

## Cinéma et jeu vidéo, *Silent Hill* Quand le brouillard se dissipe

Bernard Perron

Volume 24, Number 4, Fall 2006

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/33586ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

### ISSN

0820-8921 (print)

1923-3221 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this article

Perron, B. (2006). Cinéma et jeu vidéo, *Silent Hill* : quand le brouillard se dissipe. *Ciné-Bulles*, 24(4), 42–47.

# Quand le brouillard se dissipe

BERNARD PERRON

Nul ne peut porter un jugement sur **Silent Hill** de Christophe Gans sans souligner en premier lieu s'il s'agit d'un regard de *gamer*, fan de la très connue et appréciée série japonaise de jeux vidéo, ou d'un point de vue d'amateur de cinéma d'horreur qui ne connaît rien à l'univers vidéoludique. Nul ne peut saisir le mérite du film sans le comparer aux adaptations de jeux vidéo qui l'ont précédé sur grand écran. Nul ne peut considérer ses qualités et ses défauts cinématographiques sans prendre en considération les intentions qui ont sous-tendu sa réalisation. Dans cette perspective, annonçons que les propos qui vont suivre sont ceux d'un aficionado de *Silent Hill*<sup>1</sup>. Et comme plusieurs critiques, il estime que le film de Gans demeure la meilleure adaptation filmique d'un jeu vidéo, mais se doit d'émettre des réserves quant à la réussite de l'entreprise.

## Bienvenue à Silent Hill

Le premier jeu de la série sur lequel se base le film est paru en 1999<sup>2</sup>. Le *survival horror*, genre vidéoludique composé de « jeu[x] d'aventure dans un univers de film d'horreur »<sup>3</sup> où le héros que le joueur incarne doit survivre à une horde de monstres, est à ce moment popularisé sur la console Playstation par les deux premiers titres de la saga *Resident Evil* (Capcom, 1996 et 1998). Ceux-ci mettent en scène des affrontements entre les forces policières, des zombies ainsi que des créatures mutantes, résultats des expérimentations génétiques de la société Umbrella. Inspirés des films de George A. Romero tels que **Night of the Living Dead** (1968), **Dawn of the Dead** (1978) et **Day of the Dead** (1985), les *Resident Evil* sont orientés vers l'action pure dans la mesure où il est nécessaire d'affronter et d'exterminer les zombies en leur faisant exploser la cervelle. Présenté à travers des angles de caméra fixes et

préétablis, le déroulement des événements est propice à faire sauter le joueur susceptible de tomber face-à-face avec un mort-vivant à chaque détour. Notamment, dès le début du jeu, l'irruption surprise d'un chien par une fenêtre lorsqu'on traverse un corridor représente l'un des faits marquants du premier *Resident Evil*. À ce traitement élémentaire de l'horreur, *Silent Hill* allait opposer une approche plus psychologique.

L'arrivée à *Silent Hill* demeure en soi remarquable. Dans l'introduction du jeu, Harry Mason est en route vers la ville avec sa fille Cheryl, qui a été adoptée comme on l'apprendra plus tard. Une silhouette apparaît tout à coup dans la nuit devant le véhicule de Harry, obligeant ce dernier à effectuer une manœuvre rapide qui provoque leur sortie de route. Lorsque le père reprend conscience le jour levé, sa fille a disparu. Parvenu à pied à *Silent Hill* enveloppée par un épais brouillard, le joueur prend le contrôle de Harry, son personnage virtuel dans le jeu, et poursuit une autre silhouette ressemblant à Cheryl. Alors qu'il est entraîné dans une ruelle, une sirène se fait entendre et l'obscurité tombe rapidement de façon mystérieuse. À la lueur d'une allumette, il s'avance pour mieux découvrir un premier cadavre ensanglanté sur une civière puis un second crucifié à une clôture métallique. Il est à ce moment attaqué par des monstres enfants. Sans moyen de défense, sans possibilité de fuite et après une bonne dose de panique, Harry est tué. C'est alors qu'une scène montre ce dernier se réveillant en sursaut dans un café, se demandant s'il n'a pas rêvé. Un long cauchemar vient de commencer.

Tandis que le but premier des jeux de *survival horror* reste la survie du héros, la tâche liminaire du joueur de *Silent Hill* consiste à se faire tuer afin que commence une longue descente en enfer. Dès lors, puisque le joueur ne sait pas si cela n'a été ou n'est qu'un rêve, toute action au cours de la quête de Harry pour retrouver sa fille pourra être mise en doute. Qui plus est, la perception et la santé mentale du personnage virtuel que le joueur dirige sont incertaines. Prenant cette fois-ci comme modèle principal *Twin Peaks* de David Lynch (1990-1991), **Jacob's Ladder** d'Adrian Lyne (1990) et **In the Mouth of Madness** de John

1. Comme en témoigne l'ouvrage de l'auteur : Bernard Perron, *Silent Hill : El motore del terrore* [*Silent Hill : Le moteur de la terreur*], Milan, Costa & Nolan, 2006.

2. La série de la compagnie Konami compte quatre jeux à ce jour (1999-2004). Des éléments de *Silent Hill 2* (2001) et de *Silent Hill 3* (2003) viennent aussi enrichir le film.

3. « Lexique. Les mots des jeux », *Cahiers du cinéma*, Hors série (spécial jeux vidéo), septembre 2002, p. 82.



Silent Hill de Christophe Gans

Carpenter (1995), *Silent Hill* brouille les limites entre ce qui est vrai et ce qui ne l'est pas. Les passages entre ce qui semble être le monde réel et son versant dantesque sont ponctués à l'occasion par des pertes de conscience de Harry signifiées par des fondus au noir. Au réveil, celui-ci se demande toujours si tout cela ne se passe pas dans sa tête. Mais puisque des êtres horribles sillonnent aussi la cité brumeuse, la frontière n'est pas simple à tracer. Les interprétations possibles sont multiples.

Comme pour *Twin Peaks* (et le panneau de bienvenue du film de Gans veut rappeler celui de la série télévisée de Lynch), la ville de Silent Hill est un personnage important du jeu. Plus qu'une ville touristique aujourd'hui transformée en un endroit désert à la suite d'un incendie tragique qui hante les résidents depuis sept ans (description du livret d'instruction), elle demeure une créature métamorphique. Comme les monstres l'habitent, elle reflète ici l'âme torturée d'Alessa Gillespie, une petite fille victime des plans maléfiques d'une secte religieuse. L'exploration de ces lieux constitue une expérience terrifiante. Dans une ambiance sonore oppressante ponctuée de silences et de vacarme industriel, la caméra en plongée ne cesse de voltiger de manière inquiétante derrière ou autour de Harry. Si les concepteurs du jeu ont eu recours au brouillard et à l'obscurité par économie de moyens (cela permettant de réduire le champ de vision et de ne pas représenter en temps réel toute une ville en détail), cette limitation technique a

donné lieu à l'un des effets esthétiques les plus salués du jeu. La sensation d'être seul et pris au piège est ainsi fort prononcée. Ne voyant ni très bien ni très loin comme le personnage virtuel qu'il incarne dans le jeu, le joueur doit par surcroît s'éclairer à la lampe de poche. Comme il ne voit que ce que Harry éclaire, il doit avancer avec plus de prudence puisque le danger n'est plus seulement au-delà des limites du cadre, mais tout juste à l'extérieur du cercle lumineux de la lampe. Harry se balade également avec une radio portative qui émet du bruit parasite chaque fois qu'un monstre se trouve à proximité. Bien que ce dispositif évite des rencontres surprises, il augmente par contre la tension. La peur est chaque fois au rendez-vous lorsque le grésillement se fait entendre. Ne sachant pas dans quelle direction s'approche le(s) monstre(s), le joueur doit être vigilant jusqu'à ce qu'il rencontre la source d'émission ou qu'il s'éloigne de la menace en courant. Somme toute, quiconque s'est aventuré à Silent Hill en est revenu marqué.

### Fidèle, lève-toi

Christophe Gans fait partie de ces joueurs ébranlés. S'il tient en haute estime *Silent Hill 2* (un chef-d'œuvre vidéoludique, soulignons-le), il n'a pas moins apprécié *Silent Hill*. Il déclarait en 2002 aux *Cahiers du cinéma* : « Le premier *Silent Hill* était effectivement un jeu terrifiant, au point où je m'interdisais d'y jouer



Rose (Radha Mitchell) à la recherche de Sharon

la nuit ou dans l'obscurité. (...) Le jeu nous plongeait dans ce qu'il convient d'appeler une solitude morale, nous privant peu à peu de toute appréciation des bonnes ou mauvaises actions. On devait lutter pour sa peau, à peine armé d'une barre de fer et d'une lampe de poche, dans un univers déprimant, chaotique, par ailleurs inspiré des peintures de Francis Bacon. Pas d'argent à gagner, de monde à sauver. Juste une petite fille, la sienne, à retrouver coûte que coûte. L'explication de ce cauchemar était seulement évoquée, et cela faisait très, très peur<sup>4</sup>. » Tel que publicisé à la sortie du film, Gans a souhaité faire une adaptation du jeu tout juste après en avoir traversé la moitié et a lui-même persuadé les concepteurs de céder les droits à la compagnie Davis Films par l'entremise d'une vidéocassette témoignant de son attachement et de sa connaissance de *Silent Hill*.

Force est de constater toutefois que le passage de ce dernier sur grand écran a été précédé par une suite de fiascos esthétiques et d'insuccès commerciaux. On se demande encore comment on a pu produire **Super Mario Bros.** (Annabel Jankel et Rocky Morton, 1993), la première adaptation cinématographique de son espèce. Quoique **Mortal Kombat** (Paul W. S. Anderson, 1995) ait connu un certain succès à sa sortie, il ne se distingue pas des **Double Dragon** (James Yukich, 1994) et **Street Fighter** (Steven E. de Souza, 1994), films de série B, sinon de série Z, dissimulant fort mal l'enchaînement de scènes de combats sous des intrigues caricaturales. Plus qu'à la transposition des jeux vidéo eux-mêmes, on se sera davantage intéressé à connaître l'identité de celle — Angelina Jolie — qui allait prêter ses traits aux plantureuses formes polygonales de Lara dans **Lara Croft : Tomb Raider** (Simon West, 2001) et à souligner le niveau de photoréalisme atteint par les images de synthèse de **Final Fantasy : The Spi-**

**rits Within** (Hironobu Sakaguchi et Moto Sakakibara, 2001). La principale attraction de **Doom** (Andrzej Bartkowiak, 2005) consiste en une longue scène qui reproduit la vision subjective des jeux de tirs à la première personne (*first-person shooters*). Ce clin d'œil prend la forme de citation dans **House of the Dead** (Uwe Boll, 2003) dont l'intérêt ne tient qu'aux images 3D de jeu entrecoupant des scènes de fusillade où l'effet *bullet time* est à la fois surutilisé et mal exploité.

D'ailleurs, le travail de Gans ne peut qu'être reconnu quand on le compare à celui de Boll, grand spécialiste des adaptations de jeux vidéo<sup>5</sup>. Dès l'instant où l'on découvre la vision qu'a Boll de **Alone in the Dark** (2005), on comprend pourquoi ce réalisateur, disant s'adresser à un large public, est détesté par les joueurs cinéphiles. Paru en 1992, le jeu *Alone in the Dark* est le tout premier titre de *survival horror*, l'ancêtre de *Resident Evil* et de *Silent Hill*, ayant ouvert la voie à l'exploitation des angles de prises de vues cinématographiques. Or, même si le film doit renvoyer à *Alone in the Dark : the New Nightmare* (2001, le quatrième de la série), il n'a en fin de compte rien à voir avec son penchant vidéoludique, exception faite du titre et des noms de ses deux personnages principaux, Edward Carny et Aline Cedrac. De la performance de Christian Slater et Tara Reid incarnant Carny et Cedrac à l'invraisemblance et à la construction bâclée du scénario, en passant par la mise en scène soulignant les effets tape-à-l'œil, le film est unanimement considéré comme un ratage complet.

Paul W. S. Anderson s'en sort un peu mieux avec sa transposition de **Resident Evil** (2002), tirant parti, entre autres, des apparitions soudaines de zombies de toutes sortes. Mais étant donné que le réalisateur de **Mortal Kombat** a souhaité situer l'action avant celle des jeux afin que les joueurs et les spectateurs néophytes s'engagent de façon identique dans l'histoire, son œuvre puise davantage son inspiration des films originaux de Romero. L'amnésie de son héroïne principale, qui lui a fait oublier ses qualités de combattante, va même à l'encontre de l'action vidéoludique qui commande que le joueur sache les mouvements qu'il est en mesure d'accomplir pour se défendre. Les références directes aux jeux sont peu nombreuses, sauf la présence d'un Licker, monstre mutant à la longue langue affûtée. On retrouvera pareillement les personnages Jill Valentine et Carlos Oliviera ainsi que le super monstre Nemesis de *Resident Evil 3 : Nemesis* (1999) dans le second volet cinématographique **Resident Evil : Apocalypse** (Alexander Wiit, 2004). Là encore, le spectateur a droit à un sous-Romero, plus mauvais. Tel que le note Alexandre Bustillo dans un numéro hors série de la revue *Mad Movies* consacré à la relation du jeu vidéo avec le cinéma, « si terrifiant sur console, le Nemesis s'apparente ici à un cousin mongolo de Casimir »<sup>6</sup>.

5. Il a aussi réalisé **Bloodrayne** en 2005 et il prépare les adaptations de *Postal* et *Far Cry*.

6. BUSTILLO, Alexandre, « Requiem sur écran large. Resident Evil : les films », *Mad Movies*, Quand le jeu vidéo fait son cinéma, Hors série, n° 9, avril 2006, p. 65.

La philosophie de Gans pour **Silent Hill** va être le contre-pied de celle de ces précédentes adaptations. Il ne s'agira plus seulement de tirer profit de la popularité d'un jeu, de faire appel à ses personnages ou de s'inspirer de la mise en image vidéoludique, comme Gans a pu le faire lui-même pour les combats de son film précédent, **Le Pacte des loups** (2001), prenant modèle sur ceux du jeu vidéo *Soul Calibur*, mais d'adapter le matériau d'origine avec tous les égards qu'il mérite. « Pour moi, dira le réalisateur, un bon jeu, c'est exactement comme ouvrir un bon livre ou écouter un bon disque. En fait, peu importe le support, seule compte la qualité de l'émotion. Mon travail de réalisateur consiste simplement à trouver la façon la plus efficace et la plus respectueuse de porter cette expérience dans un nouveau médium — le cinéma en l'occurrence. (...) [C'est] plus complexe pour *Silent Hill* dans la mesure où tous les gens qui ont joué à ce jeu ont en quelque sorte visité Silent Hill et en ont gardé des souvenirs qui leur sont propres<sup>7</sup>. » Pour les besoins du cinéma, Gans va raconter la quête d'une mère, Rose Da Silva (substituée à Harry Mason). Cette dernière ne peut se résoudre à accepter l'étrange mal dont souffre sa fille Sharon (et non plus Cheryl, incarnée ici par Jodelle Ferland) qu'on devrait interner. Malgré les protestations de son mari, Christopher DaSilva (Sean Bean), Rose (Radha Mitchell) conduit Sharon à la ville fantôme de Silent Hill, qui semble irrésistiblement attirer la fillette, afin d'y trouver des réponses à ses inquiétudes. L'endroit ne ressemble à rien de normal. Alors qu'elles pénètrent dans ce monde inquiétant, Sharon disparaît et Rose se lance à sa recherche. À son tour, le mari de Rose va tenter de retrouver sa femme et sa fille, accompagné d'un policier de la ville voisine, l'officier Thomas Gucci. Peu à peu, Silent Hill va livrer ses terrifiants secrets.

En plus de la reprise de la musique originale d'Akira Yamaoka (producteur exécutif du film), la fidélité à l'œuvre va de façon particulière entraîner, jusqu'au réveil de Harry, la transposition intégrale du début du jeu décrit précédemment et de plusieurs autres scènes. Alors que certains plans lors de l'apparition soudaine de la silhouette d'Alessa sur la route et de la progression dans la ruelle sont des reproductions quasi exactes de ceux du jeu, Gans exploite aussi les possibilités d'un découpage plus dynamique. S'il reprend le panoramique vertical sur le second cadavre mis en croix au fond de la ruelle, il intensifie l'horreur grâce à un gros plan des yeux rougis de sang de ce crucifié qu'on découvre toujours vivant et à un mouvement de caméra plongeant qui accentue, tel *Le Cri* de Munch, la déformation du visage du premier monstre enfant qui attaque Rose tout juste après. Il montre aussi l'arrivée en ville de celle-ci de l'intérieur d'une vitrine de magasin, du fond d'un garage ou à travers une poussette pour enfant, traduisant bien l'esprit de cette ville fantôme.

Mais pour respecter les cadrages et les mouvements de la caméra virtuelle du jeu, plus de la moitié des plans de **Silent Hill** ont été

7. « Rencontre avec Christophe Gans », site officiel français du film, [www.silenthill-lefilm.com/site.html](http://www.silenthill-lefilm.com/site.html).



Jodelle Ferland et Radha Mitchell dans **Silent Hill**

filmés à la grue. Tournée en vidéo haute définition par Dan Laustsen (le même directeur de la photographie du **Pacte des loups**), l'obscurité a conservé son épaisse noirceur sans la présence d'un grain de pellicule trop visible à l'écran. Des danseurs donnant corps aux monstres, ceux-ci inspirent toujours la répulsion et le dégoût. Le patient démoniaque et Pyramid Head sortent directement des tréfonds de *Silent Hill 2*. Enveloppée dans une sorte de camisole de force constituée de chair, la première créature rencontrée aux abords de la ville titube de la même façon troublante. Contrairement au Nemesi de **Resident Evil : Apocalypse**, le mythique Pyramid Head n'a rien perdu de sa présence diabolique et personnifiée encore on ne peut mieux la Faucheuse avec le long et lourd couteau qu'il traîne. Ayant surtout bien compris que c'est d'abord une visite au cœur de la ville ténébreuse qu'a effectuée le joueur, Gans s'est associé à Carol Spier (directrice artistique reconnue pour son travail avec David Cronenberg, entre autres pour **eXistenZ** en 1999) afin de reconstruire Silent Hill et de recréer fidèlement l'esthétique du jeu. Bien que le film ait été tourné en extérieurs dans les rues de la ville de Brantford, Ontario (le film est une coproduction canado-française), en studio et retouché par la suite à l'ordinateur, le résultat est magistral. La neige de cendre tient pratiquement de la féerie, étrange il va sans dire. Les transitions entre le monde « réel » et le monde cauchemardesque sont à couper le souffle.

### Entre deux mondes

Autant Gans va s'efforcer de garder le moins de distance avec l'univers de *Silent Hill*, autant les contraintes de l'adaptation vont par ailleurs l'en éloigner. Ce qui est source de plaisir pour le *gamer* ne l'est pas nécessairement pour le spectateur, et vice-versa. La critique du film d'Isabelle Regnier dans *Le Monde* est symptomatique de cette ambivalence : « La longue série d'épreuves qu'affronte Rose pendant laquelle le cinéaste décline à l'envi

l'« univers du jeu » est la grande faiblesse du film — et malheureusement sa partie la plus longue. Directement calquée sur la trame simpliste du jeu d'action, elle impose au spectateur une succession de prouesses somme toute convenues, dont celui-ci profiterait sans doute plus s'il était lui-même aux commandes. Le contrat cinématographique d'identification ne reprend qu'à la fin, lorsque la clé du mystère de *Silent Hill* et du salut de la petite fille se dévoile dans un formidable bouquet final<sup>8</sup>. »

C'est probablement le premier segment à *Silent Hill* qui plaira au *gamer* puisqu'il reprend la nature de son expérience. Radha Mitchell, qui incarne Rose, a appris à ses dépens ce qu'implique chausser les souliers d'un personnage virtuel de jeu vidéo : « Pour les premières semaines [de tournage], je ne faisais que courir, courir et courir. Et il y avait encore des courses à pied à effectuer, suivi par un peu plus de courses<sup>9</sup>. » Le joueur aimera voir Rose à bout de souffle au bord d'un abîme à l'extrémité d'une rue, une solution vidéoludique pour bloquer le chemin au joueur et le réorienter dans une direction particulière. Il appréciera voir Rose se servir des trajets affichés près des arrêts d'autobus afin de se rendre à l'école élémentaire Midwich, une belle façon de traduire la nécessaire consultation de la carte pour s'orienter dans la ville. Grâce à la fidélité de Gans à l'univers du jeu, il aimera retraverser un espace connu ou se retrouver dans des lieux familiers, passer par exemple par la cour de l'école pour fuir des ennemis ou finir sa course dans les toilettes, cadrées comme dans le jeu et hantées par des pleurs fantômes de petite fille. Il suivra une fois encore le parcours des indices laissés par les dessins et anticipera qu'un objet comme le couteau de cuisine emprunté à un autre personnage servira à la poursuite de la quête et pourra être ensuite écarté une fois sa tâche remplie, à savoir faire une ouverture dans un tableau qui dissimule une porte du Grand Hôtel.

Suivant les dires de Gans, entre autres sur son blogue consacré au film<sup>10</sup>, le passage sur grand écran de *Silent Hill* a nécessité qu'on développe la psychologie des personnages et qu'on se concentre sur la dimension narrative de l'aventure. Dans le jeu vidéo, l'histoire est en effet présentée par bribes. Constituant la récompense du joueur pour la réussite d'une série d'actions, ces fragments sont présentés au cours de séquences non interactives où le joueur se trouve en position spectatorielle. Dans cette perspective, on comprend que la dernière partie du film rejoigne le spectateur puisqu'elle vient expliquer ce qui a motivé la venue de Sharon et de sa mère à *Silent Hill*. En ce sens, la substitution de Harry par Rose dans le scénario de Roger Avary (complice avec Tarantino du scénario de *Pulp Fiction*, 1994) sert fort bien le propos. Puisqu'il s'agit de s'attacher à suivre une quête pour re-

trouver un enfant, le mécanisme cinématographique de l'identification fonctionne mieux avec une mère comme protagoniste. Sans compter que les forces de la maternité touchent toutes les femmes et demeurent imperturbables. Une réplique de la policière Cybill Bennet résume à elle seule la genèse de ces forces : « Une mère est Dieu dans les yeux de son enfant » (c'est une femme d'ailleurs qui personnifie Dieu dans une image accrochée au mur de la réception de l'école élémentaire). Cette parole sera reprise par Rose à sa sortie de l'église afin d'expliquer à Dahlia Gillespie, la mère biologique d'Alessa que Rose a croisée au cours de sa quête, pourquoi elle a finalement été épargnée par sa fille devenue démon. Tel que la clé du mystère le révèle, Alessa Gillespie, cette petite fille illégitime sacrifiée par un culte religieux pour restaurer l'innocence et la pureté de *Silent Hill*, est celle qui donne naissance au monde cauchemardesque et qui fait brûler bien plus que les feux de l'incendie de la mine de charbon locale. Et la vengeance d'Alessa va viser de plein fouet Christabella (dans un clin d'œil au *Evil Dead* de Sam Raimi, 1983), la mère spirituelle des derniers habitants de la ville réfugiés dans l'église et tenus dans l'ignorance par leur fanatisme (un commentaire avoué sur les manipulations politico-religieuses actuelles). N'empêche que le « formidable bouquet final » dans l'église avec ses dizaines de figurants et ses effets spectaculaires tombe dans l'excès. Cela est encore plus vrai aux yeux d'un joueur habitué à une certaine économie de moyens et ne rencontrant à *Silent Hill* que quatre ou cinq personnages. De la même façon, en rejoignant la critique de Roger Ebert<sup>11</sup>, on peut penser qu'un peu moins d'explications aurait été préférable. Gans le disait lui-même, le cauchemar aurait été plus effrayant parce que sa cause était à peine évoquée. À l'instar des adaptations américaines de films d'horreur japonais (pensons à *The Ring* — Gore Verbinski, 2002), la vision occidentale conçoit mal que le spectateur puisse rester dans un état d'incertitude.

Si, par la complexité de son histoire, la richesse de son univers et de ses thématiques, l'importance de ses personnages et l'impact émotionnel de son aventure, *Silent Hill* se prête à une véritable adaptation cinématographique, un autre aspect a certainement aussi beaucoup intéressé Gans. Discutant dans les *Cahiers du cinéma* des films qui s'inspirent de l'esprit de l'univers vidéoludique, le réalisateur soutenait que *The Matrix* (Andy et Larry Wachowski, 1999) était le seul à avoir mis ouvertement le doigt sur le jeu vidéo et à être parvenu à un projet abouti : « Il y a dans *The Matrix* une volonté de représenter un univers constitué, comme dans les jeux vidéo, de couches dans lesquelles on pénètre. On s'enfonce de plus en plus loin dans des niveaux en oubliant d'où l'on vient<sup>12</sup>. » Un tel commentaire décrit à la perfection la structure de *Silent Hill*, se déployant dans le temps et dans l'espace. La vraie ville de *Silent Hill*, celle d'il y a 30 ans mon-

8. REGNIER, Isabelle. « " Silent Hill " : femmes au cœur d'une cité maudite », *Le Monde*, 26 avril 2006.

9. HELMS, Michael. « Queen of the Hill », *Fangoria*, n° 253, mai 2006, p. 48. Traduction de l'auteur.

10. Sur le site officiel anglais du film, [www.sonypictures.com/movies/silenthill/productiondiary/index.php](http://www.sonypictures.com/movies/silenthill/productiondiary/index.php).

11. EBERT, Roger. « *Silent Hill* », *Chicago Sun-Times*, 21 avril 2006.

12. ERWAN, Higuinen et Charles TESSON. « Christophe Gans : " Les jeux vidéo ont remplacé la série B " » (entretien), *Cahiers du cinéma*, Dossier : Jeux Vidéo. La nouvelle alliance du film et du jeu, n° 562, février 2002, p. 14.

trée à travers des retours en arrière comme celle de maintenant, ainsi que le monde brumeux du jour et le monde cauchemardesque de la nuit représentent des couches dans lesquelles le spectateur s'enfoncé. Gans a respecté cette descente aux enfers par l'entremise des fondus au noir. Le premier fondu après l'embarquée du véhicule de Rose dure dix longues secondes et mène à la ville brumeuse. Le second survient au moment où la sirène retentit lorsque Rose descend l'escalier vers la ruelle. Le troisième, très court, ponctue la perte de conscience de Rose après l'attaque des monstres enfants gris et son réveil au son de *Ring of Fire* de Johnny Cash dans la salle de quilles. En fait, comme dans le jeu, on peut même se demander si tout le film n'est pas juste un cauchemar. Après la scène d'introduction, Rose rejoint Sharon au pied d'un arbre près d'une route et lui annonce qu'elles vont aller toutes les deux à Silent Hill. La mère et la fille s'endorment alors, Sharon en position fœtale entre les jambes de sa mère. Lors de la vengeance finale d'Alessa, Rose et Sharon se retrouvent encore l'une contre l'autre, assises contre un mur de l'église. Pour sauver sa fille, Rose lui demande de fermer les yeux (dans la version française, on fait dire en complément à Rose que « c'est juste un mauvais rêve »). Sharon ne l'écoute pas et la vision de sa jumelle maléfique (c'est cette jumelle qu'aura en fin de compte suivie Rose) la fait s'évanouir. Jusque là motivé par Rose, le fondu au noir est alors provoqué par le regard de Sharon, fusionnant en quelque sorte dans le même cauchemar les deux consciences. C'est aussi curieusement près de l'arbre où se sont endormies Rose et Sharon que les policiers reconduisent en pleine nuit Christopher DaSilva, le père, pour l'éloigner de Silent Hill. Ce dernier ne les a effectivement pas accompagnées à la ville fantôme. Mais de nouveau, le film a le défaut de vouloir expliquer les choses plus qu'il n'en faudrait. Bien qu'elle réponde à des exigences narratives, toute la partie avec Christopher et le policier Gucci trace une ligne trop franche entre les réalités. La scène où Christopher et Rose se croisent dans la cour d'école à travers un montage alterné et la fin du film qui sépare le père de sa fille et de son épouse posent définitivement l'existence d'un monde parallèle d'où l'on ne sortirait pas. La force de *Silent Hill* était pourtant d'être plus évasif à ce sujet<sup>13</sup>.

Roger Ebert a dit de l'œuvre de Gans qu'elle ressemblait davantage à un film d'art expérimental qu'à un film d'horreur. Ce commentaire soulève en effet l'un des problèmes majeurs du film. On le sait, le jeu vidéo se distingue du cinéma par l'interactivité du joueur. L'immersion dans l'univers virtuel et les émotions que ce dernier peut y ressentir découlent des actions qu'il peut accomplir. L'adaptation cinématographique implique que le joueur redevenue spectateur, c'est-à-dire un observateur ne pouvant plus agir sur ce qui se déroule et tirant son plaisir des actions des personnages à l'écran. Or, pour ne pas refaire un *Resident Evil*, Gans met en scène un personnage avec peu d'alternatives, sinon la fuite.

13. Un fan de la série pourra renchérir en faisant valoir que Harry Mason a pu quitter Silent Hill avec un autre enfant, Heather, l'héroïne de *Silent Hill 3*.



Radha Mitchell (Rose) et Christophe Gans sur le plateau de *Silent Hill*

Pour aggraver la situation, Rose doit se débrouiller avec des menottes aux poignets pendant près de 20 minutes. Pour pallier cette absence de moyens de défense, on a grandement restreint le nombre de monstres rencontrés durant la recherche de Sharon. Au lieu d'errer dans tout l'hôpital, les infirmières zombies sont, par exemple, regroupées dans un seul corridor. Sous-utilisant les effets du bruit parasite qu'aurait pu émettre le téléphone portable de Rose, on a par la même occasion atténué toute la tension que le hors champ pouvait créer. Sans la crainte de voir la protagoniste principale se faire tuer comme dans le jeu (pas de *game over* à répétition à la *Groundhog Day* — Harold Ramis, 1993), l'expérience n'a plus rien de très terrifiant.

### Par essence

On peut certes esquisser des prédictions quant à la convergence des médias, imaginer un moment où le jeu vidéo et le film pourront être une seule et même production et où l'on pourra décider des segments dans lesquels on souhaitera intervenir. Pour l'heure, les comparaisons n'ont de cesse. La critique adressée à *Silent Hill* est probablement le sort qui attend toute transposition de jeux vidéo. Répétons-le : le *gamer* et le spectateur ne tirent pas nécessairement leur plaisir du film de la même source. Mais dans la mesure où les jeux vidéo seront traités avec autant de respect que *Silent Hill* par Christophe Gans, il est possible de penser que l'avenir des adaptations cinématographiques n'est pas si sombre. Le brouillard se dissipe. ■