



Survival horror

mercredi 15 février 2012, par [rollytroll](#)

Le **survival horror** est un genre popularisé par les jeux vidéos qui vont du très lent et psychologiquement dérangeant *Silent Hill* jusqu'au frénétique et bourré de "jump scare" [1] *Resident evil*. Chacun de ces **survival horror** utilise des techniques qui viendront pimenter votre partie de sorCellerie.

Les personnages

- Les personnages ne sont pas des héros, mais des personnages à priori ordinaires. Ils ne sont pas outillés pour lutter contre la menace à laquelle ils sont confrontés. Ils ne sont pas taillés pour l'aventure. Ils ne sont pas courageux, ne sont pas armés et ne veulent tout simplement pas être là. Les héros de survival horror ne sont pas des héros, à peine des anti-héros. Mais l'expérience de la survie, surmonter les épreuves qui les attendent, peut dans une certaine mesure les amener à devenir des héros, ou en tout cas à révéler leur nature profonde qui peut se révéler fort différente.

- Les personnages ont en effet un passé douloureux qui les hante et les torture. Un évènement affreux dont ils ont occulté une grande partie et dont la révélation est une clé du scénario. Les personnages se doivent d'être des énigmes pour eux-mêmes. Et quand ils auront découvert quelques bribes de leur passé, chercheront à rester des énigmes pour les autres en leur cachant les éléments honteux qu'ils ont découvert. Le désir d'en savoir plus et la nécessité de dissimuler les éventuelles preuves de ce qu'ils ont fait doivent les tirailler sans cesse et les conduire à explorer plus avant les lieux, presque à égale mesure avec le besoin de survivre et trouver une sortie du cauchemar.

Les lieux

- Les lieux sont un mystère en soi. Ils sont vaguement familiers mais sont soit désertés, désolés, en ruine et présentent des distorsions dérangeantes. Les personnages ne maîtrisent pas les lieux et n'aspirent qu'à en sortir. Une atmosphère soignée passe par des descriptions réussies. Une description réussie ne décrit pas ce que le personnage voit (d'ailleurs il doit sans cesse douter de ce qu'il voit), mais commence par ce qu'il perçoit par ses autres sens. Le froid et l'humidité qui leur colle à la peau, les odeurs singulières, ce contact désagréable, cette impression funeste, ces hurlements lointains.

- Toutefois les lieux sont également une clé du mystère. Ils écrivent une histoire intimement liée avec celles des personnages. Une partie des lieux semblera toujours pire que le reste, plus sombre, plus dangereuse et évidemment, c'est là que les personnages, délicieusement torturés mentalement par leurs doutes et leurs cauchemars, devront prendre la difficile décision de se rendre. C'est là que tous les indices les conduisent. C'est là que, grâce à vos habiles descriptions et un bref aperçu de loin, ils ne veulent surtout pas aller. L'appréhension est une émotion propice à l'horreur. Evidemment, c'est meilleur s'ils prennent d'eux même la décision de rentrer dans l'ancre maudite, mais n'hésitez pas à les brusquer un peu si ça traîne, puis débrouillez-vous pour soit les surprendre par quelque chose de différent de ce à quoi ils s'attendaient, soit leur donner quelque chose de pire.



Le mystère

- Le mystère ne se limite pas au personnage et à l'atmosphère des lieux. Le scénariste devra réfléchir au cœur du problème qui est susceptible d'expliquer la plupart des événements. Mais évidemment, il ne doit jamais **JAMAIS** donner une explication aux joueurs. L'incertitude et le doute, sont de puissants générateurs de peur.

- Le mystère se caractérise par des événements inattendus qui surviendront pendant la progression des personnages et entretiendront l'atmosphère glauque, dérangement et horifique. On pourra à loisir emprunter au malsain d'un silent hill, ou aux effets de surprise propres scare jump. Ecoutez les théories hasardeuses des joueurs, décrivez un élément qui va dans leur sens, endormez-les et quand ils seront un peu trop sûrs d'eux et commenceront à se sentir en sécurité, détruisez leurs certitudes avec un événement inattendu.

L'histoire

- L'histoire présente est centrée sur la survie. Les conditions sont donc difficiles, l'espoir est mince, voir absent. Les personnages vont devoir prendre les événements comme ils viennent dans l'urgence. Ils ne trouvent que des fragments de l'histoire, échafaudent des théories pour combler les trous et chacune de ses théories doit laisser transpirer quelque chose d'horrible et malsain. Evidemment, la réalité sera pire.

- L'histoire passée dont les personnages goûtent les conséquences est plus intéressante si elle implique la responsabilité des personnages d'une façon ou d'une autre, soit en tant qu'instigateur direct (ex : le scientifique concepteur du virus façon half-life, ou n'importe quel personnage de silent hill), soit en tant qu'instigateur indirect (ex : le cobaye porteur du virus façon resident evil, le romancier maudit Alan Wake)

Les monstres

- Les monstres n'apparaissent jamais dans la lumière crue. Ce sont des silhouettes inquiétantes dans la brume dont on verra essentiellement les dégâts (forcement impressionnants). Leur nature est insaisissable, on peut difficilement les décrire, seuls quelques parties de leurs corps est aperçue pendant de brefs instants. Ils sont hors de portée de la compréhension humaine et ceux qui les ont vus sont devenus fous de terreur. Ne décrivez pas les monstres, juste leurs actions, juste leur souffle méphitique dans le cou du personnage... et leurs coups de dents.

- Les monstres n'appartiendront jamais à un genre connu. Ils peuvent en avoir l'apparence... de loin, mais développeront un comportement spécifique à votre campagne qui les rendront uniques, imprévisibles et effrayants. Et quand ils se montreront au grand jour, ce sera en horde innombrable, quasi impossible à arrêter et affamée, mue par une motivation au-delà de la simple compréhension humaine.

Car au final, l'horreur suprême ne réside pas dans les hectolitres de sang virtuel, mais bien dans l'impossibilité à identifier les objectifs des créatures de l'Inconnu et dans une certaine mesure, dans l'angoisse naissant de l'inexorabilité d'une destruction imminente, absurde et définitive, voire infinie.

Notes

[1] Le jump scare est un effet cinématographique utilisé pour provoquer de façon complètement artificielle le sursaut du spectateur. Il se caractérise par un changement de motif sonore, en général plus strident et l'apparition brusque et violente d'un élément à l'écran. ex : le chat qui bondit brusquement.