

# L'horreur vidéoludique

Le *Survival Horror* est un genre de jeux vidéo dont les racines plongent à la fois dans la littérature et le cinéma fantastique. Les grandes franchises du genre jouent avec ces références plus ou moins ouvertement : l'ombre des grands maîtres, romanciers ou cinéastes, est en effet perceptible dans nombre de jeux (Lovecraft en tête, encore une fois). Qu'il s'agisse des codes des films d'horreur des années 80 ou des codes de la littérature gothique, le survival horror se nourrit de tout un pan de la culture apprécié par ce qu'il est convenu d'appeler aujourd'hui les « geeks ». Quels sont les points communs de jeux comme *Resident evil*, *The Evil within*, *Outlast* ou encore *Amnesia* ? L'esthétique sombre, les créatures surgissant à l'improviste afin de provoquer peur et surprise chez le joueur, les capacités de combat parfois limitées voire nulles du personnage afin de renforcer l'impression de vulnérabilité...

Le *survival horror* est le dernier rejeton d'une culture de l'épouvante qui remonte à bien loin... et *Silent hill* ne manque d'ailleurs pas de rendre hommage aux nombreux artistes qui ont côtoyé l'étrange et l'inquiétant.

## SILENT HILL

*Silent hill* est sans doute la série de jeux qui a le plus marqué le genre du *survival horror*. Si d'autres jeux s'avèrent plus tournés vers l'action, *Silent hill* et ses suites privilégient l'atmosphère : climat angoissant, réalité alternative et dégradée, menace de la folie...

*Silent hill* puise dans une infinité de références culturelles pour nourrir son univers et multiplie les allusions plus ou moins nettes à la littérature fantastique ou policière (tous les noms de rue de la ville sont des noms d'auteurs, de Mary Shelley à Richard Bachman, alias de Stephen King), au cinéma (des détails évoquent *The Shining* ou *Le Silence des agneaux*), à la peinture même (Francis Bacon, dont un tableau est présenté sur l'affiche consacrée à l'art, est une des principales sources d'inspiration du graphisme de *Silent hill 2* selon Masahiro Itô, responsable de l'esthétique du jeu !).



Francis Bacon - *Three studies for figures at the base of a crucifixion* (ca. 1944). Détail.  
CC BY-NC C-Monster

## RESIDENT EVIL

## THE EVIL WITHIN



Capture d'écran du jeu *Bloodborne* (Sony Computer Entertainment, 2015) - CC BY-NC 2.0 Playstation Europe

## ALONE IN THE DARK

## CALL OF CTHULHU

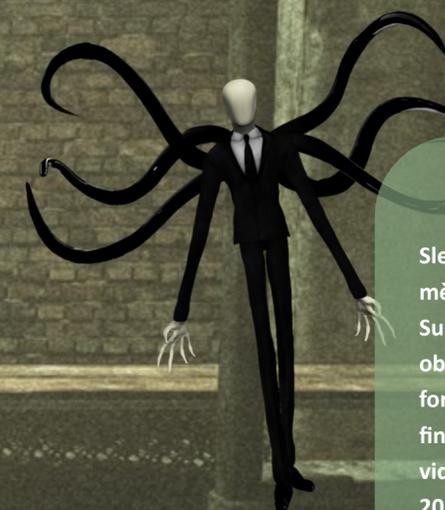
The Official Video Game

## L'inspiration lovecraftienne

Les écrits d'H.P. Lovecraft ont été source d'inspiration pour les créateurs de jeux depuis le début : dès 1989, le jeu *Hound of shadow*, qui se passe dans le Londres des années 20, s'inscrit dans cet héritage. Quelques années plus tard, les français d'Infogrames créent *Alone in the dark* (1992) puis *Shadow of the comet* (1993), des jeux tout aussi imprégnés des écrits du maître de Providence. Depuis, nombre de jeux empruntent plus ou moins ouvertement des éléments propres à l'univers lovecraftien, comme le jeu *Bloodborne* dont quelques créatures ne sont pas sans évoquer celles de l'écrivain, sans que la parenté soit revendiquée par les concepteurs.

En 2018, c'est encore une équipe française qui met Lovecraft à l'honneur avec *Call of Cthulhu*.

Le jeu s'inspire de la nouvelle du même nom ainsi que du jeu de rôle sur table créé dans les années 80. L'influence de H.P.L. dans le domaine du jeu n'est pas près de s'estomper.



## Le cas Slender man

Slender man ne fut au départ qu'un simple mème créé en 2009 sur un forum par Victor Surge. Le personnage, élancé et inquiétant, obtint rapidement du succès et devint une forme de mythe moderne sur le web. Sa fine silhouette vint ensuite hanter le jeu vidéo *Slender man : the eight pages* en 2012 avant de s'imposer au cinéma en 2018.

Un épisode de l'émission Bits consacré aux jeux d'horreur.



En 2015, Hideo Kojima et Guillermo del Toro devaient collaborer sur *Silent Hills*, nouveau jeu de la franchise Konami... Las, Hideo Kojima était remercié quelques mois après et le jeu ne vit jamais le jour. Néanmoins, une version de démonstration jouable était sortie et si Konami l'a depuis retirée, des versions amateurs recréées avec Unreal engine sont disponibles, comme celle de Smoggychips, téléchargeable sur Game Jolt ci-contre :

