



Bernard Perron

SILENT HILL

LE MOTEUR DE LA
TERREUR

Traduit de l'anglais (Canada)
par Claire Reach

L>P / QUESTIONS THÉORIQUES

L'auteur emploie le titre *Silent Hill* pour désigner l'ensemble de la série.
Silent Hill (sans italiques) désigne la ville éponyme.

À la mémoire de Shantal Robert,
lumière dans l'obscurité

Et pour chaque jeu en particulier, les abréviations suivantes :

SH1

Silent Hill (PS1), Konami/Konami (1999).

SH2

Silent Hill 2 (PS2/PC), Konami/Konami (2001).

SH3

Silent Hill 3 (PS2/PC), Konami/Konami (2003).

SH4

Silent Hill 4: The Room (PS2/Xbox/PC), Konami/Konami (2004).

SH: Origins

Silent Hill: Origins (PSP/PS2), Konami/Konami (2007).

SH: Homecoming

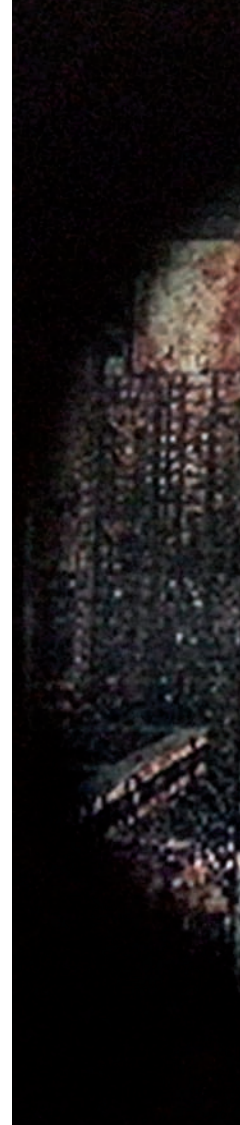
Silent Hill: Homecoming (PS3/Xbox 360/PC), Double Helix Games/
Konami (2008).


SH: Shattered Memories

Silent Hill: Shattered Memories (Wii/PS2/PSP), Climax Studios/Konami
(2009).

SH: Downpour

Silent Hill: Downpour (PS3/ Xbox 360), Vatra Games/Konami (2012).





INTRODUCTION

Le chemin est le but.
Proverbe bouddhiste theravada

Toute discussion sur *Silent Hill* débute inmanquablement par une comparaison avec *Resident Evil*. Cette série de jeux sur console très populaire de Capcom (1996) ayant été lancée avant le *Silent Hill* (*SH1*) (1999) de Konami, elle était et demeure à ce jour la référence obligée. Toutefois, comme le soulignait l'*Official U.S. PlayStation Magazine* en couverture de son numéro de mars 1999, *SH1* était «plus qu'un simple clone de *Resident Evil*¹». On a d'abord remarqué les progrès techniques et esthétiques. Les arrière-plans réalistes et précalculés en 2D de Raccoon City cédaient la place aux environnements en 3D et en temps réel de *Silent Hill*. En outre, les angles de caméra fixes devenaient mobiles et dynamiques. Si les deux titres aspirent à créer une expérience filmique de l'horreur, ils n'ont pas les mêmes influences. On a toujours comparé *Resident Evil* à *La Nuit des morts-vivants*², et *Silent Hill* à *L'Exorciste*³. Cette comparaison permettait également

-
1. John Davison, «Fear Factor», *Official U.S. PlayStation Magazine*, 2001, p. 130.
 2. *Night of the Living Dead*, George A. Romero, 1968.
 3. *The Exorcist*, William Friedkin, 1973.

de différencier le scénario d'ensemble de chacune des deux séries : dans l'une, les membres du S.T.A.R.S. (pour Special Tactics and Rescue Service) découvrent peu à peu les agissements diaboliques de la société Umbrella et affrontent un bataillon de zombies carnassiers et de monstres, résultats d'expérimentations biotechnologiques; dans l'autre, des individus ordinaires⁴ sont victimes du projet maléfisant d'une secte religieuse, l'«Ordre», et doivent affronter des monstres et autres créatures humanoïdes engendrés par le pouvoir surnaturel d'esprits torturés. Ces structures narratives donnent finalement naissance à deux jeux bien distincts. *Resident Evil*, davantage orienté vers l'action, repose sur les « effets de sursaut », les frayeurs et images gore, tandis que *Silent Hill* est conçu pour être de nature plus psychologique, et faire davantage la part belle aux personnages et à l'atmosphère, dans le but de transmettre terreur, angoisse et sentiment d'impuissance.

La pratique du jeu vidéo pouvant devenir une passion, les discussions sur *Silent Hill* qui font spécifiquement référence à *Resident Evil* (ou *vice versa*) donnent souvent lieu à des débats enflammés. De nombreux sites de fans et forums de discussion sont le théâtre de ces joutes verbales. Les critiques, qui n'échappent pas à cette tendance, renvoient fréquemment les lecteurs à l'un ou l'autre jeu lorsqu'ils exposent leurs opinions.

4. Le pouvoir que possède Heather n'étant révélé que plus tard, dans *SH3*, nous sommes poussés à croire qu'elle n'est dans *SH1*, pour reprendre les termes du manuel, qu'« une fille ordinaire ».

Pour n'en citer qu'une, Michael Riser fait la critique web de *SH3* en ces termes :

Repoussant les limites esthétiques du genre, les deux premiers jeux *Silent Hill* donnaient parfois le sentiment de porter plus sur l'expérience et la réflexion que sur le *gameplay* à proprement parler, pourtant ils ont su séduire des foules de *gamers* depuis leurs débuts. J'ai horreur de faire cette comparaison absolument inévitable, mais nombre d'entre eux, encore aujourd'hui, tiennent en plus haute estime la médiocrité des attaques de zombies de *Resident Evil*, pour la seule raison que ce jeu est un peu plus centré sur le *gameplay*. Ce sont ces mêmes *gamers* qui ne comprennent pas vraiment l'intérêt des *Silent Hill*, soit parce qu'ils n'y mettent pas beaucoup d'ardeur, soit parce qu'ils ne veulent pas s'en donner la peine, ou tout simplement parce qu'ils ne comprennent pas (tout est affaire de goûts personnels, les jeux ne dérogent pas à cette règle). Il ne s'agit pas là de faire passer tous les fans de la série pour des élitistes, car tous les jeux *Silent Hill* avaient leur part de défauts, mais plutôt de montrer qu'une petite balade à *Silent Hill* n'est pas à proposer à n'importe qui. Quelle que soit l'ampleur des louanges ou des critiques dont les jeux font l'objet, il y aura toujours des *gamers* qui les détestent ou qui les adorent pour diverses raisons, toutes absolument valables. Mais si vous comptez parmi ceux qui sont suffisamment enthousiastes (et courageux) pour se pencher sur le thème dément de la série, vous risquez de vous embourber dans une expérience plus profonde que celle que vous imaginiez⁵.

5. Michael Riser, « Silent Hill 3 Review », *Alloutgames.com*, 2003.

Ces observations illustrent un mode de recherche polémique auquel je renoncerai dans cet ouvrage. Je reprendrai néanmoins en préambule certains commentaires de Riser. Comme l’ont suggéré de nombreux critiques, l’extraordinaire pouvoir de *Silent Hill* repose sur le fait que la série n’est pas qu’un simple jeu, mais plutôt une expérience émotionnelle d’une puissance inégalée⁶. Le sous-titre de *The Making of Silent Hill 2*⁷, «Alchimistes de l’émotion», est bien choisi pour désigner la désormais célèbre «Team Silent», l’équipe de développeurs à qui l’on doit les quatre premiers

6. Les critiques ont des réactions telles que : «*Silent Hill 2* est plus une formidable expérience qu’un grand jeu, plus amusant dans le sens masochiste “plus gore, tu meurs” que dans son sens habituel “c’est de la dynamite”» (Star Dingo, «Silent Hill 2 Review», *Gamepro.com*, 24 septembre 2001, <<http://www.gamepro.com/article/reviews/16877/silent-hill-2/>>), ou : «vous avez peut-être remarqué que je n’ai pas beaucoup abordé la *gameplay*. Il y a une raison à cela : *Silent Hill 2* est plus une expérience qu’un jeu» (Jocky, «Silent Hill 2 Review», *Final-level.com*, 2001 [offline]). Comme je le démontrerai, je m’inscris en faux contre cette opinion et préfère mettre l’accent sur le fait que «ce n’est pas qu’un jeu», comme l’indique Broas au sujet de *SH1* (Andrew Broas, «Silent Hill Review», *Gameassault.com*, 1999 [offline]). Parler d’«expérience ludique», comme l’a fait Bassanelli, est plus pertinent : «*Silent Hill* est différent [de *Resident Evil*]. Les développeurs ont eu le courage de mettre l’action en retrait; l’expérience ludique qu’ils ont créée est plus profonde, plus mature, construite sur des silences et une douloureuse attente» (Lorenzo Bassanelli (alias Harry), «Silent Hill 2 Review», *PS2fantasy.com*, 28 octobre 2001, <http://www.ps2fantasy.com/files/silent_hill_2/reviews/50/>).

7. Nicolas Beuglet, *The Making of Silent Hill 2: Alchemists of Emotion*, Fun TV, 2001.

jeux de la série⁸. C’est pour cette dimension des jeux *Silent Hill* que des millions de copies ont été vendues à ce jour. Ainsi, même si je me pencherai sur *SH: Origins* (2007), *SH: Homecoming* (2008), *SH: Shattered Memories* (2009) et *SH: Downpour* (2012), et si j’aborderai *SH4* (2004) en conclusion — j’expliquerai pourquoi ce dernier est abordé si tardivement —, ce livre aura essentiellement pour objet les émotions inhérentes à *SH1*, *SH2* et *SH3*, les trois jeux où sont mis en place les mécanismes fondamentaux de jeu qui font l’essence de la série. Je ne m’attarderai pas sur le stress qu’engendre la grande majorité des jeux vidéo, mais j’analyserai les peurs spécifiques que le design des jeux de *survival horror* provoque.

8. La Team Silent est composée de : Akira Yamaoka (ingénieur du son dans *SH1*, *SH2*, *SH3* et *SH4*, producteur de *SH3* et *SH4*, compositeur de la musique de la série jusqu’à *SH: Downpour*); Keiichiro Toyama (concepteur principal de *SH1*); Masashi Tsuboyama (concepteur des arrière-plans, concepteur de l’animation et de la démo de *SH1*, concepteur principal de *SH2*, directeur artistique et concepteur des monstres de *SH4*); Kazuhide Nakazawa (concepteur principal de *SH3*); Suguru Murakoshi (directeur dramatique de *SH2*, concepteur principal et scénariste de *SH4*); Hiroyuki Owaku (programmeur des événements de *SH1* et *SH3*, scénariste de *SH2* et *SH3*, programmeur des événements de *SH2*); Masahiro Ito (concepteur des arrière-plans de *SH1* et *SH3*, directeur artistique de *SH2* et *SH3*, concepteur des monstres de *SH1*, *SH2* et *SH3*, modélisation de *SH2* et *SH3*); Gozo Kitao (producteur de *SH1*, producteur exécutif de *SH2* et *SH3*); Akihiro Imamura (programmeur du système de jeu de *SH1*, producteur de *SH2*, producteur secondaire de *SH4*); et Takayoshi Sato (concepteur des personnages de *SH1* et *SH2*, concepteur des cinématiques de *SH1* et *SH2*).

L'ITINÉRAIRE EXPÉRIENTIEL DE LA PEUR

Mon souvenir du début de *SH2*⁹ est particulièrement précis¹⁰. Je n'ai jamais connu de terreur aussi vive que lorsque j'ai longé le couloir sombre (je règle toujours le niveau de luminosité sur 3), au premier étage de l'immeuble Wood Side, et entendu la radio grésiller. Il faisait «trop sombre pour lire la carte» (réponse dans le jeu à ma commande). J'ai dû tuer le monstre rugissant qui s'approchait de James (le personnage contrôlé par le *gamer*) avant de partir en courant sous la lumière d'un néon afin de réfléchir à la suite de mon exploration. J'ai rasé les murs en appuyant sur mon bouton «Recherche», pour me retrouver dans une pièce obscure (chambre 208) à me demander ce que j'étais censé faire dans ces circonstances. En proie à de nouvelles interrogations, j'ai connu un autre moment de terreur face à un deuxième monstre avant d'arriver enfin dans la chambre 205, où j'ai trouvé la robe de Mary avec la lampe de poche¹¹. Je ne saurais décrire le soulagement qui fut le mien.

Assurément, il existe une grande différence entre la quête décrite ici et une autre version où, par exemple, nous savons

9. Cette étude porte sur la version pour PlayStation des jeux, à l'exception de *SH: Shattered Memories*, joué sur la Nintendo Wii.

10. Je n'avais alors pas enregistré ma partie comme je l'ai fait pour cette étude.

11. Et lorsque James se procure la lampe de poche, nous sommes surpris par un mannequin qui se dresse avec fracas pour relancer l'action.

que la lampe de poche se trouve dans la chambre 205 (et nous saurions qu'à un moment ou un autre, nous la trouverions parce que nous aurions déjà joué à *SH1* et que nous l'aurions lu dans le livret). Ce processus d'investigation au sein du jeu n'est pas très éloigné des approches que l'on peut adopter lorsqu'on choisit d'étudier une œuvre narrative : aborder l'œuvre telle qu'elle fut ressentie au cours de la première lecture/du premier visionnage (une «perception *online*», que j'appelle «spectature-en-progression»), ou analyser sa structure d'ensemble dans un deuxième temps, hors du temps de l'œuvre (une analyse posée)¹². Ces approches sont soumises à l'influence de la théorie cognitive du cinéma, qui servira de fondement à mon analyse. Torben Grodal a introduit deux métaphores qui élucident parfaitement cette distinction dans le *gameplay* du jeu vidéo. Afin de résumer ces deux pôles dans l'expérience du jeu, pôles qui démarquent l'expérience d'un nouveau venu¹³ de celle d'un *gamer* qui a appris à maîtriser un jeu, et par opposition au *gameplay* vécu principalement comme une mimésis ou comme un art (ou comme

12. J'emprunte cette distinction à Julian Hochberg et Virginia Brooks, «Movies in the Mind's Eye», in D. Bordwell et N. Carroll (dir.), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, University of Wisconsin Press, 1996, p. 380-381.

13. Grodal emploie le terme «novice»; ce terme me semble toutefois trompeur parce qu'il a une connotation d'inexpérience, et même si le joueur fait ses débuts avec ce type de jeu en particulier, il se peut qu'il soit par ailleurs un *gamer* chevronné et expérimenté; même s'il est un *gamer* chevronné, c'est un nouveau venu dans un nouveau jeu qu'il vient de commencer.

un programme, pourrait-on ajouter), Grodal différencie le « jeu comme itinéraire expérientiel » et le « jeu comme carte et comme système¹⁴ ».

Sans doute est-ce un avantage de pouvoir se repérer dans le jeu, et il serait difficile d'écrire sur des jeux en se contentant de commentaires imprécis sur l'action et les lieux. Malgré cela, je n'ai pas l'intention de préciser la « carte » ou les environnements virtuels de *Silent Hill*, pas plus que celle de localiser le moindre élément. Je n'ai pas non plus l'intention de tracer le ou les chemins comme dans un *walkthrough*. Nous le savons, chaque jeu possède plusieurs fins différentes¹⁵ dépendantes des choix du *gamer* et des objets qu'il acquiert au cours du jeu. Par exemple, le site officiel de Konami indiquait que les quatre premières fins de *SH1* dépendaient de la combinaison de deux conditions, selon que l'on parvenait ou pas à voir Kaufmann à l'accueil du motel, et que l'on parvenait, ou pas, à sauver Cybil. Par conséquent, si l'on échoue à obtenir le liquide rouge sur le sol du bureau du directeur de l'hôpital Alchemilla, on ne pourra sauver Cybil au manège. Pour la sauver, on devra rejouer ou, bien entendu, recommencer à mi-chemin

14. Torben Grodal, « Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences », in B. Perron et M. J. P. Wolf (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, 2008, p. 144.

15. *SH: Origins* compte trois fins, *SH1* en compte cinq, *SH2* cinq ou six (selon l'édition et la plateforme), *SH3* en compte trois (un premier *walkthrough* conduit systématiquement à la Fin normale), *SH4*, quatre, *SH: Homecoming*, cinq, *SH: Shattered Memories*, cinq, et *SH: Downpour*, six.

à l'accueil de l'hôpital, et ainsi de suite. Il n'en demeure pas moins que malgré la structure linéaire des jeux, leurs fins manquent de finalité; elles ne sont que provisoires¹⁶. Chacun des trois premiers jeux *Silent Hill* a été décrit à sa sortie comme le « jeu le plus effrayant jamais conçu¹⁷ ». Ce projet affectif essentiel — faire peur au *gamer* — est inhérent à l'itinéraire expérientiel de ce dernier durant le ou les jeux : c'est un voyage psychologique solitaire qui attire le *gamer* dans une pléthore de scénarios cauchemardesques.

16. Pensez simplement aux fins « pour rire ». A-t-on vraiment envie de relever une deuxième fois de tels défis dans *SH2* pour accéder à la « fin du Chien » (« Dog Ending »)? La recommandation de Dan Birlew dans le guide de stratégie officiel est assez révélatrice : « Pensez bien à sauvegarder votre partie d'abord, afin de pouvoir reprendre là où vous vous étiez arrêté et parvenir à une autre fin si vous le souhaitez » (Dan Birlew, *Silent Hill 3 Official Strategy Guide*, Brady, 2004, p. 134).

17. Le numéro de novembre 2003 de *GamePro Magazine* dresse la liste des « Jeux les plus effrayants de tous les temps ». *SH3*, *SH1* et *SH2* y occupent respectivement les 7^e, 6^e et 5^e places. Les deux premiers jeux de la liste, *Half-Life* en 2^e place et *Resident Evil* en 1^{re}, occupent encore aujourd'hui le haut de la liste lorsqu'il est question de jeux effrayants parmi les *gamers*. Les autres jeux y figurant sont *Sanitarium* (10^e place), *Doom II: Hell on Earth* (9^e place), *Alone in the Dark* (8^e place), *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* (4^e place) et *Project Zero* ([*Fatal Frame*], 3^e place). Parmi les jeux pour PS2 les plus effrayants cités dans le numéro d'octobre 2004 de *PlayStation Magazine*, *SH2* est deuxième et *SH3* troisième. *Project Zero 2: Crimson Butterfly* arrive en tête. Si de tels « palmarès » pullulent actuellement sur Internet, les trois premiers jeux *Silent Hill* figurent presque toujours sur ces listes.