

Jeu/ «The Medium», très moyen

Première grosse exclusivité de la nouvelle console de Microsoft, ce jeu d'horreur déçoit par son utilisation sans imagination du splitscreen. Triste de la part d'un studio jusque-là très en verve.

Jeté sous le feu des projecteurs par Microsoft qui en a fait une des premières exclusivités pour sa nouvelle Xbox, *The Medium* souffre probablement de cette surexposition. Un comble pour un jeu qui se drape dans une atmosphère lugubre. L'idée de confier les clés d'un lancement de console aux Polonais de Bloober Team, auteurs du formidable *Observer* aux visions cyberpunk flashées, avait pourtant de quoi séduire. Le concept du jeu, sa promesse initiale et «next-

gen» étaient eux aussi bien vus : plutôt que de se lancer dans une course au photoréalisme (qu'un studio de taille moyenne peut difficilement remporter), les Polonais ont alloué les ressources de la nouvelle machine au dédoublement de l'écran et de l'avatar pour mettre sur pied une sorte de *Silent Hill* en splitscreen. Un pied dans le monde des vivants, l'autre dans les limbes. Alice dans et hors du terrier en même temps.

Parfaitement enthousiasmant, le premier contact avec *The Medium* jette le joueur dans un austère appartement de Cracovie au lendemain de la chute du rideau de fer, avant de nous trimballer dans le squelette décharné de ce qui fut, quelques années plus tôt, un centre de villégiature pour ouvriers méritants. Un joyau soviétique oublié dans une épaisse forêt, abandonné à la hâte et à l'humus. On imagine déjà la portée symboli-

que d'un jeu qui appelle à écailler les derniers morceaux de vernis d'objets-totems – un vieux combiné de téléphone, un carnet – pour libérer les souvenirs qui y sont restés pétrifiés. Ce qu'on éclaire à la faible lueur d'une lampe torche, c'est une civilisation fauchée en plein vol. Le lieu parle. Mais plutôt que de se contenter de ses échos lointains, *The Medium* offre un son et lumière horrifique : le fameux splitscreen. Mollément justifié par les dons de clairvoyance de Marianne, héroïne amnésique (sourir), orpheline (resoupir) qui digère tout juste le deuil de son père adoptif quand un coup

de fil mystérieux l'invite dans ce centre où elle trouvera les réponses à toutes ses questions (ça devient tendu, côté cliché). Rarement exploité dans le jeu vidéo tant il est glouton en ressources, le dédoublement d'écran avait de quoi faire saliver tant il ouvrait d'espaces pour renouveler la mise en scène du jeu horrifique. Jouer sur le dédoublement de l'image comme un leurre et une diversion. Organiser un dialogue entre les deux espaces et, pourquoi pas, jouer de leur porosité. En vérité, on doit se contenter de la version la plus littérale du splitscreen : un

dédoublement de l'image avec en haut la version «normale» et en bas sa vision corrompue. Une lampe de bureau dans un monde se change en sculpture de femme vaguement inquiétante. Plutôt que sublimer une scène, le dispositif l'assèche en ne laissant aucune place au hors-champ (aberration absolue dans un jeu en caméra fixe). Le lieu parle, oui, mais trop. Il est si bavard que l'imaginaire n'y a plus sa place et vient saper toute possibilité de faire naître le malaise et la peur.

Le dispositif n'est pas davantage imaginaire en termes de gameplay, puisqu'il se

contente de dicter les règles d'un jeu d'énigme sans fantaisie. Une porte bloquée ? Il faudra passer dans l'éther pour la traverser et dénicher non loin de là un mécanisme d'ouverture. S'il n'est pas rare qu'un lancement de console s'accompagne d'exclusivités bancales voire carrément ratées, il y a tout de même quelque chose de désolant de voir un studio d'habitude si débrouillard se planter dans de telles larges.

MARIUS CHAPUIS

THE MEDIUM
de BLOOBER TEAM
sur Xbox Series X et PC.



Marianne, héroïne amnésique et orpheline de *The Medium*. BLOOBER TEAM

Photo/ Mathias Depardon, rêves d'Anatolie

Une archère et des soldates, fusil-mitrailleur au poing ; des troupes de garçons au torse glabre et des hommes paradant en uniformes, toutes sortes d'uniformes ; des femmes aux cheveux voilés de chiffon noir, ou de soie brodées des teintes de l'Orient ; des barrages, carrières, champs de thé et côtes hérissées de fer rouillé ; le monumentalisme toc d'une capitale inventée, des édifices de brique et de broc à flanc de roche, minarets de toutes les couleurs et vestiges engloutis... Mathias Depardon a résidé cinq ans en Turquie, un pays que sa pratique de photographe documentaire l'a conduit à explorer en tous sens, et même jusqu'en ses géolés : en 2017, alors qu'il poursuit en Mésopotamie un travail autour de l'eau et de l'édification des barrages par lesquels l'Etat turc entend remanier le territoire anatolien, il est arrêté, emprisonné à Gaziantep, puis expulsé suite à une mobilisation et l'intervention de l'Elysée. De ce séjour au long cours, mais aussi de voyages au Caucase, en Asie centrale ou même

au Xinjiang – l'ancien Turkestan oriental (selon son appellation XIX^e siècle), désormais objet d'une campagne de sinisation violente –, découle *Transanatolia*, superbe série vagabonde, le long des fleuves, rivières, rivages et confins qui dessinent les «frontières du cœur» chères au panturquisme du président Erdogan.

Accompagnées dans un livre récemment paru de textes du journaliste Guillaume Perrier et d'un entretien avec l'historien Hamit Bozarslan, les images délicates de Depardon, charpentées par un souci aigu de la couleur, décrivent sur un mode rêveur quel imaginaire se déploie depuis la Turquie moderne, construction du début du XX^e siècle dessinée à coups de ciseaux dans l'étendue d'un empire autrement vaste, dont l'actualité ne cesse de rappeler brutalement, en Syrie comme au Haut-Karabakh, que le deuil n'est pas fait.

JULIEN GESTER

TRANSANATOLIA de MATHIAS DEPARDON
éd. André Frère, 176 pp., 45 €.



Un bateau touristique dans le village de Savaşan inondé par le réservoir de Birecik en 1999, sur l'Euphrate en Turquie. PHOTO MATHIAS DEPARDON