

NICOLAS COURCIER - MEHDI EL KANAFI - BRUNO PROVEZZA

Resident Evil

DES ZOMBIES ET DES HOMMES



PRÉFACE DE JAUME BALAGUERÓ
RÉALISATEUR DE [●REC]



THIRD
éditions

NICOLAS COURCIER - MEHDI EL KANAFI - BRUNO PROVEZZA

Resident Evil. Des zombies et des hommes
de Nicolas Courcier, Mehdi El Kanafi et Bruno Provezza
est édité par Third Éditions
32 rue D'Alsace-Lorraine, 31500 TOULOUSE
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com
Nous suivre : @ThirdEditions – Facebook.com/ThirdEditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.



Édition : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Textes : Nicolas Courcier, Mehdi El Kanafi et Bruno Provezza
Chapitre « La musique dans *Resident Evil* » : Damien Mecheri
Relecture : Thomas Savary
Mise en pages et couverture : Julie Gantois
Couverture *First Print* : Johann Blais

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions à la grande série de jeux vidéo *Resident Evil*.

Les auteurs se proposent de retracer un pan de l'histoire des jeux vidéo *Resident Evil* dans ce recueil unique, qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu de ce volet à travers des réflexions et des analyses originales.

Resident Evil est une marque déposée de Capcom. Tous droits réservés.
Les visuels de couverture sont inspirés des *artworks* des jeux de la série *Resident Evil*.

Édition française, copyright 2015, Third Éditions.
Tous droits réservés.
ISBN : 979-10-94723-00-5
Dépôt légal : février 2015
Imprimé en Union européenne par Meilleures Impressions

Resident Evil

DES ZOMBIES ET DES HOMMES



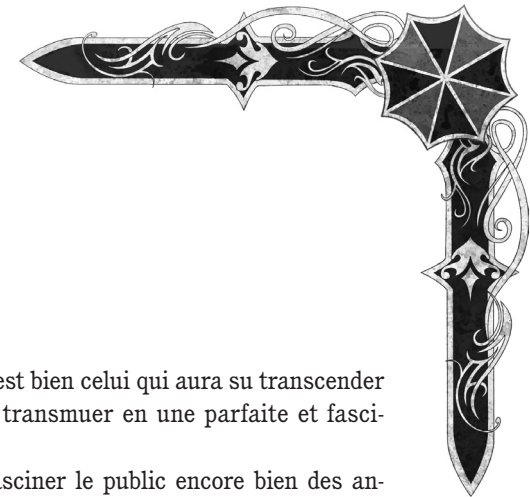
Ce livre est dédié
à tous les passeurs d'imaginaire.



Resident Evil

DES ZOMBIES ET DES HOMMES

Préface
de Jaume Balagueró



JOUER, c'est imaginer des mondes et se convaincre qu'on en fait partie, que l'on soit autre ou soi-même, dans un environnement inventé et différent. Créer et vivre des aventures, souffrir, savourer, fouiner, découvrir, combattre, vaincre ou être vaincu, mais toujours s'amuser.

C'est ce que je faisais enfant : je construisais des mondes imaginaires autour de moi et j'y vivais. L'expérience est fascinante, je vous assure, mais présente un point faible : toute surprise en est exclue, puisque que c'est celui qui s'y livre qui a tout inventé. C'est son imagination qui a créé l'univers et en a fixé les règles. On contrôle soi-même le destin, on le connaît, le manipule. Et c'est pour cela que le résultat conserve un côté imparfait.

C'est alors qu'est apparu ce jeu qui allait tout changer. Il s'agissait d'un univers de fiction présentant des règles nouvelles, d'une expérience unique où nous les joueurs serions assignés à jouer un rôle inconnu jusqu'alors.

La toute première fois que nous avons été confrontés à ce jeu, nous sommes entrés dans une atmosphère et un univers pour nous tout à fait inconnus. Le défi était différent cette fois-ci, il nous fallait nous-mêmes avancer, partir en quête et découvrir chaque nouveau lieu terrifiant, chaque volte-face de l'intrigue. Et mieux encore, c'est nous qui contrôlions le déroulement de l'histoire, à condition d'oser. C'est là qu'il fallait s'armer de courage, combattre la peur et aller de l'avant. Puisque la peur était bien réelle...

Désormais, il ne s'agissait plus seulement d'avancer et de combattre ; pour la première fois, nous étions contraints de gérer nos ressources tout au long de l'aventure : collecter des munitions, des armes, des herbes curatives, des rubans encreurs de machine à écrire pour rester en vie, de mystérieux objets pour résoudre des énigmes... Notre succès dépendait en grande partie de notre capacité à gérer tout cela. Tout, pour la première fois, dépendait de nous. Dorénavant, nous étions considérés comme partie active et fondamentale de cette histoire d'horreur. Une histoire qui existait réellement parce que nous en faisons partie. Un sentiment d'implication et d'autonomie qui allait captiver des millions de joueurs.

Le jeu s'intitulait *Resident Evil*, bien sûr ; il a permis de jeter les bases définitives d'un nouveau genre, le *survival horror*. Sans doute d'autres propositions

similaires l'avaient-elles précédé, mais c'est bien celui qui aura su transcender toutes les idées antérieures jusqu'à les transmuier en une parfaite et fascinante expérience.

Les sujets traités continueraient de fasciner le public encore bien des années : une épidémie inconnue d'origine virale, des complots à grande échelle, de mystérieuses sociétés aux horribles secrets, des hordes d'ennemis ultraviolets dénués de conscience.

Depuis lors, ce jeu prodigieux a vu naître nombre de séries et d'adaptations littéraires, une saga cinématographique ainsi qu'une multitude de produits dérivés. *Resident Evil* sera considéré comme l'un des titres les plus influents dans l'évolution de l'industrie vidéoludique ; ce jeu reste une légende indissociable de la culture populaire moderne.

Mais, surtout, il aura permis à de nombreux adultes ayant comme moi gardé leur âme d'enfant de continuer à jouer et à vivre de terrifiantes aventures et de combattre de monstrueux ennemis sans trop attirer l'attention. Et rien que pour cela, voilà qui en aura vraiment valu la peine.

Jaume Balagueró

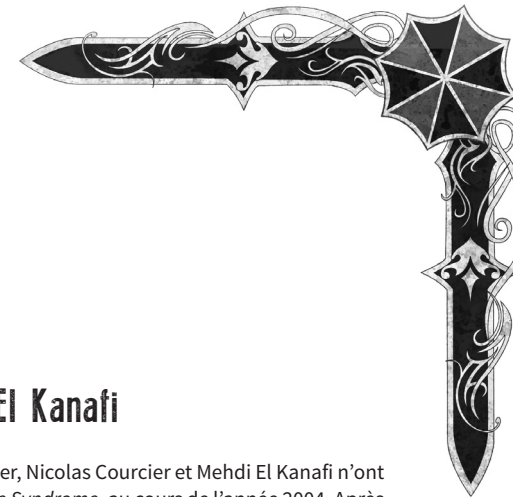
Jaume Balagueró a grandi à Barcelone, où il a étudié la photographie et le cinéma. Diplômé en sciences de la communication en 1991, il travaille d'abord en tant que journaliste de cinéma et animateur radio, avant d'embrasser la carrière de cinéaste avec *La Secte sans nom*, premier long-métrage qui le consacre d'emblée comme l'un des grands espoirs du cinéma fantastique espagnol. En 2002, Jaume Balagueró réalise *Darkness*, une coproduction internationale, avant de diriger trois ans plus tard *Fragile*, puis de coréaliser en 2008 avec Paco Plaza le film d'horreur *[REC]*, tourné à la manière d'un reportage télévisé, amené à rencontrer un grand succès à travers le monde. Le duo récidive en 2009 avec *[REC] 2*, avant que Jaume Balagueró ne reprenne seul les rênes de la série en 2014 en écrivant et réalisant *[REC] 4*, après un aparté en 2011 avec le film d'épouvante *Malveillance*.



Resident Evil

DES ZOMBIES ET DES HOMMES

Avant-propos



ALORS que s'achevait la génération dorée des consoles 16 bits, sa 2D enchanteresse, ses souvenirs doux et colorés – enfantins, diront certains –, le jeu vidéo préparait sa mue. Coïncidant avec l'arrivée des consoles PlayStation et Saturn, le média allait entamer son entrée fracassante dans l'adolescence, avec des titres plus matures, aux contenus et thématiques plus élaborés, plus sombres et à l'écran très cinématographique. Aux côtés de *Tomb Raider*, la saga *Resident Evil* s'est rapidement imposée comme l'un des symboles de cette vague de renouveau, popularisant au passage un genre dont l'invention remontait alors pourtant à quelques années, avec *Alone in the Dark* : le *survival horror*.

Devenu l'un des genres rois sur la génération de machines 32 bits, le *survival horror* comptera quantité de descendants, calqués dans leur très grande majorité sur le jeu fondateur créé par Shinji Mikami. Car oui, au même titre que la saga *Metal Gear* par rapport à Hideo Kojima, les *Resident Evil* restent infailliblement associés au nom de leur créateur, à la personnalité complexe, connu autant pour son exigence absolue que pour son franc-parler caractéristique. Le premier épisode de *Resident Evil* et ses suites ont relancé l'engouement pour la figure mythique du zombie, ce mort-vivant putride devenu depuis incontournable, aujourd'hui plus que jamais, qu'il s'agisse du jeu vidéo, du cinéma, de la bande dessinée ou de la télévision (preuve en est le succès incroyable de la série *The Walking Dead*). La saga de Capcom a acquis le statut de véritable phénomène de la *pop culture*, dépassant largement le cadre du jeu vidéo, comme nous aurons l'occasion de le voir dans cet ouvrage ; c'est dire si la série a marqué les esprits.

Comme tout phénomène culturel, *Resident Evil* n'en est plus en outre à un paradoxe près. Alors que la série a donné ses lettres de noblesse au *survival horror* et enfanté quantité d'héritiers, son attrait auprès des joueurs a fini par décroître d'épisode en épisode, le genre tout entier connaissant même alors un déclin aussi fulgurant que l'avait été son ascension. Si aujourd'hui les prémices d'un retour en force du *survival horror* paraissent poindre discrètement, autant à travers la foisonnante production occidentale indépendante que par le renouveau créatif japonais (le futur *Silent Hills* de Kojima et Del Toro), *Resident Evil* est, pour une fois, parfaitement étranger à cette résurrection. En attendant la prochaine étincelle ?

Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi

Passionnés depuis l'enfance par la presse papier, Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi n'ont pas tardé à lancer leur premier magazine, *Console Syndrome*, au cours de l'année 2004. Après cinq numéros à la distribution limitée à la région toulousaine, ils décident de créer une maison d'édition du même nom. Un an plus tard, la petite entreprise sera rachetée par Pix'n Love, éditeur leader sur le marché des ouvrages dédiés au médium du jeu vidéo. Au cours de ces quatre années dans le monde de l'édition, Nicolas et Mehdi auront édité plus de vingt ouvrages consacrés à des séries phares, dont ils auront eux-mêmes rédigé un grand nombre : *Zelda. Chroniques d'une saga légendaire*, *Metal Gear Solid. Une Œuvre culte de Hideo Kojima* et *La Légende Final Fantasy VII et IX*. Depuis 2015, ils poursuivent leur démarche éditoriale articulée autour de l'analyse des grandes sagas du jeu vidéo au sein de la nouvelle maison d'édition qu'ils ont cofondée : Third.

Bruno Provezza

Féru de jeux vidéo et de cinéma fantastique depuis sa plus tendre enfance, Bruno Provezza a occupé de 2002 à 2006 la fonction de rédacteur en chef du site officiel du magazine *Mad Movies*, avant d'en diriger le numéro hors-série : *Quand le jeu vidéo fait son cinéma* et d'intégrer définitivement la rédaction du mensuel papier. Ancien collaborateur occasionnel de *Gameblog.fr* entre 2008 et 2013, il œuvre également en qualité de traducteur pour le compte des éditions Flammarion et Pix'n Love.

Resident Evil

DES ZOMBIES ET DES HOMMES

CHAPITRE PREMIER

Capcom, Shinji Mikami
et la naissance du survival horror





PARMI les sociétés mythiques du jeu vidéo, Capcom occupe une place à part. La firme d'Ôsaka possède près de trente ans d'expertise dans le domaine vidéoludique, et son portfolio abrite des licences parmi les plus importantes de notre secteur. Comment cette firme s'est-elle façonnée ?

Des débuts enthousiasmants

C'est en 1979 que Kenzô Tsujimoto décide de prendre en main son avenir. Le 30 mai de cette même année, il décide de créer sa propre société, spécialisée dans la production et la distribution de jeux électroniques. IRM Corporation est née. Dès 1981, la filiale Japan Capsule Computer est mise sur pied. Trois années plus tard, cette division se substitue à la maison mère et devient « Capcom », contraction du nom original (*Capsule Computer*). Basée à Ôsaka, la société va vite se spécialiser dans le jeu vidéo et commencer par proposer des titres destinés surtout au marché de l'arcade, au Commodore et à la NES de Nintendo. Le premier jeu de la firme est un *shoot them up* s'intitulant *Vulgus*, qui débarque dans les salles enfumées en 1984. Ce premier essai, bien que peu reluisant, ouvre les portes du succès à la société de Tsujimoto, aujourd'hui encore PDG de l'entreprise. L'année 1984 voit se produire un second événement décisif pour l'avenir de Capcom. Remercié par le voisin Konami, le jeune Yoshiki Okamoto vient grossir les rangs de l'éditeur d'Ôsaka. Le premier jeu qu'il signera chez son nouvel employeur sera *1942, shoot them up* à défilement vertical qui marquera les esprits.

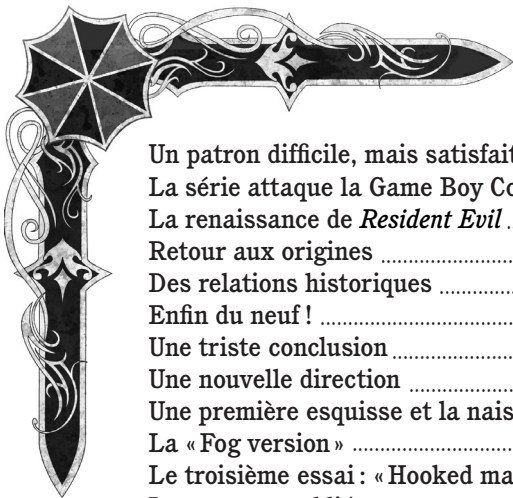
Premières armes, premiers succès

La firme va alors enchaîner les hits, aussi bien dans les salles d'arcade que sur la Famicom de Nintendo. Au cours de ces premières années d'expansion, des jeux aussi mythiques que *Commando* ou *Ghosts'n Goblins* viennent enchanter les joueurs japonais. *Ghosts'n Goblins* sera même le premier jeu à se voir porter sur console par Capcom. En 1987, le premier *Street Fighter* voit



Table des matières

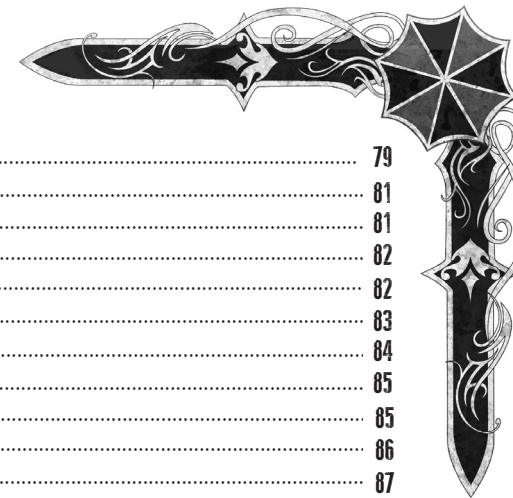
Préface	7
Avant-propos	11
Chapitre I : Capcom, Shinji Mikami et la naissance du <i>survival horror</i>	15
Des débuts enthousiasmants	17
Premières armes, premiers succès	17
<i>Sweet Home</i> , un jeu d'horreur	18
L'éditeur d'Osaka prend de l'ampleur	19
<i>Alone in the Dark : le survival horror</i> à la française	19
<i>Doctor Hauzer</i>	20
À l'heure de la transition : le CD-ROM débarque	21
Shinji Mikami, père du <i>survival horror</i> , connaît une enfance agitée	21
Des débuts tranquilles	22
Les années Disney	23
Chapitre II : Genèse des jeux	25
Les origines de l'horreur	27
Une histoire de réalisme	29
La dernière ligne droite	30
Le jour J	31
La suite pour Mikami	32
La transition <i>Resident Evil Dash</i>	33
Le successeur	34
<i>Resident Evil 1.5</i>	34
<i>Resident Evil : Director's Cut</i>	36
Le « second » <i>Resident Evil 2</i>	37
Flagship : producteur de contenus	38
Un faux départ	40
Des débuts erratiques	40
<i>Resident Evil 3</i> , enfin en préparation	41
Un vrai succès	42
<i>Resident Evil Code : Veronica</i> , une avancée en parallèle	43
Un chemin semé d'embûches	44



Un patron difficile, mais satisfait	45
La série attaque la Game Boy Color	46
La renaissance de <i>Resident Evil</i>	46
Retour aux origines	47
Des relations historiques	48
Enfin du neuf !	49
Une triste conclusion	50
Une nouvelle direction	50
Une première esquisse et la naissance de Dante	50
La « Fog version »	51
Le troisième essai : « Hooked man version »	52
La mouture oubliée	53
La révolution du jeu d'action	53
Sans Mikami, la continuité est assurée	54
À la recherche de révélations	56
La suite arrive vite	58
Un jeu choral	58
Une question d'équilibre	59
Une sortie rapide	61
Suite des révélations	62
La saga phare de Capcom	62

Chapitre III : Univers 63

À l'aube des temps	65
Découverte du virus	65
La fondation d'Umbrella	66
La famille Ashford	66
Construction du manoir Spencer	67
Le virus T	68
Le plan Wesker	68
Pendant ce temps, en Antarctique	69
Les sangsues	69
Raccoon City, une ville sous domination d'Umbrella	70
Le début de l'horreur	71
Voyage sans retour	72
Par une nuit de juillet	74
La menace se propage	75
À la recherche de Chris	76
Sherry et l'échantillon du virus	76
La mystérieuse Ada Wong	77
Fuir au plus vite	77
La fin de Raccoon City	78



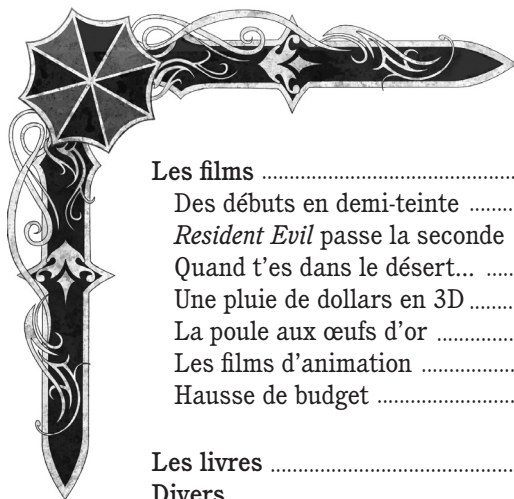
Où est Chris ?	79
Une rencontre de mauvais augure	81
La chute d'Umbrella	81
L'alliance contre le bioterrorisme	82
Leon entre en scène	82
Il faut sauver la fille du président	83
La fin des <i>illuminados</i>	84
Une nouvelle menace	85
Le paquebot funeste	85
Les masques tombent	86
L'aéroport fantôme	87
La mort de Spencer	88
Le berceau de l'humanité	89
Le BSAA, nouveau gendarme mondial	90
Guerre de pouvoir	92
Faux-semblants	93
Course contre la montre	94

Chapitre IV : Routines de gameplay, autopsie d'une (r)évolution 97

<i>Resident Evil</i>	99
<i>Resident Evil 2</i>	101
<i>Resident Evil 3: Nemesis</i>	102
<i>Resident Evil Code: Veronica</i>	103
<i>Resident Evil «Rebirth»</i>	104
<i>Resident Evil 0</i>	105
<i>Resident Evil 4</i>	106
<i>Resident Evil 5</i>	107
<i>Resident Evil: Revelations</i>	108
<i>Resident Evil 6</i>	109

Chapitre V : Produits dérivés, le transmédia avant l'heure 113

Les jeux annexes	115
<i>Les rail-shooters</i>	115
Sur consoles portables	116
Les jeux en ligne	118
Les expérimentations	118
Sur les téléphones	119



Les films	122
Des débuts en demi-teinte	123
<i>Resident Evil</i> passe la seconde	124
Quand t'es dans le désert... ..	125
Une pluie de dollars en 3D	125
La poule aux œufs d'or	126
Les films d'animation	127
Hausse de budget	127
Les livres	128
Divers	130
À l'heure du transmédia	131

Chapitre VI : Influences et assimilation 133

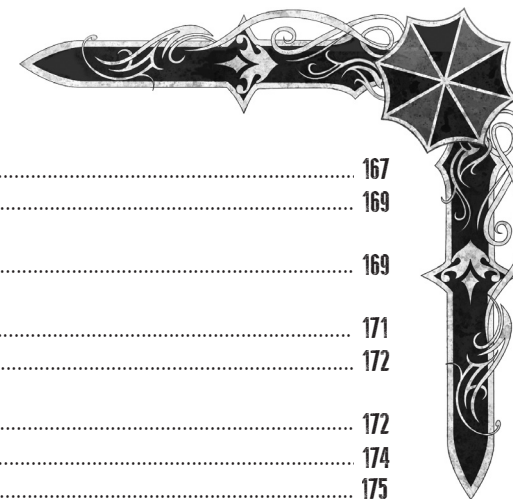
Moi, zombie : historique de la douleur	135
Un règne sans faim	137
Les morts se rebiffent	138
Des idées dans la suite	140
Invasion postmoderne	142

Influence(s) du cinéma fantastique	143
Je te survivrai	144
Bestiaire sous perfusion	146
Enfer biomécanique	148
Fuite en avant	150
Nouvelle Vague	150
Retour à la case départ	151
Cassure nette	152
Ambiance de la frousse	154
Morceaux de choix	155
<i>I shot the zombie</i>	156

Chapitre VII : Mécanismes de la peur 159

La mise en scène de l'horreur interactive	161
Concordance du langage	162
Dispositif « cinématoludique »	163
Entre parenthèses	164
Le nouveau monde	165

Un <i>sound design</i> utilitaire	166
---	-----



Le <i>gameplay</i> naturaliste	167
Jamais sans mon partenaire	169
Un bestiaire fantastique	169
Les environnements symboliques	171
Une vision architecturale crédible	172
Les documents interdits	172
Des thèmes contemporains	174
Un genre au-delà des genres	175

Chapitre VIII : Héritage et descendance 179

Un air de famille	181
Les clones en série	182
La dynamique de groupe	184
Les fils spirituels	186
Changement de perspective	187
Dans le <i>survival horror</i> , personne ne vous entend crier	189
Boulevard de la mort	190
Morts-vivants dématérialisés.....	191
Errances postmodernistes	192
Retour aux sources	193
En dehors du jeu vidéo	194
Échange de bons procédés	194

Futur immédiat	195
Et <i>Resident Evil</i> dans tout ça ?	197
Grandes espérances	199

Chapitre IX : La musique dans *Resident Evil* ... 201

Rapprochement avec le cinéma	204
Vers plus de dynamisme	205
Mise en retrait	207

Conclusion	209
------------------	-----

Bibliographie	213
---------------------	-----

Remerciements	217
---------------------	-----

La figure du mort-vivant fascine la littérature depuis près de deux siècles. Le plus emblématique de ses représentants, le zombie, est aujourd'hui plus que jamais au cœur de la *pop culture*... *La Nuit des morts-vivants*, *28 Jours plus tard*, *Shaun of the Dead*, *The Walking Dead* : au cinéma, à la télé comme en bande dessinée, difficile d'échapper à ces créatures avides de chair humaine. Le jeu vidéo n'est évidemment pas en reste, auquel on doit l'initiateur d'un véritable renouveau de l'horreur, la série *Resident Evil*.

Replongez au cœur de cette grande saga de Capcom, pénétrez les bas-fonds de Raccoon City à la rencontre des héros ayant combattu la maléfique multinationale Umbrella. Découvrez la genèse de chaque épisode et le portrait de ses créateurs, l'analyse de leurs inspirations comme des évolutions de *gameplay*.



Recommandé par

MAD MOVIES

24,90 €



THIRD
éditions