

[perspective](#)[Fatal Frame ou la hantise vidéoludique](#)by [Bernard Perron](#)

Capture d'écran tirée du site Web de Fatal Frame II

Abstract : This article analyzes the Fatal Frame's haunted experience : One of the most frightening video games, according to the author, Bernard Perron.

Avec un thème comme le «web hanté», il est difficile de ne pas penser à *Kairo* de Kiyoshi Kurosawa (2001). Dans ce film d'horreur japonais, c'est précisément par l'entremise des réseaux informatiques et d'un énigmatique site web que les spectres envahissent Tokyo. Dans l'une des scènes marquantes, un étudiant échoue sur ledit site en essayant de se connecter au cyberspace. Confronté à des images de concitoyens qu'il a du mal à saisir et un message à faire frémir, «Aimerais-tu rencontrer un fantôme?», il éteint son ordinateur. Mais durant la nuit, alors que l'étudiant dort, son ordinateur se remet lui-même en marche afin de se reconnecter au site. En fait, en compagnie des fameux *Ring* d'Hideo Nakata (1998) et *Ju-On: The Grudge* de Takashi Shimizu (2003), *Kairo* appartient au groupe de films qu'on a catégorisé au début des années 2000 sous l'appellation *J-horreur* et qui a mené à la renaissance des films de fantômes (*kaidan eiga*). Parce qu'avec une religion traditionnelle comme le shintoïsme qui considère l'existence d'un vaste monde spirituel coexistant avec celui des vivants, ce n'est pas d'hier que des histoires racontent l'incursion de forces surnaturelles dans le réel nippon. La fiction d'épouvante s'adaptant aux peurs et craintes de son époque, et comme l'a entre autres noté Andy Richard ¹ c'est largement la technologie qui est hantée dans la *J-horreur* et ce sont conséquemment par des moyens de communication contemporains que les fantômes font leur apparition: une cassette VHS dans *Ring*, l'internet dans *Kairo*, le téléphone portable dans *One Missed Call* de Takashi Miike (2003) et le jeu vidéo dans *St John's Wort* de Ten Shimoyama (2000).

C'est de ce dernier médium qu'il sera d'ailleurs succinctement question ici et plus particulièrement des deux premiers jeux de la série *Fatal Frame 2*, développée et éditée par la compagnie Tecmo. Car en ce qui concerne la hantise fantomatique japonaise, les jeux *Fatal Frame* (2001) et *Fatal Frame II: Crimson Butterfly*

Français

SUMMARY

- **editorial**
- **feature**
- **interview**
- **artist talk**
- **perspective**
- **artwork 1:** Pat BINDER, *Voices from Ravensbrück*
- **artwork 2 :** Martha CARRER CRUZ GABRIEL, *Digital Oracles*
- **artwork 3:** John MAEDA, *Darfur*
- **artwork 4:** Grégory CHATONSKY, *Ceux qui vont mourir*
- **artwork 5:** Joseph DELAPPE, *Dead-in-Iraq*

(2003) sont en quelque sorte au jeu vidéo ce que *Ring* et *Kairo* sont au cinéma. Qui plus est, ils se retrouvent invariablement cités dans les nombreuses listes identifiant les jeux vidéo les plus effrayants de l'histoire vidéoludique.

Suivant les réflexions de Barry Curtis, le thème clé des films et des histoires de maisons hantées demeure «le pouvoir du passé de perturber le présent. Pour conjurer le fantôme et exorciser l'endroit, il est nécessaire de ressusciter et re-perpétuer en retrouvant des témoins qui ont survécu au traumatisme qui a initié les apparitions [*the haunting*] ou en fouillant dans des archives, en découvrant des coupures de presse ou des preuves documentaires ou photographiques qui sont métaphoriquement "enterrées" quelque part [3](#)». Dans la mesure où la structure actionnelle du jeu vidéo repose en grande partie sur l'exploration du monde virtuel dans lequel est plongé le joueur, les récits de *Fatal Frame* et *Fatal Frame II: Crimson Butterfly* répondent en droite ligne à cet archétype. Dans la première œuvre, le personnage incarné par le joueur est une jeune fille appelée Miku. Cette dernière s'aventure dans un vieux manoir isolé afin de retrouver son frère disparu. Elle y apprendra la sanglante histoire de la demeure et de divers rites et sacrifices shintoïstes qui s'y sont déroulés. L'intrigue de *Fatal Frame II: Crimson Butterfly* a aussi pour sujet principal un horrible sacrifice. Deux sœurs jumelles, Mio (le personnage joueur) et Mayu, sont attirées dans un mystérieux village perdu en forêt où elles doivent participer à un rite ancestral qui pourra mettre fin à la malédiction qui frappe l'endroit: l'aînée des jumelles doit étrangler la plus jeune afin que l'âme de celle-ci protège le village contre une force maléfique. Au cours de leur exploration respective dans une *perspective à la troisième personne*, Miku (*FF*) et Mio (*FFII*) vont découvrir le passé qui les hante ainsi que le destin tragique des revenants à travers divers documents tels que des cassettes audio, des mémos, des carnets, des journaux intimes, des coupures de presse, des textes religieux anciens, etc. [4](#) Elles vont aussi localiser la source de la perturbation, se retrouver sur les lieux des premiers sacrifices – à la porte de l'enfer (*FF*) et devant un abîme infernal (*FFII*) – et revivre [5](#) le "crime" qui a causé la hantise pour mieux exorciser les démons.

Au lieu d'avoir le choix parmi un usuel éventail d'armes tout aussi puissantes les unes que les autres, Miku (*FF*) et Mio (*FFII*) n'ont accès qu'à une *camera obscura* pour se défendre contre les fantômes. Cet élément particulier de design, qui distingue la série des autres jeux associés à l'horreur et au genre vidéoludique plus pointu que l'on appelle le *survival horror*, introduit un autre type de hantise fantomatique. À l'instar de l'utilisation d'un syntoniseur ressemblant à celui utilisé par les vieux téléviseurs pour régler le récepteur sur une chaîne dans *Siren* (SCE Japan Studio, 2004), d'un appareil photographique récent dans *Dead Rising* (Capcom, 2006) et d'une caméra vidéo numérique dans *Michigan: Report from Hell* (Grasshopper Manufacture, 2004) qu'étudie Christian McCrea dans «Gaming's Hauntology», la *camera obscura* représente «le revenant, le cadavre d'autres médias [6](#)». En tant que technologie récente, le jeu vidéo est ainsi hanté par la réapparition d'anciens médias, comme c'est le cas avec cette antique chambre obscure. Bien que la *camera obscura* de *Fatal Frame* table sur l'importance tant industrielle que culturelle qu'a pris l'appareil photographique dans le Japon de l'après-guerre, qu'il faille passer à la vue (ou perspective) à la première personne pour s'en servir et qu'elle se déclenche également avec l'index sur la manette de la Playstation de Sony, il s'agit beaucoup plus que d'un simple dispositif de captation d'image. La *camera obscura* sert à voir des détails invisibles à l'œil nu, à photographier les esprits et à relier le monde des vivants avec celui des morts. C'est un appareil ayant le pouvoir d'exorciser

les esprits et de détruire les fantômes en les prenant en photo [7](#).

Si «la plupart des *kaidan eiga* modernes reposent sur une succession d'exhibitions fantomatiques [8](#)», les jeux vidéo ne sont pas non plus en reste. De nouveau, la structure actionnelle vidéoludique, reposant de manière tout aussi dominante sur la confrontation, se prête bien à cette mise en scène/en jeu d'incessants face-à-face. Cependant, *Fatal Frame* et *Fatal Frame II: Crimson Butterfly* ne sont pas considérés sans raison comme des jeux terrifiants. Le manoir et le village sont plongés dans l'obscurité. Miku (*FF*) et Mio (*FFII*) doivent s'éclairer à la lampe de poche. Une telle utilisation de la lumière rend les soudaines apparitions des fantômes plus effrayantes puisqu'avec leur apparence à la fois translucide et crayeuse, ces derniers émergent littéralement du noir une fois illuminés. Il existe deux types de fantômes dans les lieux hantés de *Fatal Frame*. D'une part, il y a des fantômes errants. Ceux-ci sont inoffensifs. Ils n'apparaissent que très brièvement. Pour les exorciser, le joueur doit viser et déclencher rapidement la *camera obscura*. D'autre part, il y a des fantômes vengeurs. Ceux-là attaquent le joueur. Ne sachant pas à quel type de revenants il a affaire, le joueur est alors continuellement sur les nerfs et sur ses gardes. Comparativement à des combats avec des monstres en chair et en os bien circonscrits dans une "arène", les affrontements sont ici plus complexes. Les fantômes peuvent apparaître et disparaître à n'importe quel moment pour mieux réapparaître ailleurs dans l'espace. Compte tenu de leur nature immatérielle, ils ne sont pas limités par l'architecture des lieux. Ils peuvent ainsi sortir d'un mur pour attaquer le joueur ou traverser une porte close pour continuer à la poursuivre.

Mais la tactique de l'épouvante la plus efficace est annoncée par le titre même de la série. Déjà, l'utilisation de la *camera obscura* oblige le joueur à affronter la menace en face et de front à travers une vision subjective qui devient sienne. Pour arriver à tuer le fantôme vengeur, il faut le garder un centre du cercle de capture de la caméra. L'effroi est redoublé par l'exécution d'un «cadre fatal» (*fatal frame*). Le joueur doit attendre que la jauge d'onde fantomatique ou que le compteur de charge entourant le cercle de capture soit le plus élevé possible avant de prendre une photo. Lorsque la caméra est déclenchée au bon moment, cela inflige le maximum de dommage. Sinon, ce sont Miku (*FF*) et Mio (*FFII*) qui encaissent l'assaut. Pour réussir un «cadre fatal», le joueur doit donc observer le fantôme foncer vers lui et patienter jusqu'à la dernière seconde avant de réagir. Ce sont ces moments d'extrême tension qui distinguent le jeu vidéo du cinéma.

Selon Diane Arnaud, «La plupart des *kaidan eiga* contemporains, à l'instar des récits traditionnels, associent l'apparition du fantôme à un dessein de vengeance, ce qui rend leur manifestation des plus menaçantes. L'effet voulu se réalise sans détour; les victimes se retrouvent, de la série des *Ring* à celle des *Ju-on* de Shimizu en passant par *Kairo*, mortes d'effroi après avoir été terrassées par un regard insoutenable [9](#)». Dans les jeux de fantômes que sont *Fatal Frame*, on ne verra jamais le regard mort d'effroi de Miku (*FF*) et Mio (*FFII*). Toutefois, si le joueur pouvait braquer un miroir sur son visage à chaque fois qu'il attend le fameux «cadre fatal», nul doute qu'il serait témoin d'expressions faciales traduisant de grands moments de peur et de terreur. Et ses rencontres avec les fantômes de *Fatal Frame* risquent de le hanter bien après qu'il est éteint sa console... et espéré qu'elle ne se remette pas toute seule en marche

1 In *Asian Horror* (Harpenden: Kamera Books, 2010, p. 41) qui se veut une courte et intéressante introduction à l'horreur asiatique (Japon, Corée, Hong Kong et Thaïlande).

2 La série, aussi connue sous le nom de *Project Zero* en Europe et *Zero* au Japon, compte quatre jeux, le troisième étant *Fatal Frame III : The Tormented* (2005) et le dernier *Fatal Frame IV: Mask of the Lunar Eclipse* (2008) , jeu qui n'est sorti qu'au Japon. Je me limite aux deux premiers jeux par un manque évident d'espace, mais aussi parce que mon propos s'applique à la série entière.

3 Barry Curtis. *Dark Places. The Haunted House in Film*, Londres: Reaktion Books, 2008, p. 84, ma traduction.

4 Et c'est sans compter les éléments nécessaires à la survie et à la réussite du jeu (principalement des types de film plus puissants et des pierres spirituelles pour se défendre, des plantes médicinales et des eaux sacrées pour restaurer sa ligne de vie).

5 Du point de vue ludique, le joueur risque de revivre plus d'une fois l'événement afin de vaincre le dernier fantôme plus menaçant que tous les autres.

6 Christian McCrea, «Gaming's Hauntology: Dead Media in *Dead Rising*, *Siren* and *Michigan: Report from Hell*» in Bernard Perron (sous la direction de), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson: McFarland, 2009, p. 224.

7 Voir à ce sujet l'article de Michael Nitsche, «Complete Horror in *Fatal Frame*» in Bernard Perron (sous la direction de), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson: McFarland, 2009, p. 200-219.

8 Diane Arnaud, «L'attraction fantôme dans le cinéma d'horreur japonais contemporain», *CiNéMAS: Revue d'études cinématographiques*, L'horreur au cinéma (sous la direction éditoriale de Richard Bégin et Laurent Guido), Vol. 20, Nos 2-3, printemps 2010, p. 128.

9 Arnaud, *op.cit.*, p. 124.

•top

•back

[Links](#) - [Subscription](#) - [Contact](#) - [Credits](#) - [Archives](#)