

Consacré à l'une des séries de jeux vidéo les plus influentes du jeu d'horreur depuis la sortie du premier opus, en 1999, ce livre passe en revue les chefs-d'œuvre du *survival horror* que sont *Silent Hill* 1, 2 et 3. Bernard Perron analyse notamment cette série au regard de deux autres, très fameuses, qui l'ont précédée : *Alone in the Dark* et *Resident Evil*, avant de se pencher sur la franchise «SH» et d'aborder, outre les jeux vidéo, les films et bandes dessinées qui en sont issus.

Dans une perspective transmédiatique, *Silent Hill, le moteur de la terreur* examine les influences cinématographiques et littéraires des concepteurs, les structures narratives, les techniques de l'image et du son, les mécaniques de jeu et les émotions liées à la fiction comme à la jouabilité des différents épisodes.

Ce parcours minutieux et informé jette une lumière nouvelle sur la terreur que provoquent les jeux de *survival horror* chez les joueurs, ainsi que sur cette expérience hors norme que constitue l'exploration de la ville de Silent Hill.

Bernard Perron est professeur titulaire au département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'université de Montréal.

Il a codirigé les anthologies

The Video Game Theory Reader (Routledge, 2003),

The Video Game Theory Reader 2 (Routledge, 2009)

et The Routledge Companion to Video Game Studies (2014).

Il a également dirigé Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play (McFarland, 2009),

le premier ouvrage universitaire consacré aux jeux vidéo d'horreur.

Il codirige la collection d'ouvrages « Landmark Video Games »

(The University of Michigan Press) au sein duquel est paru une version en

anglais du présent ouvrage.

Avec le soutien du



9 782917 131398

18,00€ / 2016

978-2-917131-39-8

QUESTIONS THÉORIQUES

WWW.QUESTIONS-THEORIQUES.COM

QUESTIONS
THÉORIQUES

BERNARD PERRON

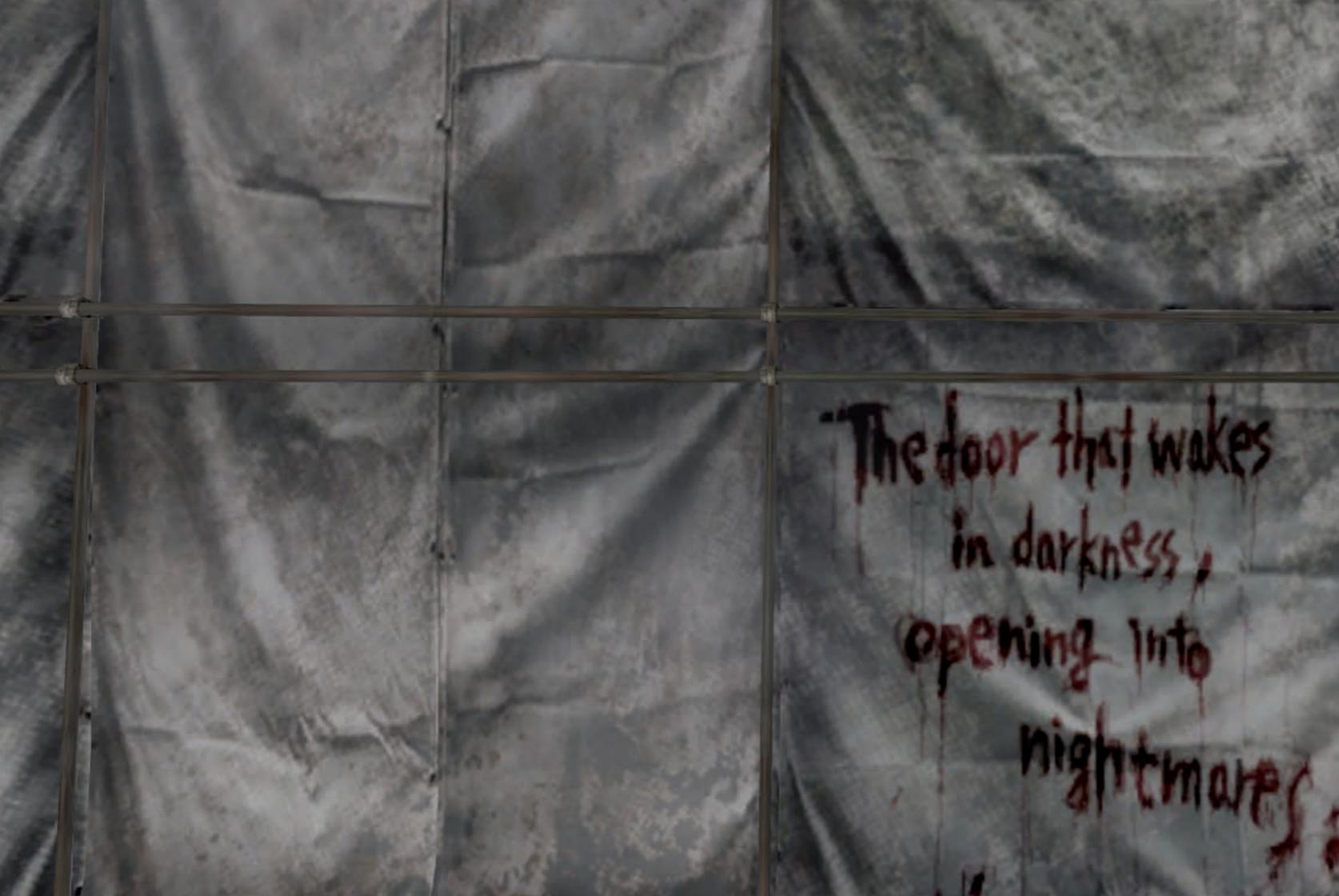
SILENT HILL
LE MOTEUR DE LA TERREUR

BERNARD PERRON

SILENT HILL

LE MOTEUR DE LA TERREUR

TRADUIT DE L'ANGLAIS (CANADA) PAR CLAIRE REACH | ÉDITIONS QUESTIONS THÉORIQUES / LECTURE > PLAY



3/INTRODUCTION

L'itinéraire expérientiel de la peur
Qui se rend à Silent Hill ?
Se faire peur

14/I. LE *SURVIVAL TERROR*

Un genre parfait
S'avancer pas à pas dans un monde de *survival horror*
La peur tapie dans l'ombre

41/II. LES HALLUCINATIONS CAUCHEMARDESQUES DES PERSONNAGES DANS UNE STATION BALNÉAIRE

Les émotions fictionnelles
La face cachée d'une ville touristique
Un jeu de ratiocination
Âme(s) damnée(s)
Acteurs du drame
Un voyage psychologique équivoque

76/III. LA REPRÉSENTATION FILMIQUE PAR LES CONCEPTEURS D'UN MONDE DE JEU

Les émotions artistiques
Un univers saturé de détails
Une expérience filmique
Des jeux audio-vidéo
Un design ludique

106/IV. L'EXPLORATION TERRIFIANTE DE SILENT HILL PAR LES *GAMERS*

Les émotions vidéoludiques
Welcome (we_com_) to Silent Hill!
As-tu la clé ?
Affronter la ville touristique
Absolument terrifié
Une dernière séquence
Affronter vos peurs

139/CONCLUSION

Un cauchemar sans fin
Entrer et sortir de la chambre
Le cauchemar à l'encre et au pinceau
Le jeu sur le grand écran
Quelle horrible *Revelation*
Ne jamais oublier ses origines

152/GLOSSAIRE

153/BIBLIOGRAPHIE

158/LA FRANCHISE *SILENT HILL* (1999-2012)

159/REMERCIEMENTS