

Test de The House of the Dead : Les Films

The House of the Dead : Les Films

House of the Dead

Il est souvent difficile se souscrire aux adaptations de jeux vidéo en films, chacune de ces formes d'art répond à des critères bien précis et peu transposables. Ainsi, ce qui passe dans un jeu vidéo comme "Resident Evil" - chercher une clé pendant une heure pour ouvrir une porte en bois alors qu'on a plusieurs armes à feu, ou redevenir miraculeusement en bonne santé pour avoir mâchouillé deux herbes colorées - deviendra totalement ridicule dans un film. Il y a dans un jeu vidéo d'énormes entorses à l'authenticité que l'on accepte parce qu'on en est acteur et qu'on est pris dans l'ambiance, alors que dès qu'on devient spectateur ou lecteur elles deviennent choquantes, voire insupportables. Encore un survival-horror raconte t-il une histoire, canevas sur lequel un écrivain, un réalisateur peut tisser un scénario de film; **mais un shoot'them'all** ?











Uwe Boll, qui en 2003 s'attacha à transposer sur pellicule le célèbre jeu de tir "House of the dead", semble avoir traité le problème en l'attaquant sous un angle différent : tenter de retranscrire, non pas l'ambiance du jeu, mais **les sensations du joueur devant sa console ou sa borne d'arcade**. D'où (après toutefois un début lent et insipide autant qu'inutile) une étourdissante abondance de séquences accélérées ou ralenties, peut-être censées être provoquées par l'afflux d'adrénaline, en alternance avec des prises de vue normales. La fidélité au soft originel se manifeste par une minutieuse absence de suivi dans la succession des évènements, et par un méticuleux illogisme à l'intérieur de ceux-ci - mais les créatures surnaturelles, notamment ailées, en ont été écartées. Le seul apport notable au jeu consiste en dévoilements inopinés de poitrines féminines, mais toujours selon la même logique, c'est-à-dire de façon soigneusement dépourvue de nécessité.

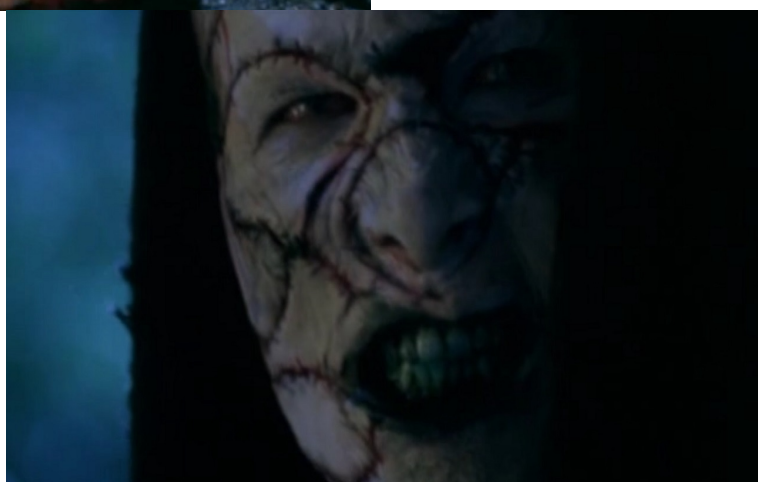
On a beaucoup glosé sur **les insertions de poignées de secondes tirées du jeu vidéo parsemant la dernière heure du film**. Je juge un peu facile de n'y voir qu'une astuce pour rallonger celui-ci. Je pencherai plutôt une volonté d'expression de l'inconscient collectif contemporain, à la manière de ces hallucinations collectives qu'avaient les Croisés qui voyaient sincèrement, lors des assauts des citadelles musulmanes, apparaître des Saints dans les nuées pour les mener à la victoire. Car le mythe zombie, dans les esprits d'aujourd'hui, est tout aussi imaginaire que les mystères fidéiques, mais fondé sur des films et des jeux vidéo. Quoi de plus naturel, en cas d'attaque de morts-vivants, que des humains se raccrochent inconsciemment aux seules visions connues du phénomène, tout comme nos ancêtres le faisaient d'après icônes byzantines ou enluminures catholiques? Ces films et jeux vidéo, actuellement considérés comme délirants, deviendraient la propre réalité psychique de la population humaine agressée.











Les deux groupes - infectés et survivants - seraient alors également touchés par une contagion, virale pour les premiers, mentale pour les seconds, pour qui l'adhésion à cette psychose collective deviendrait salvatrice : si demain des zombies venaient à apparaître dans nos rues, les premières mesures à prendre qui viendraient à l'esprit de chacun seraient inconsciemment puisées dans les oeuvres de Romero et Capcom; ceux qui aujourd'hui dédaignent ce segment culturel se trouveraient privés des réflexes indispensables à la survie et deviendraient les premières victimes du fléau, allant même pour certains grossir les rangs de ces créatures dont hier encore ils brocardaient l'existence. Et Léon Kennedy, Jill Valentine, deviendraient des figures tutélaires aussi pertinentes que l'étaient les archanges chrétiens lors des conflits médiévaux. Cet encastrement d'extraits du soft dans le film d'Uwe Boll se trouve donc absolument justifiée.

Le jeu se déroulait dans un manoir et ses environs brumeux, le film sur une île - renouant donc avec la piteuse tradition des films de zombis italiens des années 80 - et **les agents Thomas Rogan et G sont remplacés par un caboteur à casquette trafiquant d'armes à ses heures et quelques pin-ups en vêtements moulants**. Quand le DVD se termine, on éprouve l'étrange impression qu'au final cette production n'est pas faite pour être regardée, et peut-être même pas vue, mais juste entrevue - c'est-à-dire pour servir de toile de fond à une party, éventuellement le son coupé et avec un autre CD en bande sonore, sur un écran géant au fond de la salle de réception. Peut-on en dire autant de tous les films ? Certes pas !

House of the Dead 2

Arborant une aberrante cravate rouge à pois blancs, un professeur barbu, fou et chauve tue ses étudiantes à gros seins pour leur injecter un produit de sa confection destiné à les amener à la vie éternelle. Sa première réussite - peut-être parce qu'elle avait les seins siliconés ? - lui vaut une rageuse morsure, puis on enchaîne sur un générique qui se clôt par l'apparition à l'écran de la phrase "29 days later". Pour autant il ne s'agit pas de la suite du "28 jours plus tard" de Danny Boyle, mais du second volet d'"House of the dead" version cinématographique, réalisé par Michael Hurst et sorti en DVD l'année 2006.

Contrairement à son prédécesseur, **celui-ci n'essaie pas d'entretenir le moindre lien ni la moindre adéquation avec le jeu dont il porte le nom**, et se montre nettement plus conventionnel que son prédécesseur pour ce qui est de la mise en scène et du scénario : histoire classique d'un groupe de militaires et de scientifiques investissant un endroit - en l'occurrence, un campus universitaire, et non plus la cité de Venise! - infesté de morts-vivants et tenu dans le plus grand secret par les autorités. Le seul point commun avec le long-métrage d'Uwe Boll est la récurrence d'apparitions mammaires sans réelle nécessité.











C'est avec une assommante constance qu'House of the Dead 2 agglutine les poncifs du film de zombie avec les niaiseries et les invraisemblances des mauvais films d'action, hormis deux points :

- l'infection se transmet non seulement par morsure, mais également par... piqûre de moustique.
- plus notable : c'est dans ce film qu'on voit pour la première fois utiliser l'astuce de se barbouiller d'entrailles de morts-vivants pour passer au milieu d'eux sans encombres - quatre ans avant la saison 1 de "The Walking dead" donc; toutefois, l'idée peut avoir été récupérée dans le comic dont est issue cette série télévisée, puisqu'il a débuté en 2003 aux Etats-Unis. Et quoi qu'il en soit, l'effet est aussitôt gâché par le commentaire de l'instigateur, qui déclare devoir poser ses armes car les zombis "sentent les cartouches"...

Le summum imaginatif scénaristique est atteint avec l'explication du surnom d'une héroïne : "la Cigale" parce qu'elle a fait chanter une mitrailleuse tout au long d'un été africain... rien donc ne contribue à sauver une production qui n'a même pas pour elle l'humour involontaire de sa devancière, et qui au final **se révèle mièvre même dans la médiocrité**.

Description des films par Zombieater

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