. À eux trois, ces jeux vidéo délimitent durablement les contours de la spatialité propre au genre *survival horror*, en articulant expérience spatiale et expérience de la peur. Dans le sillage de ces jeux, de nombreuses propositions vidéoludiques vont exploiter les potentialités de ce paradigme spatial claustrophile et les enrichir selon des modèles dont il nous reste à déterminer les formes comme les enjeux.

Dialectique spatiale horrifique : ambivalence de l'enfermement

Le cloisonnement cellulaire d'*Alone in the Dark* pose les bases d'un rapport scénographique à l'espace qui modalise puissamment les émotions. À mesure du développement des supports informatiques et des innovations de *game design*, la structuration des « cube scénique » vidéoludiques se complexifie afin d'accroître leur capacité à générer des affects. Cette évolution vers une image pleinement volumique est déterminante. Modélisé en 3D, l'espace représenté est un milieu propre à la circulation, invitant à y effectuer une plongée. Ainsi, il rend possible une qualité de présence concourant à l'immersion du joueur, à son « transport » dans un autre monde²⁵. Le *level design*²⁶ propre aux jeux d'horreur, par ses enjeux, va être structuré pour capturer. L'espace représenté devient réticulaire et obscur, presque opaque. Il se subdivise en cellules imbriquées les unes avec les autres, dessine des motifs de

²⁴ Voir G. Roux-Girard, « Plunged Alone into Darkness: Evolution in the Staging of Fear in the Alone in the Dark Series », dans B. Perron (dir.), *Horror Video Games, op. cit.*, p. 151.

²⁵ Voir G. Calleja, « (Re) incorporation : Game Immersion and Involvement Revised », art. cit., p. 32.

²⁶ Conception structurelle des niveaux d'un jeu vidéo sur le plan géographique et architectural appliqué à l'organisation des épreuves auxquelles sera confronté le joueur.

chapelets, de maillages ou de labyrinthes. Le labyrinthe, dont la structuration est destinée à dérouter et à capturer, est un motif paradigmatique de l'expérience horrifique. Dispositif spatial et temporel²⁷, sa traversée implique l'appréciation simultanée de sa forme et du récit qu'il permet de déployer par le jeu de l'enfermement. À l'échelle vidéoludique, l'espace labyrinthique fait obstacle à la capacité du joueur à construire une carte mentale²⁸ du terrain du jeu. Errements, pertes, retours, constituent la programmation de l'espace labyrinthique²⁹. Ce motif coercitif prend différentes formes dans les jeux vidéo de type *survival horror*. En témoigne *Resident Evil 7*³⁰ qui invite, dans sa première partie, à parcourir une maison abandonnée dont la structuration renvoie au « modèle topologique de réseau polydimensionnel³¹ » pensé par Eco. Ce labyrinthe rhizomatique se déployant en toutes directions, dépasse par sa complexité le principe du labyrinthe multicursal (dédaléen³²) tel qu'employé, par exemple, dans *Daylight*³³. *Silent Hill 2*³⁴ ou *Kholat*³⁵ : ils parviennent à constituer des terrains de jeux labyrinthiques sans même en matérialiser les surfaces. Le brouillard ou le blizzard rendent possible une expérience de la spatialité, fondée par un certain degré de cécité : l'Enfer est un « monde aveugle³⁶ ».

La structuration inhospitalière de ces espaces implique nécessairement une mise à l'épreuve. Ce principe est une constante du genre *survival horror*. Les créatures zombies de *Resident Evil*, les fantômes de *Project Zero*³⁷ ou les monstres fantasmagiques de *Silent Hill*, n'ont de cesse de pourchasser ceux qui ont le malheur de les croiser. Ces labyrinthes sont donc des terrains où se déroule une chasse dont le joueur est le plus souvent la proie. Avec parfois

²⁷ C. Chomarat-Ruiz, « Initier au mensonge d'une mort héroïque, à l'impossibilité du deuil... L'ambition des labyrinthes dans les parcs français, au tournant du XVIII^e siècle », dans H. Brunon (dir.), *Le Jardin comme labyrinthe du monde. Permanence et métamorphoses d'un imaginaire de la Renaissance à nos jours*, Paris, Éditions du Musée du Louvre/Presses Universitaires Paris-Sorbonne, 2008, p. 157.

²⁸ G. Calleja, « (Re) incorporation : Game Immersion and Involvement Revised », art. cit., p. 181-182.

²⁹ C. Chomarat-Ruiz, « Initier au mensonge d'une mort héroïque, à l'impossibilité du deuil... », art. cit., p. 152.

³⁰ K. Nakanishi, *Resident Evil 7 : Biohazard*, Japon, Capcom, 2017.

³¹ U. Eco, *De l'Arbre au Labyrinthe*, Paris, Grasset, 2010, p. 84.

³² Kirkland oppose deux types de structures vidéoludiques labyrinthiques, à savoir : *maze-like linearity* (une linéarité à l'apparence labyrinthique reposant sur le tracé d'un motif labyrinthique unicursal, en termes mathématiques) et *multi-branching rhizome* (structure rhizomatique à bifurcations multiples dont l'appréhension ne peut se faire linéairement en raison de son tracé multicursal). Voir E. Kirkland, « Storytelling in Survival Horror Video Games », dans B. Perron, *Horror Video Games, op. cit.*, p. 74. U. Eco distingue trois types de labyrinthes : labyrinthe (unicursal, ne présentant qu'un chemin), dédale-*Irrweg* (multicursal, avec embranchements multiples) et réseau-rhizome (s'étendant en toutes directions).

³³ J. Chobot, *Daylight*, Japon, Zombies Studios/Atlus, 2014.

³⁴ M. Tsuboyama, *Silent Hill 2*, Japon, Konami CE Tokyo/Konami, 2001.

³⁵ L. Kubiak et B. Moskala, *Kholat*, Pologne, IMG.N.PRO, 2015.

³⁶ Dante, *La Divine Comédie*, trad. J. Risset, Paris, Flammarion, 1985, p. 51.

³⁷ M. Shibata, *Project Zero*, Japon, Tecmo, 2001.

une intensité extrême, la série *Outlast* témoigne clairement du caractère cynégétique³⁸ de l'expérience de survie horrifique, au point que cela en constitue la mécanique ludique principale (dans le sillage de *Clock Tower*³⁹ ou *Resident Evil 3 : Nemesis*⁴⁰). Joueurs et joueuses y sont pourchassés sans relâche par des antagonistes surpuissants et surnuméraires.

C'est précisément cette difficulté qui conduit ces espaces d'enfermement à révéler la réversibilité de leur teneur : la rétractation de l'espace et la claustration peuvent être salutaires. Pour des raisons de *game design*, des espaces-refuges ponctuent les parcours horrifiques et permettent d'envisager l'enclos sans angoisse⁴¹. Il en est de ces refuges comme de la « grotte-coquille » dont parle Bachelard⁴² : par leur clôture bénéfique, ces sanctuaires se font giron plus que cellules. Ces hors-lieux autonomes forment une membrane imperméable qui rend ce type d'expérience supportable et permet de neutraliser temporairement la teneur de ces espaces dédiés à l'horreur. Dans ces *safe rooms* sanctuarisées, joueurs et joueuses sont littéralement « hors-jeu ». À l'instar des pièces de sauvegarde de *Resident Evil*, ces sanctuaires, sont à la fois asile, repaire et chambre d'enregistrement. Cette rupture est généralement marquée par un changement d'ambiance sonore : des musiques douces et émoussées viennent contraster avec celles, dissonantes et bourdonnantes, servant à signaler la présence du danger dans les zones de jeu⁴³. Ces *loci amoenus* sont des espaces de médiation dont la structuration n'est, pour reprendre la distinction établie par Peter Halley, ni *hard* et dédiée au contrôle panoptique, ni *soft* et réticulaire, destinée à une circulation effrénée⁴⁴. Elles structurent un espace accueillant qui permet une respiration dans la pratique ludique. En ponctuant l'aire de jeu, ces *safe rooms* mettent en œuvre une dialectique spatiale offrant de saisir le caractère ambivalent de l'enfermement dans un tel contexte.

Montrer l'envers et retourner l'espace sur lui-même impulse une dynamique spatiale et affective (faite de saisissement et de relâchement) qui prolonge celle instaurée par le jeu du hors champ et de la clôture. L'ambivalence des structures de claustration fait apparaître la

³⁸ Au sens du grec *kinighétikos* (κυνηγετικός), c'est à dire « propre à la chasse ». Voir M. Couroucli, « Du Cynégétique à l'abominable », dans Fr. Héritier (dir.), *L'Homme*, 174, octobre-décembre 2005, Paris, École des Hautes Études en Sciences Sociales, 2005, p. 227-252.

³⁹ *Clock Tower*, Japon, Human Entertainment, 1995.

⁴⁰ Sh. Mikami et K. Aoyama, *Resident Evil 3 : Nemesis*, Japon, Capcom, 1999.

⁴¹ Malgré son étymologie *angustus* : « lieu étroit ». Voir A. Rey (dir.), *Dictionnaire culturel en langue française*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 2005, t. 1, p. 328.

⁴² G. Bachelard, *La Poétique de l'espace*, Paris, Presses Universitaires de France, 1957, p. 126-127.

⁴³ B. Perron, « Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games », dans A. Clarke (dir.), *COSIGN 2004*, Split, University of Split, 2004.

⁴⁴ P. Halley, *La Crise de la géométrie, 1981-1987*, Paris, École nationale supérieure des Beaux-Arts, 1992, p. 65.

réversibilité comme un facteur majeur dont l'incidence est de signaler la plasticité de cette spatialité singulière. Il s'agit donc, à présent, de se demander en quoi cette capacité de modulation et de reconfiguration dynamique permet de reconduire les prérogatives de l'expérience horrifique et procède, *in fine*, à leur extension.

Spatialités dynamiques : horreur et mutabilité de l'espace

Une première piste semble se dessiner avec *Silent Hill 4 : The Room*⁴⁵ qui insiste sur la possibilité d'une porosité entre les différents modèles d'espaces. À mesure de l'avancée du jeu, l'interpénétration des espaces mène à leur confusion et rend caduc le contrat établi en début de partie avec le joueur : l'appartement amène et l'extérieur infernal viennent à partager une même texture sanglante. La trame scénaristique du jeu déconstruit la dialectique spatiale de l'horreur en invitant au constat de sa perméabilité. Dans un autre registre, le jeu d'horreur psychologique *Layers of Fear*⁴⁶ témoigne clairement de la plasticité des espaces dédiés à l'expérience de l'horreur. Il en éprouve, à l'extrême, la capacité à être distordu, retourné sur lui-même, déformé, contracté, étiré. *Layers of Fear* invite à expérimenter, comme dans un cauchemar, un espace impermanent, toujours en instance de dissolution, d'étirement ou de compression. Un tel travail de l'espace indique nettement que la dynamique propre à l'enfermement ne se limite pas au mouvement du resserrement, quelle qu'en soit la portée symbolique.

Paradoxalement, ce sont des jeux vidéo proposant des espaces dont l'ouverture est inverse aux réquisits de l'expérience de l'effroi dégoûté qui permettent d'envisager distinctement une spatialité close dont les enjeux sont renouvelés. De fait, la dilution de l'espace engendre une dilution de la substance horrifique. Pourtant, certains jeux soucieux de conserver cette coloration opèrent une réticulation de l'espace global du jeu : leur géographie déclos⁴⁷ se voit constellée de lieux opérant un resserrement claustrophile. Pareils à des tâches d'obscurité, ces espaces clos ponctuent et altèrent l'espace ouvert, ils modifient les modalités de navigation au sein de l'aire de jeu et modulent l'intensité de la pratique ludique. La juxtaposition d'espaces ouverts et d'espaces clos offre la possibilité d'une mise en tension qui permet une circulation

⁴⁵ S. Murakoshi, *Silent Hill 4 : The Room*, Japon, Konami CE Tokyo/Konami, 2004.

⁴⁶ M. Król et P. Niezabitowski, *Layers of Fear*, Pologne, Bloober Team, 2016.

⁴⁷ Au sens de la « décloison » chez Nancy qui désigne la levée d'une clôture : J.-L. Nancy, *La Décloison (Déconstruction du christianisme 1)*, Paris, Éditions Galilée, 2005, p. 16, 230.

se faisant dans un mouvement de systole et de diastole⁴⁸ : l'espace de jeu se contracte-aspire et se dilate-relâche. Ce dynamisme pulsatile, dont le principe irriguait déjà, bien qu'encore timidement, *Silent Hill* et *Silent Hill 2*⁴⁹, permet de varier l'intensité des flux qui traversent l'aire de jeu et, *de facto*, induit un dynamisme circulatoire régissant au même titre joueurs et antagonistes.

*Fallout 4*⁵⁰ permet de saisir cette spatialité dont le dynamisme n'est pas propre à chaque espace mais à leur interconnexion. Le contexte futuriste post-apocalyptique et uchronique du jeu permet de bâtir une aire de jeu dont le ressort principal est de posséder une étendue invitant à l'exploration (pensée en « monde ouvert⁵¹ »). La terre y est dévastée, les ruines innombrables. Dès lors, l'aire de jeu se partage entre des étendues désertiques et de nombreuses occurrences d'espaces clos : grottes, entrepôts, métro, bases souterraines, etc. Le *game design* permet à deux registres iconographiques de coexister, et met en friction deux modèles spatiaux. Des territoires du vide⁵² sont intriqués avec des lieux de claustrations qui, par leur teneur, s'apparentent à ceux du gothique : à une représentation d'un espace déraisonnablement étendu, anxiogène car impossible à circonscrire du regard, répond une autre, étouffante, anxiogène car laissant le regard interdit. Un des enjeux de cette dynamique spatiale est, précisément, la visibilité *de* ces espaces et *au sein* de ces espaces. Ce modèle spatial n'est pas figé : *Metro 2033*⁵³ propose d'en inverser les polarités. L'univers anxiogène et hostile dépeint dans ce jeu⁵⁴ est presque exclusivement souterrain. Les seuls moments où il est possible de scruter un lointain et décoller son regard de l'obscurité des tunnels se vivent à la surface. Pourtant, survivre hors des murs du métro est encore plus difficile : irradiée et inhospitalière, la ville est plus dangereuse encore que les boyaux enfouis du métro⁵⁵. Cette situation sous-tend tout le jeu : faire de l'enfermement

⁴⁸ *Systole*, du grec *συστολή* (« contraction ») et *diastole*, du grec *διαστολή* (« expansion »). A. Rey (dir.), *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 2005, t. 2, p. 2070 et t. 1, p. 600.

⁴⁹ *Silent Hill* et *Silent Hill 2* proposent d'alterner entre errance dans le brouillard et confusion dans les appartements confinés. La variabilité des espaces y est pensée pour augmenter l'impression de désorientation malgré une spatialité encore limitée.

⁵⁰ T. Howard, J. Gardiner, E. Pagliarulo et I. Pely, *Fallout 4*, États-Unis, Bethesda Game Studios/Bethesda SoftWorks, 2015.

⁵¹ Ou « *open world* » : procédé de *game design* consistant à proposer une aire de jeu de grande taille ouverte à la navigation, pensée sur le modèle des « dispositifs ouverts ».

⁵² A. Corbin, *Le Territoire du vide. L'Occident et le désir du rivage*, Paris, Flammarion, 1990.

⁵³ A. Omelchuck, *Metro 2033*, Ukraine, 4A Games/THQ, 2010.

⁵⁴ Directement inspiré du roman éponyme de D. Gloukhovski paru en 2005 en langue russe.

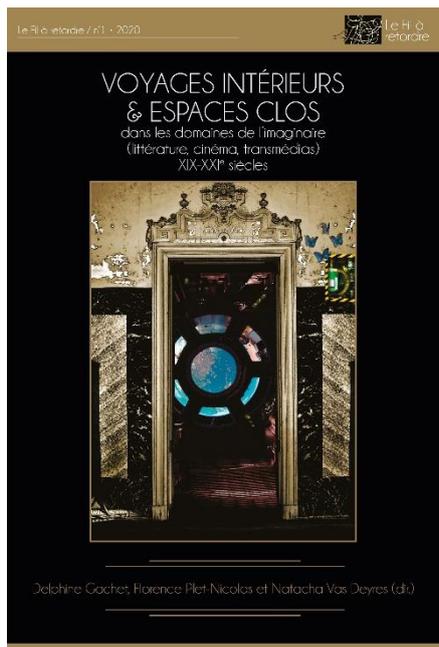
⁵⁵ D. Gloukhovski, *Metro 2033*, trad. D. E. Savine, Nantes, L'Atalante, 2016, p. 520 : « L'espace qui s'étendait devant lui, à droite, à gauche, était si incroyablement vaste qu'il ne pouvait l'embrasser d'un seul regard. C'était un spectacle hypnotique et qui faisait naître un profond sentiment inexplicable de mélancolie. L'espace d'une seconde, Artyom voulut retourner sous terre, se sentir protégé par des murs tout proches, plonger dans la sécurité et le confort d'un espace clos et borné ».

dans l'obscurité un moindre mal. Paradoxalement, l'élan systolique, le resserrement vorace de l'espace semble préférable au risque de se retrouver expulsé au cœur d'un espace dont l'ouverture semble signaler l'incommensurable dangerosité. Le rapport intérieur/extérieur (clos/déclos) est inversé, et l'imaginaire qu'il charrie, bousculé.

La plasticité de l'espace représenté, sa capacité à se resserrer comme à s'épancher, permet l'émergence d'une expérience dynamique que les espaces ouverts ou fermés ne semblent pouvoir procurer séparément. Il en ressort une qualité d'expérience dépassant le rapport à l'ouvert comme à l'enclos et ne pouvant s'éprouver que dans le dynamisme de la friction des espaces.

Quand bien même le constat de leur ambivalence serait fait, envisager les espaces clos horrifiques vidéoludiques à travers un modèle figé, est réducteur. L'expérience de cette spatialité est plurielle, tout comme les aptitudes nécessaires à sa traversée. L'espace pensé sur le modèle du « cube scénique » trouve dans le dynamisme propre aux étendues capables de resserrement systolique, une extension à même d'en accroître la puissance évocatrice. L'imaginaire des espaces clos vidéoludiques fluctue au gré de ces modulations spatiales. Qu'ils se parent des atours du roman noir ou de la science-fiction post-apocalyptique, les espaces clos dédiés à l'horreur prennent corps par le chaos et la rupture, articulant ainsi exigences ludiques, narratives et iconographiques. Ces univers généreux en représentations tortueuses et fragmentaires faisant de la ruine et de la scorie des motifs de choix, offrent de reconfigurer les espaces selon des modèles plus ou moins rigides, poreux ou élastiques. La catastrophe, qui lie ces imaginaires, est un facteur puissant de modulation de l'espace représenté, permettant d'envisager tous les agencements, toutes les reconfigurations. Ces dispositifs ludiques s'expriment à travers une mise en espace dont la propriété première est la mutabilité. En cela, leur structure fait directement écho à la conformation des monstres qu'ils abritent. Les lieux d'horreur partagent avec les monstres leur puissance métamorphique et leur capacité à voir la matière qui les constitue faire preuve d'une plasticité extraordinaire. Au gré d'un procès de déstructuration et de resserrement visant à affirmer leur caractère contraignant, ces espaces sont modelés pour devenir des terrains mouvants et insaisissables, capables de muter pour capturer. C'est par cet élan que se cristallise l'imaginaire des espaces clos horrifiques.

Guillaume Baychelier
Université Bordeaux Montaigne
CLARE, EA 4593



Pour citer :

Guillaume Baychelier, « Imaginaires des espaces clos dans les jeux vidéo horrifiques : cellules, sanctuaires et spatialités dynamiques », dans D. Gachet, F. Plet-Nicolas et N. Vas Deyres (dir.), *Voyages intérieurs et espaces clos dans les domaines de l'imaginaire (littérature, cinéma, transmédiâs), XIX^e-XXI^e siècles,*

« Le Fil à retordre », n° 1, Université Bordeaux Montaigne, mis en ligne le 30 juin 2020.

Consulter la table des matières

[\[https://clare.u-bordeaux-montaigne.fr/838\]](https://clare.u-bordeaux-montaigne.fr/838)

Bibliographie

LUDOGRAPHIE

Alone in the Dark, dir. Fr. Raynal, France, Infogrames, 1992.

Clock Tower, Japon, Human Entertainment, 1995.

Daylight, dir. J. Chobot, Japon, Zombies Studios/Atlus, 2014.

Fallout 4, dir. T. Howard, J. Gardiner, E. Pagliarulo et I. Pely, États-Unis, Bethesda Game Studios/Bethesda SoftWorks, 2015.

Forbidden Siren, dir. K. Toyama, Japon, SCE Japan Studio/Sony Computer Entertainment, 2003.

Kholat, dir. L. Kubiak et B. Moskala, Pologne, IMGN.PRO, 2015.

Layers of Fear, dir. M. Król et P. Niezabitowski, Pologne, Bloober Team, 2016.

Metro 2033, dir. A. Omelchuck, Ukraine, 4A Games/THQ, 2010.

Outlast, dir. Samuel Laflamme, Canada, Red Barrels, 2013.

Project Zero, dir. M. Shibata, Japon, Tecmo, 2001.

Resident Evil, dir. S. Mikami, Japon, Capcom, 1996.

Resident Evil 3 : Nemesis, dir. S. Mikami, Kazuhiro Aoyama, Japon, Capcom, 1999.

Resident Evil 7 : Biohazard, dir. K. Nakanishi, Japon, Capcom, 2017.

Silent Hill, dir. K. Toyama, Japon, Konami CE Tokyo/Konami, 1999.

Silent Hill 2, dir. M. Tsuboyama, Japon, Konami CE Tokyo/Konami, 2001.

Silent Hill 4 : The Room, dir. S. Murakoshi, Japon, Konami CE Tokyo/Konami, 2004.

ÉTUDES CRITIQUES

Bachelard G., *La Poétique de l'espace*, Paris, Presses Universitaires de France, 1957.

Caïra O., « L'Expérience fictionnelle : de l'engagement à l'immersion », dans Bernard Guelton (dir.), *Les Figures de l'immersion*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2014.

Calleja G., « (Re) incorporation : Game Immersion and Involvement Revised », dans M. Santorinos (dir.), *Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture*, Athina, Centre Fornos pour la Culture Numérique, 2006.

Carroll N., *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, New York/London, Chapman and Hall/ Routledge, 1990.

Carson D., « Environmental Storytelling : Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry », *Gamasutra*, 2000, [en ligne] URL : www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php [consulté le 27 juin 2017].

Chomarat-Ruiz C., « Initier au mensonge d'une mort héroïque, à l'impossibilité du deuil... L'ambition des labyrinthes dans les parcs français, au tournant du XVIII^e siècle », dans H. Brunon (dir.), *Le Jardin comme labyrinthe du monde. Permanence et métamorphoses d'un imaginaire de la Renaissance à nos jours*, Paris, Éditions du Musée du Louvre/Presses Universitaires Paris-Sorbonne, 2008.

Corbin A., *Le Territoire du vide. L'Occident et le désir du rivage*, Paris, Flammarion, 1990.

Couroucli M., « Du Cynégétique à l'abominable », dans Fr. Héritier (dir.), *L'Homme*, 174, octobre-décembre 2005, Paris, École des Hautes Études en Sciences Sociales, 2005.

Durot-Boucé E., « La Vision gothique noire. Fascination et effroi », dans Christian Corvisier (dir.), *Rêve de monuments*, Paris, Éditions du patrimoine-Centre des monuments nationaux, 2012.

Eco U., *De l'Arbre au Labyrinthe*, Paris, Grasset, 2010.

Foucault M., *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard, 1975.

Francastel P., *Études de sociologie de l'art*, Paris, Éditions Denoël, 1970.

- Halley P., *La Crise de la géométrie, 1981-1987*, Paris, École nationale supérieure des Beaux-Arts, 1992.
- Huizinga J., *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.
- Jameson F., *Archéologies du futur. Le désir nommé utopie*, Paris, Max Milo, 2007.
- Jenkins H., « Game Design as Narrative Architecture », dans N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge (MA)/London, The MIT Press, 2004.
- Kirkland E., « Storytelling in Survival Horror Video Games », dans B. Perron, *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, McFarland, 2009.
- Marin L., « Représentation narrative », dans *Encyclopaedia Universalis*, t. 19, Londres, Encyclopædia Britannica Inc., 1996.
- Nancy J.-L., *La Déclosion (Déconstruction du christianisme 1)*, Paris, Éditions Galilée, 2005.
- Nitsche M., *Video Game Spaces. Image, play and structure in 3D Worlds*, Cambridge (MA)/London, The MIT Press, 2008.
- Perron B., « Sign of a Threat : The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games », dans A. Clarke (dir.), *COSIGN 2004*, Split, University of Split, 2004.
- Perron B. (dir.), *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, McFarland, 2009.
- Perron B., « Gaming After Dark », dans B. Perron (dir.), *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, McFarland, 2009.
- Perron B., *Silent Hill, The Terror Engine*, Ann Arbor (MI), The University of Michigan Press, 2012.
- Rey A. (dir.), *Dictionnaire culturel en langue française*, Paris, Dictionnaires Le Robert, Paris, 2005.
- Rey A. (dir.), *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 2005.
- Roux-Girard G., « Plunged Alone into Darkness : Evolution in the Staging of Fear in the Alone in the Dark Series », dans B. Perron (dir.), *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, McFarland, 2009.
- Rufat S. et H. Ter Minassian, « Espace et jeu vidéo », dans S. Rufat et H. Ter Minassian (dir.), *Le Jeu vidéo comme objet d'étude*, Paris, Questions théoriques, 2011.

Salen K. et E. Zimmerman, *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, Cambridge
(MA)/London, The MIT Press, 2004.

Talon-Hugon C., *Goût et dégoût : L'Art peut-il tout montrer ?*, Nîmes, Jacqueline Chambon,
2003.

Autres textes mentionnés

Dante, *La Divine Comédie*, trad. J. Risset, Paris, Flammarion, 1985

Gloukhovski D., *Metro 2033*, trad. Denis E. Savine, Nantes, L'Atalante, 2016.

Le Fil à
retordre

