Test de Dead Rising : Les Films

Dead Rising : Les Films

Dead Rising : Watchtower

Adapter un survival-horror en film est, on l'a assez répété, une gageure, voire une absurdité. Autant on peut prendre plaisir à fouiller pendant des heures en quêtes d'objets, ou trouver logique de chercher une clé pour ouvrir une porte en bois alors qu'on est armé d'un calibre12 chargé à la chevrotine, autant on trouvera ennuyeux ou inconséquent de voir une personne le faire dans un long-métrage. Et plus encore pour un beat'them'all. **Il faut, nécessairement, rester dans l'esprit du jeu** tout en en donnant une perception tout à fait différente, car on ne s'adresse plus à des participants, mais à des spectateurs. Si la quiddité demeure la même, sa manifestation change inéluctablement. Reste à ce que ça fonctionne dans l'autre sens, c'est-à-dire que le regardant ressente, en voyant le film, l'atmosphère générale, sous-jacente, qu'inconsciemment il a éprouvé en faisant le jeu.

Avec un beat'them'all il est peut-être encore plus dur d'y parvenir, car il ne suffit pas de calquer un scénario sur celui du jeu, il faut encore y introduire une véritable histoire, avec des tenants et des aboutissants, qui a l'avantage d'exister déjà dans le survival-horror conventionnel. Zach Lipovsky, sur qui tout ce qu'il y a à savoir est ici, s'est donc essayé à l'exercice avec la série **Dead Rising**. Structurellement, il a procédé de la même façon qu'avait été bâti le deuxième film "Resident Evil" : mix de personnages et situations stéréotypés, "prêts-à-l'emploi". Mais il a évité l'écueil de la "prétention artistique" qui engonçait "Apocalypse" dans de vains effets esthétisants, tout à fait déplacés dans ce genre de films. **Il s'est également abstenu du recours à des créatures trop fantastiques**, comme ces "surzombies" qu'on a vu dans "Le retour des morts-vivants 4" et dans d'autres "Resident Evil", films comme jeux. A l'angoisse de la guerre bactériologique il a mêlé celle, plus rémanente, du fichage électronique des populations -- d'où le titre "Dead Rising: Watchtower". Du coup l'évidente naïveté du film lui donne une fraîcheur qui restitue l'essence même du jeu vidéo dont il est issu. Il en est seulement une expression différente, comme un sentiment peut s'exprimer par une chanson ou ou dessin, un évènement par une symphonie ou un tableau.

Un film simple et sans autre but que de distraire, ce qui est adapté puisque les jeux "Dead rising" n'ont eux non plus jamais eu la prétention de créer un univers. Un film en plans fixes avec parfois, au milieu d'une bagarre, une ou deux secondes en vue subjective où on voit la main armée du héros, discret clin d'oeil au deuxième volet vidéoludique. **Un film bien rythmé,** varié, même si certaines scènes de combat sont un peu irréalistes, et qui en dépit de personnages et de dialogues très convenus se place sans peine au-dessus d'accablements cinématographiés comme on en est saturé depuis le début du millénaire, des "Zombies : Global Attack" etc... (la palme du consternant revenant à "The Battery") aux innombrables productions asiatiques qu'il serait fastidieux de toutes citer ici. A ne voir, cependant, qu'une seule et unique fois si on veut être assuré d'en garder un bon souvenir (mais vous verrez : on l'oublie très vite !).

Dead Rising : Endgame

Critique à venir...

Description du film par Zombieater

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto