



HAL
open science

Jouer à se faire peur : quels procédés de mises en scènes dans les jeux vidéo ?

Fanny Lignon

► To cite this version:

Fanny Lignon. Jouer à se faire peur : quels procédés de mises en scènes dans les jeux vidéo ?. Communication in Debate, 2, p. 207 à 209, 2011, Arte, Tecnologia, Comunicação. hal-00588379

HAL Id: hal-00588379

<https://hal.science/hal-00588379v1>

Submitted on 1 Aug 2013

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Fanny Lignon

Maître de conférences

Etudes cinématographiques et audiovisuelles

Université Lyon 1

Laboratoire ARIAS (CNRS / Paris 3 / ENS)

E-mail : fanny.lignon@univ-lyon1.fr

LIGNON Fanny, « Jouer à se faire peur : quels procédés de mises en scènes dans les jeux vidéo ? », *Communication in Debate*, « Arte, Tecnologia, Comunicação », éd. Cine Club de Avanca et Universidad de Coimbra, 2011.

JOUER A SE FAIRE PEUR QUELS PROCEDES DE MISES EN SCENES DANS LES JEUX VIDEO ?

Un mur de pierre occupe tout l'écran. L'image bouge. Soudain, en bas à gauche, une lumière. Peut-être celle d'une torche. Une ombre passe. Tout va très vite. Un bruit de porte métallique résonne dans le vide. Des flots de sang giclent sur le logo de l'éditeur du jeu. Une voix lointaine et inquiétante chuchote "Codemasters". Hors champ, quelqu'un vient d'être tué par quelque chose !¹

Une cellule capitonnée maculée de taches de sang. Un personnage emprisonné dans une camisole de force, d'abord prostré, puis menaçant, dont la bouche et les yeux sont muselés par un grillage. Celui peut-être qui a tué dans le plan précédent ! Des images en rouge et blanc. Un montage rapide, agressif. Une bande son inquiétante, principalement composée de bruits (crépitements électriques, vibrations métalliques, grognements de bêtes fauves). Quelques accords très hard rock sur le logo du développeur, Mercury Steam Entertainment. Une séquence qui met en scène l'enfermement physique et psychique, le monstrueux et l'inhumain. Ce jeu va vous rendre fou !

Sur la page de chargement, des mouches qui bourdonnent, de la chair en décomposition, non identifiée, mais qui bouge encore.

L'ouverture de *Clive Barker's Jericho* donne le ton. Bienvenue dans le monde de l'horreur ! Elle est en forme de promesse. Vous allez pouvoir jouer à vous faire peur !

¹ Je précise que la société Codemasters crée une nouvelle animation autour de son logo, un "C" et un "M" imbriqués, chaque fois qu'elle édite un nouveau jeu.

Introduction

Parmi tous les jeux vidéo d'horreur, j'ai choisi de travailler sur *Clive Barker's Jericho* sorti sur PC, Xbox 360 et PS3 en octobre 2007. L'éditeur de ce jeu est une société espagnole, Codemasters, le développeur est une société britannique, Mercury Steam Entertainment, le scénariste est un écrivain américain, Clive Barker. Le jeu mêle science fiction, paranormal et religion. C'est un FPS qui propose au joueur d'incarner les sept membres de l'équipe Jericho, une unité spéciale surarmée créée par le gouvernement américain et dont la mission est d'explorer Al Khali, une cité autrefois perdue aujourd'hui réapparue. Le résultat est fantastique et saignant à souhait, bien dans le style des livres de Clive Barker. Mon propos dans cet article est d'étudier comment l'horreur peut être construite dans un jeu vidéo en examinant les paramètres audio et visuels qui font sens. Je souhaite aussi, dans le même temps, interroger la pratique de l'analyse vidéo-ludique et l'expérience de la souffrance et de la mort virtuelles.

Un principe cinématographique : la caméra subjective

Filmer une scène en caméra subjective consiste à mettre la caméra à la place même des yeux du protagoniste. Ce procédé équivaut à la focalisation interne des narratologues. Au cinéma, il est utilisé très fréquemment de façon ponctuelle, plus rarement de façon prolongée. *The Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1947) est célèbre parce que construit de bout en bout selon ce système. Dans ce film, la caméra est le personnage-narrateur. On voit par ses yeux et on ne voit jamais le héros, sauf quand il se regarde dans un miroir.

On pourrait penser que ce procédé entraîne une forte identification. C'est en tout cas le résultat escompté. Le premier effet cependant est tout autre. Le spectateur se sent comme enfermé dans un corps étranger. Il est forcé de regarder le monde à travers les yeux d'un tiers, qu'il ne connaît pas et sur lequel il n'a aucun contrôle. Le deuxième effet est une sensation de distanciation. Difficile, pour le spectateur, de se projeter dans quelqu'un d'invisible. Difficile aussi, peut-être, de s'identifier à une caméra. Car la vue subjective, en fin de compte, ne renvoie à rien d'autre qu'au dispositif cinématographique.

Voyons maintenant ce qu'il advient de ce procédé lorsqu'il est employé dans un FPS.

Analyse d'un extrait de jeu

La partie dont je vais parler a été effectuée à partir d'un CD de démonstration PS3. Le niveau présenté n'est pas le premier niveau. Il a probablement été choisi par l'éditeur du jeu pour des raisons commerciales et de représentativité.

L'impression d'ensemble qui se dégage est particulièrement stressante, que l'on considère l'action, les protagonistes ou le décor.

L'histoire se passe dans des souterrains insalubres et moyenâgeux, partiellement détruits par le temps et par l'humidité, au milieu des vieilles pierres, des morceaux de bois pourris et des bouts de métal rouillés. L'histoire se passe dans un monde carcéral, constitué d'un réseau d'escaliers, de tunnels et de salles basses dans lequel on se repère mal, car le plan en est complexe, car jamais la

lumière du jour n'y pénètre. Ce labyrinthe, avec ses fausses joies et ses culs de sacs, est aussi une prison, comme nous en informent ces grilles, ces chaînes, ce squelette oublié dans un coin. L'histoire enfin se passe dans un monde infernal, dans des « égouts immondes »², dans les bas-fonds, avec tout ce que cela sous-entend. Nous sommes ici sous terre, là où sont les morts, là où, comme chacun sait, se situe l'enfer. Ce monde est en décomposition. C'est un monde malsain, où l'eau est changée en sang. Un monde dangereux, en noir, rouge et jaune. Le noir pour l'absence de lumière ; le rouge et le jaune pour les flammes des torches, les tirs des armes à feu. Nous sommes dans un monde de feu et de sang et à feu et à sang.

Il y a, dans *Jericho*, des bons et des méchants. La section Alpha, comme son l'indique, est du côté du bien. Elle est composée de sept soldats hommes et femmes, suréquipés et dotés de pouvoirs surnaturels. Certains ont des noms évocateurs : Black et Church. Tous sont armés, plus ou moins lourdement et de façon plus ou moins réaliste.³ Au rang des méchants, on compte, dans l'extrait étudié, quatre modèles, qui se distinguent par leurs armes et leur distance d'attaque : des croisés devenus fous⁴, des écorchés couverts de bandelettes et de plaies ensanglantées, des individus en feu, des êtres au corps blanchâtre surmonté d'une tête de squelette. Des cadavres, en somme, à tous les stades de la décomposition et qui constituent une armée de morts vivants bien belliqueux tout droit sortis d'un bon vieux film d'horreur !

Avant le jeu, en guise de prologue, une scène cinématique situe l'aventure et présente les membres du commando Alpha. Le joueur a sous ses ordres toute l'équipe et peut à volonté s'incarner dans l'un ou l'autre de ses membres. L'objectif global est simple : tuez les tous. L'ambiance est à l'ultra violence⁵. Cependant, sous ces apparences se cache un substrat éminemment positif. Pour gagner, le joueur doit en effet obligatoirement faire appel à tous les talents de l'équipe. Il doit apprendre à travailler en groupe et à conjuguer les talents des uns et des autres, et notamment des hommes et des femmes. Entraide et coopération, autant de valeurs moralement inattaquables !

La bande son de *Jericho* est particulièrement travaillée. Elle dit, tout d'abord, la guerre, entremêlant avec constance le bruit des armes et des coups de feu, les râles et les cris, les dialogues des soldats. « On est piégé », « Crève salope », « Il est pour moi », « Tu viens de te faire fusiller par une nana » sont des phrases récurrentes. Ces échanges prennent place entre les combats, dans les temps morts, afin que jamais la tension ne retombe. Les sons aussi disent le religieux. Le jeu nous donne à entendre une succession de notes qui forment à peine une musique. Des notes longues et graves, qui parfois se chevauchent de façon discordante, et des cœurs d'hommes et de femmes, que le compositeur, Cris Velasco, a emprunté à une messe en latin. Parfois, le rythme s'accélère et la musique s'affole après un étrange crescendo.

La superposition des sons de guerre et des sons religieux est en partie responsable du caractère angoissant de la bande son de *Jericho*. Ces deux thèmes n'ont *a priori* rien à faire l'un avec l'autre et leurs rythmes sont très opposés, l'un trop lent, l'autre trop rapide. Le résultat tient de la douche écossaise, glaciale et brûlante à la fois, jamais tempérée. Et puis, le bruit des flammes, de

² Cette expression figure dans le texte qui s'affiche lors du chargement du jeu.

³ Le spectateur attentif aura noté les différents modèles d'armures, larges et massives pour les garçons, moulantes pour les filles. J'accorde tout personnellement une mention spéciale à la tenue de Church, sans manche, qui offre des ouvertures intéressantes au niveau des seins et des hanches !

⁴ Cette information est donnée dans le texte qui s'affiche lors du chargement du jeu.

⁵ *Clive Barker's Jericho* a d'ailleurs été classé "M" dès sa sortie (« Blood and Gore. Intense violence »).

l'eau, de l'air, la brutalité des forces élémentaires, les sons non identifiés, les résonances inquiétantes, les voix à peine audibles, comme celle, par exemple, de l'homme à terre frappé par le zombie : « Non pitié ».

L'un des traits saillants du traitement de mise en scène de *Jericho* est l'utilisation du plan séquence. Lors d'une partie, chaque nouvelle incarnation du joueur dans un membre de l'équipe initie un nouveau plan séquence qui s'achève à la mort du personnage ou lorsque le joueur décide d'en changer. C'est là un moyen simple et efficace de maintenir la tension. Tout se passe en fait, pour le joueur, comme s'il ne fermait jamais les yeux, les plans séquences constituant, par leur durée, par leur continuité, des sortes de métaphores vitales.

Le recours à la vision subjective n'a pas ici les mêmes conséquences qu'au cinéma. Le sentiment de claustrophobie, parce que le thème du jeu s'y prête, devient pertinent, légitime. L'effet immersif, du fait de l'engagement mental et physique du joueur spectateur dans le récit, devient opérationnel.

Notes sur ma méthode d'analyse

Comme le lecteur l'aura constaté, j'ai choisi de travailler sur l'enregistrement d'une partie de jeu. Le dispositif est simple : un joueur qui joue, un enregistreur numérique qui enregistre la partie qui se joue et, au final, une séquence en images et en sons non interactive.

Ce système présente certains avantages. Le résultat obtenu est un récit audiovisuel linéaire, que l'on peut étudier avec des outils analytiques classiques. Le document est facile à manipuler, on peut le voir et le revoir, au ralenti ou en accéléré. D'un point de vue pédagogique, pour travailler avec des élèves, la suppression de l'interactivité permet la mise à distance, le recul critique. Cependant, supprimer l'interactivité n'est pas sans conséquence. Cette façon de faire peut être considérée comme réductrice, car on n'envisage ainsi qu'un seul des récits possibles alors qu'il en existe une multitude.

Tout dépend en fait du degré d'interactivité du jeu. Si cette méthode peut se révéler problématique pour des récits à fort taux d'interactivité (jeux de rôles, jeux d'aventure...), elle me semble assez bien adaptée pour des récits à faible taux d'interactivité (jeux d'action). Quoi qu'il en soit, il faut accepter, quand on travaille sur ces supports, de ne pas avoir tout vu, jamais. La posture est difficile, voire désagréable, car à l'antipode des démarches de recherche habituelles. C'est pourquoi j'insiste. La façon dont j'ai procédé est une approche parmi toutes les approches possibles. Et seule l'ensemble de ces approches permettra de rendre compte de la complexité des productions vidéo-ludiques.

L'expérience de la mort et de la souffrance

Les choses étant censées être vécues de l'intérieur, des éléments sonores et visuels préviennent le joueur que son personnage est blessé. L'image adopte une dominante rouge, des vaisseaux sanguins apparaissent tout autour de l'écran afin de suggérer que le champ visuel du héros et celui du joueur ne sont qu'un. La recherche de l'immersion maximale est à son comble. On ne saurait en effet voir les choses de plus près ! La bande son n'est pas en reste. On entend le souffle court du personnage, les battements de son cœur et les appels au secours de ses collègues : « X est blessé ! »



Souffrir

Les blessures n'affectent pas durablement les performances du héros, mais leur addition conduit à sa mort. Ce qui est mis en scène, ici, c'est la blessure, et non la souffrance, ou, plus exactement, le spectacle de la souffrance, car l'interactivité a ses limites, et le joueur, de fait, ne souffre pas plus qu'au cinéma ! C'est peut-être en partie ce qui explique la nécessité de recourir à une certaine surenchère dans la mise en scène des blessures. Autre différence, de taille, par ailleurs, l'émotion ressentie par le spectateur joueur est amplifiée par la surprise, sans cesse renouvelée, de la manière dont le logiciel gère les paramètres qui signifient la blessure. Le genre "horrifique" jouant notamment sur la surprise et sur l'excès, on comprend que le médium vidéo-ludique favorise son épanouissement !

Parmi toutes les façons de mourir autorisées par le logiciel, je choisis d'en retenir une qui revient fréquemment et fait tout particulièrement appel aux mouvements d'appareil. Après que le joueur ait perdu le contrôle de son personnage, des panoramiques haut-bas puis gauche-droite en ciseaux lui sont infligés avant que le cadre bascule. Des mouvements suggèrent sa chute. L'écran se voile brièvement de rouge et tout fini par une image fixe cadrée en diagonale suivie d'un fondu au noir. Mourir, ainsi, c'est donc perdre le contrôle de son champ visuel et des événements. Etre mort, c'est ne plus bouger du tout.



Mourir

Mais que penser de cette mort brutale, dure, hyperréaliste ? S'il ne s'agit pas d'une vraie mort, s'agit-il d'une fausse mort ? Spectaculaire et audiovisuelle, révocable comme dans les jeux d'enfants, avec à la clef un rôle de structuration psychologique. Jouer avec ses peurs, et donc avec sa mort, pour mieux apprendre à vivre. "On aurait dit que tu serais mort"...

Et s'il s'agissait d'une autre mort ? Le jeu vidéo en la circonstance me propose une expérience ultime, puisqu'il me permet de vivre ma mort et d'y assister tout à la fois.

Cette expérience, tout d'abord, est physique : de la vue subjective à la vie subjective, de la vie subjective à la mort subjective.

Cette expérience, ensuite, est psychologique. Jouer à un jeu vidéo, c'est accepter, provisoirement, d'abandonner une partie de soi pour s'incarner dans une enveloppe virtuelle, l'association de ces parties créant un nouvel individu dont la structure articule un esprit réel à un corps virtuel. La mort virtuelle peut alors, dans cette optique, être comprise comme le moment où cette association se défait, où le corps se sépare de l'esprit, où le virtuel se dissocie du réel. Ce qui sous-entendrait que jouer, c'est vivre, et que ne plus jouer, c'est mourir. Et ce dont je conclus, provisoirement, que le jeu vidéo, par nature, est peut-être capable de transcrire l'idée de la mort d'une façon nouvelle.

Cette expérience, enfin, est philosophique. Pour parodier Albert Camus, j'ai envie d'écrire que la mort est peut-être le seul problème philosophique vraiment sérieux, car de toutes les expériences humaines, c'est la seule qui soit incommunicable, pour l'excellente raison qu'il faut être vivant pour la transmettre. Or, il me semble que le jeu vidéo, d'horreur notamment, permet d'approcher de sa vérité, asymptotiquement, certes, mais comme jamais auparavant. Et en cela, je le crois totalement novateur.