

Silent Hill - 1/2

Un grand nom du jeu vidéo débarque dans nos salles obscures. Navet certain ou première adaptation réussie pour le genre ?

Rose (Radha Mitchell) et Christopher Da Silva (Sean Bean) ne savent plus quoi faire de leur fille Sharon (Jodelle Ferland) âgée de 12 ans. Cette dernière est en proie à des insomnies doublées de crises de somnambulisme qui l'amènent à chaque fois au bord d'une falaise. Elle parle sans arrêt de la ville de "Silent Hill". Lorsque la fillette se réveille, elle ne se souvient plus de ce qu'elle a fait ni même ce qu'elle n'a pu dire.

Selon Rose, la guérison de la petite fille doit pourrait commencer en l'amenant à Silent Hill. Christopher n'est pas du même avis mais Rose amène tout de même sa fille dans cette ville. Sur le chemin escarpé menant à Silent Hill, Rose a un accident avec sa voiture et gît inconsciente dans celle-ci. A son réveil, Sharon a disparu. C'est alors que Rose entreprend des recherches afin de trouver sa fille perdue quelque part dans cette bourgade où les choses semblent ne pas tourner très rond...

Après avoir hanté nos consoles durant quatre opus, cette série au succès mondial se paie le luxe d'une adaptation au cinéma. Si les films de ce genre donnent des résultats peu convaincants ou même parfois infâmes, force est de constater que ces long métrages sont en permanence attendus par les gamers du monde entier. Ces derniers ont des attentes propres dont le film devra satisfaire : retrouver les différents protagonistes du film, les sensations de peur, etc... Le choix du réalisateur augurait le meilleur car Christopher Gans ("Le pacte des loups") étant lui-même un gamer et qui plus est un fan de la saga, il ne voulait en tout point rester fidèle aux versions pixels.

Le scénario reprend la trame du premier épisode tout en mettant en scène un personnage féminin comme dans le troisième. Une trame intéressante et très psychologique qui rend hommage à la version Playstation. Mais parfois, l'histoire s'emêle les pédales en distribuant des informations sans explications qui auraient été les bienvenues. Dès lors, le spectateur peut se sentir rejeté à l'écart de tout ce qui se passe à l'écran et décrocher immédiatement.

Par contre, la réalisation redore le blason du film. Le film reste fidèle à la version console tout en dispersant à tout va le bestiaire étrange du jeu. On retrouve avec un pincement au coeur "Tête de pyramide" (un humanoïde affublé d'une épée de sept mètre), les fameuses infirmières et leur scalpel tranchant et quelques joyeuses surprises. Par ailleurs si les animations des infirmières sont irréprochables, celle des monstres sans bras ne l'est pas. En effet ce monstre fut créé à partir d'une 3D simpliste qui donne un résultat grossier à l'écran. Là où le bâs blesse également, c'est du côté de l'histoire reprenant des clichés du genre. Le réalisateur ne s'est pas foulé.

Or, adapter "Silent Hill" et son univers macabre n'est pas une mince affaire. Christopher Gans accomplit des efforts et parfois on trouve de bonnes idées. Le passage d'une dimension à l'autre est intéressant. Plus implicite dans le jeu, dans le film il est visible et reconnaissable. Une alarme retentit dans toute la ville, la réalité se désagrège pour laisser place à la réalité de l'enfer : la ville est transformée. De plus on dénote aucun superflu de lumière, l'éclairage étant assuré à la lampe torche afin de coller à l'esprit de la saga. La radio émet toujours des bruits blancs à l'approche d'un monstre, le manque de cartouche se fait sentir, les décors sont glauques à souhait, les musiques du jeu sont réutilisées dans le film... Pas de doute, on est bien à "Silent Hill". Mais malgré tout ces efforts, la peur nous prend jamais à la gorge. Là où le jeu nous mettait dans une ambiance oppressante et où la peur montait graduellement jusqu'à atteindre son climax à la toute fin du jeu, le film nous laisse sur notre faim. On a tout juste une impression de dégoût face aux choses montrées mais jamais cette angoisse permanente dont on a le pad en main les gamers ressentait. "Silent Hill" a donc souffert de ce côté là durant sa conversion.

Silent Hill - 2/2

Les acteurs donnent un jeu assez moyen. Radha Mitchell en scream-queen de service le rend parfois bien à l'écran. Mais le personnage de Sean Bean n'est pas indispensable dans le scénario. Bien que la ressemblance est frappante avec James Sunderland de "Silent hill 2", il n'apporte rien au film et amène même des longueurs. En ce qui concerne le personnage de Jodelle Ferland, on ne peut jamais l'apprécier car il court toujours avec des plans fuyants.

Les gamers attendaient "Silent Hill" au tournant. Si la réalisation est bonne, certains points sont mauvais et nuisent sérieusement à l'intérêt du film. Mais en dépit de ces défauts, le film de Christopher Gans constitue la première adaptation cinématographique partiellement réussie d'un jeux vidéo au cinéma. A voir à l'occasion.

Si vous voulez en savoir plus sur les adaptations cinématographiques au cinéma, c'est ici :
<http://www.france-jeunes.net/lire-les-jeux-videos-au-cinema-19172.htm>