



Silent Hill de Bernard Perron est un livre qui fait état de la série mettant de l'avant les mécanismes de jeu et les émotions engendrées qui en font des productions classiques dans le monde du survival horror. Utilisant son bagage d'études cinématographiques, tout en prenant compte de l'état des connaissances sur le jeu vidéo, Perron s'adonne à une analyse pointue du phénomène Silent Hill qui permettra aux amateurs de reconsidérer leur visite au travers la damnée ville « touristique ».

Le premier chapitre relève d'une mise en contexte de l'horreur, l'auteur le considère comme le genre idéal à l'adaptation

vidéoludique. Déjà, dans le film d'horreur, on a démontré que l'expérience du spectateur(-joueur) présentait un aspect ludique, laquelle est reproduite dans le jeu vidéo qui poussera l'expérience encore plus loin. On y fera par la suite un court historique des jeux vidéo d'horreur qui, influencés par le jeu d'aventure, ont progressivement formé le genre : Haunted House (Atari/Atari, 1981), Halloween (Wizard Video/Atari, 1983), Sweet Home (Capcom/Capcom, 1989), Alone in the Dark (I-Motion inc. & Infogrames/ Interplay, 1992), Resident Evil (Capcom/Capcom, 1996). L'auteur met l'emphase sur Alone in the Dark qui jettera les bases du survival horror, appellation prenant place avec le populaire Resident Evil quelques années plus tard. Déjà dans le jeu publié en 1993, on y retrouvait les éléments clés qui seront repris : thématiques lovecraftiennes, forte remédiation au cinéma à travers les cinématiques et intégration de la caméra virtuelle, inventaire limité, bref, une mise en scène complète axée sur la peur. Le premier Silent Hill (Konami/Konami, 1999) de même que ses successeurs porteront toutefois un statut particulier en présentant une expérience psychologique différente, laquelle sera moins axée sur l'horreur, mais la terreur. Cette dernière relève plutôt d'un état d'anxiété continue moins que de la surprise horrifique et sera entretenue (voir accentuée) à travers les différents procédés techniques du jeu (brume, faisceau lumineux de la lampe de poche, la radio de poche qui sonne à l'approche de monstres, etc.). Toujours selon l'auteur, la peur proviendrait moins des représentations directes (un monstre surgissant de nul part, comme dans Resident Evil par exemple) que de la mise en place d'un monde supranaturel (influencé par

Lovecraft) qui crée un débalancement autant chez les personnages diégétiques que chez le joueur. De ces faits, il en déduit que la série ne devrait pas être regroupée sous l'appellation survival horror, mais plutôt survival terror et c'est l'un des points clés de son argumentation.

Ensuite, Perron poursuit son analyse sous l'optique des émotions fictionnelles, émotions qui sont créées par le monde fictionnel, voire l'histoire en elle-même. Le joueur s'y trouve sollicité à travers les diverses cinématiques, mais aussi les documents présents dans le jeu (journaux, notes, papiers divers) et éprouvera des émotions empathiques (ou non). Celles-ci seront accentuées par la ville de Silent Hill, entité se situant entre le cauchemar et la réalité créant un sentiment de claustrophobie chez le joueur, mais aussi les monstres, impurs et dangereux. L'auteur parle de la ratiocination effectuée par le joueur, soit cette façon dont il se questionne et raisonne sur les implications du scénario, concept récurrent à travers le livre. Les Silent Hill proposent des personnages ordinaires à travers lesquels on s'identifie, mais qui cachent tous un sous-aspect insaisissable, propice à la création d'émotions fictionnelles à leur égard. Plus que le déroulement d'une histoire, c'est l'état d'âme des personnages que l'on suit, voire que l'on vit en même temps qu'eux et qui évolue à travers les diverses rencontres avec les personnages non jouables tout aussi troublés et troublants. L'expérience à Silent Hill en est une incertaine, où selon Perron, on ne sait ce qui est vrai et l'on demeure dans un état d'incertitude tout au long (même après) avoir y joué et cela nous

empêchent d'être totalement empathiques aux personnages.

Le troisième chapitre aborde les émotions artistiques, lesquelles sont liées au processus de création et aux caractéristiques formelles du médium sur lequel se produit l'histoire. En effet, les joueurs prennent plaisir à jouer le jeu, à avoir peur tout en sachant qu'ils sont hors danger et que cette peur est mise en scène. On y joue avec les appréhensions du joueur et ce dernier prend plaisir à considérer le mécanisme ayant stimulé ses émotions, celles de la peur dans le cas de l'horreur. Le contexte technologique permet (et se base en grande partie) sur ces émotions artistiques, où les graphiques (modélisation, effets) sont de plus en plus photoréalistes et permettent d'améliorer la mise en scène de l'horreur. Mise en scène, puisque ses éléments changent peu, c'est la façon dont ils sont proposés qui caractérise les innovations du jeu ou du cinéma d'horreur. Silent Hill affiche une grande remédiation au cinéma, d'abord dans les cinématiques où l'on y reprend intégralement son langage, mais aussi dans l'esthétique de l'image. La caméra virtuelle offre des plans variés et on y tente une certaine matérialisation à travers différents effets (reflet de la lentille, flou, etc.) liés au dispositif physique de la caméra. Enfin, l'auteur considère l'importance du son qui est au centre de l'expérience d'horreur et que Silent Hill utilise à merveille : la radio de poche, les bruits effrayants, les avertissements sonores, etc. sont autant d'effets utilisés dans la série afin de semer un climat de terreur chez le joueur. Il en va de même pour la musique aux thématiques sombres et industrielles qui sont en mesure d'accentuer voire de créer des tensions dans

les différentes scènes. Toutefois, le son c'est aussi le silence, où l'alternance est de mise entre les différents espaces vidéoludiques dans le but de déstabiliser le joueur.

Le chapitre suivant traite de la troisième émotion proposée par Perron, qui est celle vidéoludique. Propre au jeu vidéo, elle est rendue possible à travers une série d'actions qui était absentes au cinéma, soit ce rapport à l'image particulier qu'offre le média vidéoludique. Le joueur exerce désormais un certain contrôle sur son expérience, à travers les actions qu'il pose et qui mènent à des conséquences variables (il contrôle le personnage), mais aussi des réglages que permet le médium (la luminosité dans *Silent Hill* par exemple). À ces émotions vidéoludiques s'attachent des attentes vidéoludiques et les concepteurs jouent avec celles-ci comme le font les cinéastes d'horreur avec l'attente des spectateurs. Ces émotions se présentent dès le début de la partie où se met en branle la jouabilité proposée et où se butent les attentes des joueurs. *Silent Hill* s'inspire du jeu d'aventure au niveau des casse-têtes que le joueur devra résoudre pour progresser dans la partie, élément important des jeux de survival horror. De façon générale, le jeu vidéo permet un agencement (agency) où le joueur se met à la place du personnage principal ; si au cinéma on a peur pour le personnage impliqué, cet agencement fait en sorte que c'est pour nous-mêmes que l'on a peur lors de situations périlleuses. Par ailleurs, l'expérience du joueur influe sur les émotions vidéoludiques, au sens où l'agitation, voir la panique que peut expérimenter ce dernier dans un jeu comme *Silent Hill* (s'il refait

un jeu pour la seconde fois par exemple). Les contrôles forment un élément important du jeu et leur nature qu'on a qualifiée de mauvaise dans les survival horror en est devenue une marque de commerce puisqu'elle accentue le sentiment d'impuissance que l'on vit dans les Silent Hill par exemple. Si la série propose des titres que l'on a qualifiés de linéaires, l'exploration n'en est pas moins centrale et est susceptible de transformer l'état d'âme du joueur au fil de la partie, à travers les différentes (mauvaises) surprises qui l'attendent : on joue alors avec son anticipation pour mieux le surprendre. Enfin, l'auteur traite de la lenteur inhérente à Silent Hill, notamment dans le second volet où l'on étire au maximum les différentes transitions (déplacements dans la ville, corridors, escaliers, etc.) dans le but de laisser présager le pire, de créer un sentiment d'isolation, voire de claustrophobie.

Le livre se termine sur une courte présentation des adaptations transmédiatiques de Silent Hill, autant au niveau des livres, des bandes dessinées, de même que du film qui a été fait. Dans l'ensemble, l'analyse que fait Perron de la série en est une précise qui aborde tous les aspects qui sont en lien avec l'expérience du joueur. L'utilisation des concepts d'émotions fictionnelles et artistiques d'Ed Tan s'avère à être un outil analytique dont l'auteur a souligné et prouvé l'efficacité, de même que l'introduction de ce qu'il appelle l'émotion vidéoludique, permet une comparaison avec le média qu'est le film et souligne par le fait même la spécificité du jeu vidéo. Perron appuie habilement ses idées par de multiples exemples

tirés des différents jeux Silent Hill et démontre l'intérêt d'une analyse approfondie des jeux vidéo pour en comprendre leur nature. De ce fait, je crois qu'il s'avère nécessaire d'avoir joué à Silent Hill (idéalement tous les jeux de la série) afin de bien saisir l'analyse de l'auteur et sa profondeur. Si ce dernier nous permet de bien comprendre la fiction inhérente au jeu, je crois que l'aspect régulé de ce dernier aurait gagné à être mieux représenté. Lorsque l'on joue, on se confronte à l'univers diégétique, de même qu'à l'aspect pratique du jeu, lequel est limité par certaines règles. Dans Silent Hill, on doit effectuer plusieurs casse-têtes : trouver des objets, combiner ceux-ci dans un ordre précis, et ce, parfois à l'aide d'énigmes. J'ai longtemps joué à des jeux de compétition en ligne, donc d'émergence, où l'intérêt réside moins dans la progression (jeux de progression) scénarique que dans la combinaison stratégique de possibilités afin de remporter la victoire. Or, j'ai parfois l'impression qu'une division s'opère entre le scénario (et la mise en place d'un climat de terreur) et la jouabilité que je conçois comme une série de limites à l'intérieur desquelles le joueur gravite. En fait, je ne peux que me distancier de cette sombre mise en scène lorsque je dois rapatrier certains objets et les combiner pour créer l'objet qui me manque afin de progresser (résolutions et combinaisons qui me semblent souvent farfelues, c'est d'ailleurs l'une des critiques que je porte à la série). Peut-être est-ce que je suis d'une autre génération de joueurs qui se détache plus difficilement du côté pratico-pratique des jeux, mais c'est une question qui subsiste à la lecture de ce livre, à savoir : est-ce que

**l'expérience narrative s'imprime intégralement à la jouabilité?  
Perron croit que c'est bien le cas avec Silent Hill.**

**Yann Pineault - Mars 2012**