

Horreur et Terreur : Comment susciter la peur en GN?

Auteur : Guillaume Bélisle

Date de parution : 9 octobre 2018

Faire naître une émotion chez un(e) rôliste n'est pas une mince affaire. Pour émuler l'amour, la trahison, la colère ou l'émoi, un ensemble de conditions diverses dépendant à la fois du joueur ou de la joueuse, de l'environnement de jeu et de l'organisation doivent être implantées. Que ce soit par le plus pur des hasards ou au terme d'un travail minutieux de mise en scène, chaque type d'émotion requiert un calibrage particulier. Or, l'une des émotions les plus fréquemment recherchée -surtout par les organisations- lors de jeux de rôle grandeur nature est la peur. Pourtant, peu de réflexions de fond sur les origines de la peur peuvent être rencontrées dans le milieu du GN. Quelle en est la nature? Peut-on dissocier le peur du personnage de la peur du joueur ou de la joueuse? Est-il possible de susciter la peur sans priver le personnage de ses outils de jeu?

Tout d'abord, il convient de procéder à une importante distinction entre deux types de peur : celle découlant de l'horreur et celle provenant de la terreur. Malheureusement, ces deux termes sont trop souvent confondus et considérés comme interchangeables. Toutefois, même s'ils se côtoient en plusieurs situations, ils exigent des conditions totalement différentes afin d'être concrétisés.

Une scène est empreinte d'horreur lorsqu'elle place un individu devant une menace immédiate, qu'il s'agisse d'un danger physique, d'un stimulus soudain ou d'une perception repoussante. En ce sens, la peur découlant de l'horreur est la plus facile à susciter chez un individu. Pour la générer, il suffira de placer la cible devant l'illusion d'un péril quelconque : dague inattendue posée sur le cou, apparition brusque d'une créature préalablement

dissimulée, vision d'un cadavre aux traits grotesques et sanglants, etc. Dans tous ces cas, la victime se trouve brusquement placée devant un choix instantané à faire (après avoir hurlé, bien sûr!) : résister, se soumettre ou fuir. De plus, le déclenchement de cette horreur vient habituellement avec un apaisement de la tension préalable parfois présente.

Le cinéma maîtrise depuis longtemps les rouages de l'horreur en raison de sa relative facilité de reproduction. Les "jumpscare" et effets spéciaux sanguinolents à répétition sont désormais des banalités caractérisant selon un schéma presque prévisible les films d'horreur grand public. Par exemple, la scène du projecteur du film "IT" (2017), même si elle renouvelle certains éléments d'horreur, honore ces caractéristiques : <https://www.youtube.com/watch?v=w7xza4oYsbY>. Ainsi, après une lente montée de la tension, le spectateur ou la spectatrice subit un brutal "jumpscare" impliquant un clown aux traits bouleversants. Finalement, après l'effroi, la tension est brisée, laissant tout un chacun digérer sa récente montée d'adrénaline.

D'un autre côté, une scène est empreinte de terreur lorsqu'elle crée une atmosphère teintée de menace. Le danger ne sera alors ni montré, ni directement aperçu, mais plutôt suggéré à la victime. Si cette ambiance est correctement installée, les individus plongés dans celle-ci seront lentement mais sûrement noyés dans une peur les paralysant complètement. La clé de la terreur, contrairement à l'horreur, est donc de laisser la cible imaginer par elle-même les dangers auxquels elle pourrait être confrontée. Tel que l'énonçait l'écrivain H.P. Lovecraft, "l'émotion la plus ancienne et la plus forte de

l'humanité est la peur, et le type le plus ancien et le plus fort de la peur est la peur de l'inconnu." En d'autres termes, nuls maquillage, déguisements ou effets spéciaux n'égaleront la capacité de l'imagination humaine à concevoir des scénarios terrifiants face à une menace invisible. De l'enfant craignant l'hypothétique monstre sous son lit au randonneur nocturne entendant des bruits inconnus en forêt, la terreur est omniprésente.

Créer une ambiance terrifiante est complexe. Celle-ci nécessite du temps, une mise en contexte et une connaissance de la cible à effrayer. Toutefois, lorsqu'elle est élaborée adéquatement, elle baigne la victime dans une peur lancinante, constante et profonde. Le film "Willow Creek" (2013) a repoussé les limites dans le domaine. Lors d'un plan séquence de plus de huit minutes, il présente un couple à la recherche du légendaire Bigfoot et confiné dans une tente en pleine nature pendant la nuit. Peu à peu, au fur et à mesure que des bruits se rapprochent et s'amplifient, les personnages passent de l'amusement à l'inquiétude, puis à l'angoisse et à la peur terreur : <https://www.youtube.com/watch?v=ib23ByYJAIO&t>.

Comme nous pouvons le constater, terreur et horreur requièrent des méthodes et des outils bien distincts. Bien sûr, l'un n'exclut pas nécessairement l'autre dans un film, un livre ou même un jeu de rôle. Par exemple, une longue période de peur-terreur pourra être subitement conclue par une peur-horreur scellant du même coup un scénario. Néanmoins, il est intéressant de conserver ces distinctions en tête pour la suite de notre analyse.

Effectivement, d'emblée, il apparaît comme évident que l'horreur sera beaucoup plus aisée à mettre en scène dans le cadre d'un jeu de rôle grandeur nature. Il suffira d'une faible luminosité, d'un animateur masqué et tapi dans la forêt et d'une action soudaine pour placer immédiatement un joueur ou une joueuse dans un état de survie. Un fait intéressant à noter dans une telle situation est que le ou la rôliste sera

nécessairement effrayé(e) avant son personnage ; la peur ne sera pas simulée, l'instinct personnel précédant définitivement la conscience du jeu en cours. Certes, en fonction de l'individu, la surprise s'estompera plus ou moins rapidement, permettant un choix quelconque face au danger (fuir, combattre ou se soumettre).

La terreur, quant à elle, exige souvent une privation des moyens d'action pour être authentique dans un contexte de jeu. Effectivement, l'inconnu ne suscite la peur chez un individu que lorsqu'il est accompagné d'une conscience de son impuissance. Si le joueur ou la joueuse se sent apte à abattre d'un coup d'épée ou d'une incantation magique n'importe quelle menace créée par son imagination, la véritable terreur sera impossible. Dans un contexte où les jeux de rôle grandeur nature disposent habituellement d'un livre de règles et de systèmes techniques bien balisés, il peut donc être complexe d'atteindre un tel objectif. Il faudra tout d'abord déposséder les personnages de leurs moyens d'action, puis établir une ambiance sur laquelle ils n'auront aucune prise. Ou encore, créer l'illusion de cette impuissance.

En conclusion, la peur en GN semble se distinguer des autres émotions existantes. Effectivement, un rôliste d'expérience peut canaliser l'affection ou la haine qu'il ressent à la suite d'une situation donnée afin de ne pas -ou de moins- la laisser transparaître dans le jeu de son personnage. Toutefois, jamais il ne pourra nier une peur profonde ; celle-ci précède toute réaction rationnelle. Si tel devait être le cas, cette peur disparaîtrait rapidement. Qu'elle découle d'une horreur surprise entraînant une réaction instinctive ou d'une terreur lancinante et paralysante, le ou la rôliste ne pourra pas la canaliser afin de jouer un rôle allant à son encontre. Si la peur peut être imitée (ex : faire semblant, pour un rôle, de craindre une menace pourtant inoffensive aux yeux de l'acteur ou de l'actrice), elle ne peut donc pas être ignorée. Dès lors, l'utilisation de la peur dans un contexte de jeu de rôle grandeur nature doit être finement réfléchie, celle-ci interpellant l'humain derrière le personnage à prime abord, et risquant de

rompre la cohérence de ce même personnage en raison de l'incapacité de l'humain à la nier.

(Note : Par souci de concision, nous avons volontairement écarté certaines formes de peur plus modérées ou insidieuses comme l'appréhension ou l'angoisse. Nous reviendrons dans un autre texte sur celles-ci.)