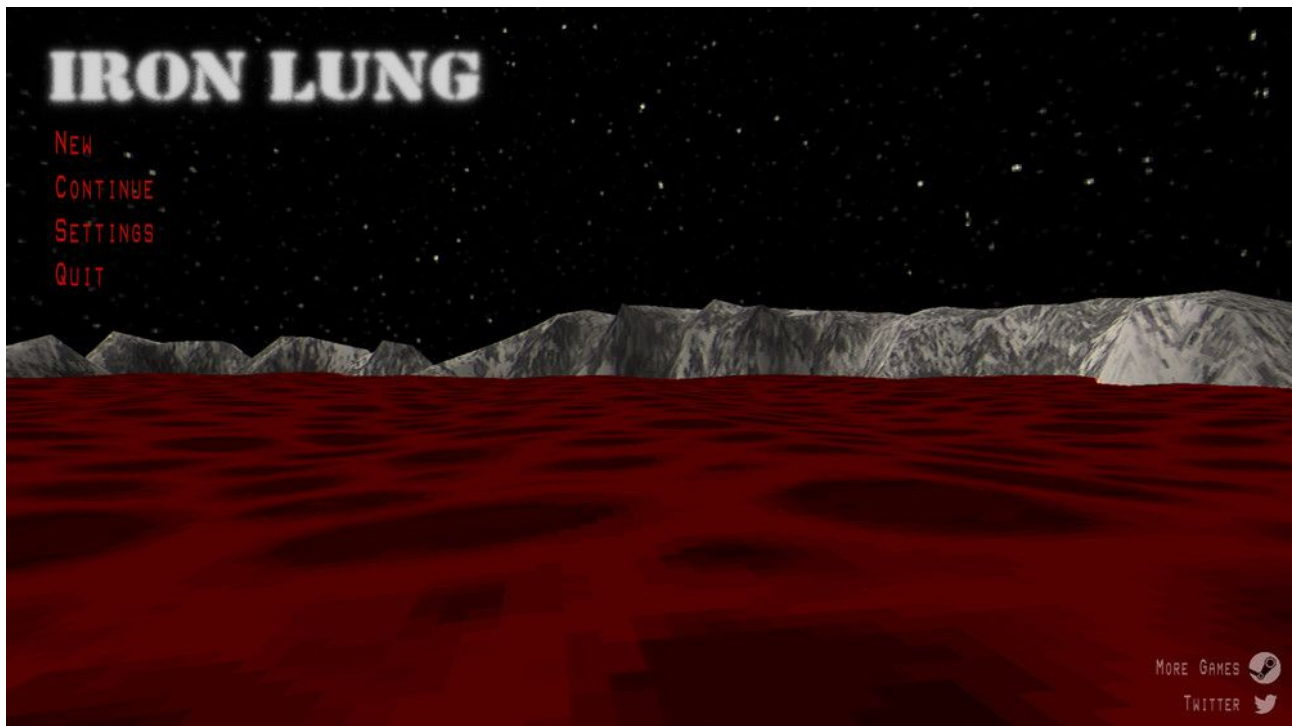


Iron Lung



Vous connaissez peut-être ce sentiment. Cet emprisonnement entre le voile noir que vous dépeint votre cerveau et l'étreinte subtile de votre sommeil. Vos pensées vacillent, votre conscience s'efface. Quand, malheureusement pour vous et votre nuit, un éclair explose dans le vide de votre tête. Une impulsion, une question qui navigue dans votre inconscient, un mélange angoissant de détachement de soi et de perte de repères. Ça retentit d'abord dans votre boîte crânienne, mais rapidement, l'onde se répand à vos poumons, puis finira par parcourir tous vos nerfs. D'un reflex, vous ouvrez les yeux, comme pour échapper à la peur d'une absence existentielle, comme pour vous prouvez que vous êtes là. Maintenant, vous le savez : cette nuit ne sera pas tout à fait comme les autres...

Ce moment si spécial, cette incertitude assommante et ce besoin de réponses presque viscéral. Tout ça construit une expérience absolument horifique, et certainement très personnelle. Quelque chose qui restera gravée en vous des heures voir des jours durant. Il arrivera même que vous y repensiez des années après.

Il est facile de faire peur : des effets de surprise, mettre le joueur dans une situation de fuite ou dans un combat presque impossible a remporté, faire naître une tension quelconque. Dans la plupart des jeux qui choisissent cette voie et qui l'exécute avec habilité, cela marche relativement bien, et on en ressort avec le souvenir de l'adrénaline et des moments où l'on a su faire face. Mais bien qu'il s'agit d'instant de frayeur, et que certains de ces jeux sont aujourd'hui bien reconnu (Amnesia, Outlast, Resident Evil 4, etc...), on peut difficilement comparer ça a une expérience d'horreur aussi viscérale que celle décrite au auparavant.

Iron Lung lui, est un jeu d'horreur. Il contient des éléments de peur et de frissons oui, mais sa matière principale est autre. L'écho des questions posées au néant ; le besoin frénétique de réponses ; la poussée forcée vers l'avant, les yeux bandés.

Il est court, aussi. Comme cet éclair parcourant votre cerveau, un instant de chute libre qui ne saurait être dilué. Iron Lung ne prétend pas être le meilleur des jeux « de peur », c'est à peine s'il essaie. Mais ce qu'il entreprend, il le réussit : ce moment intime, qui restera imprimé dans votre tête.

Vous l'aurez compris, j'ai énormément de respect pour cette œuvre. Et pourtant, quelques instants après l'avoir fini, ma première pensée fut : "c'était sympa" et c'est à peu près tout. Fort heureusement, le jeu a creusé un trou dans ma tête, et a absorbé une partie de mes pensées quotidiennes. Je ne sais pas très bien si c'est l'univers qui y est dépeint, cette fin silencieuse de l'humanité dont pourront témoigner les étoiles mortes ; cette lettre d'un condamné à mort nous parlant de liberté ; ou encore ce moment, cette dissociation du moi réel et du personnage que j'ai joué qui ont mené à cette chute, à cette angoisse précipitée. Ça résonne encore : "Lui, moi, quelle importance ? Je contrôle les deux... Alors qui suis-je ?"

Même si vous avez lu ces quelques paragraphes, et je vous en remercie, ne pensez pas vous être gâché le jeu. Ce dernier ne pourrait totalement l'être. C'est une expérience à vivre, une qui manie le langage ludique si subtilement qu'aucun visionnage seul ne serait la ternir. Enfin... Essayez d'éviter quand même.

En résumer, je vous conseil absolument de joué a Iron Lung. Mais je préfère aussi rajouter que derrière mes éloges et mon langage donc le trait est un peu forcé, Iron Lung est un jeu simple. Il pourrait très bien ne pas retentir en vous comme il l'a fait avec moi, vous pourriez même le trouver fade et simpliste. Allez-y donc conscient de ça, l'horreur qui vous attend n'est pas facile à cerner. Mais pour peu qu'on en fasse l'effort, l'univers que nous offre le jeu sait soulevé bon nombre de questions intéressantes.

Il y aurait tellement plus à dire sur cette œuvre, mais beaucoup me dépasse et d'autres sont trop personnelles pour en partager le détail. Néanmoins, si je devais essayer de résumer quelques points :

- Pour un jeu d'horreur, il est plutôt accessible dans le sens où très peu de compétences sont demandé au joueur.
- Le rythme du jeu est minutieusement soutenu et étrangement différents en fonction des joueurs pouvant aller de moins d'une heure a plus de deux.
- La direction artistique s'inspire directement de l'esthétique ps1 et donne une certaine atmosphère, un cachet très particulier que je trouve à la fois agréable à l'œil, mais tout de même doté d'une certaine pesanteur.
- Le gameplay est très minimaliste, mais son utilisation et les représentations qu'il exploite arrive à susciter émotions et réflexions d'une manière cohérente et efficace.

Sur ce, je vous souhaite une bonne aventure vidéoludique et je vous dis à une prochaine review !

Et attention, n'oubliez pas votre cookie 🍪.