

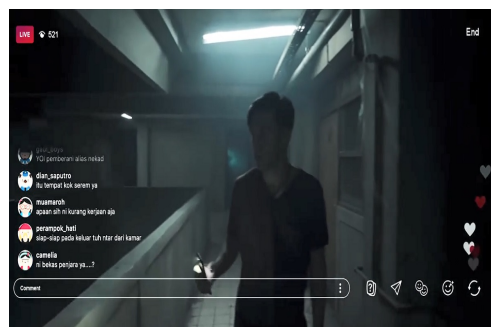


## Test de DreadOut : Le Film

### DreadOut : Le Film

Beaucoup de jeux d'horreurs ont déjà eu le droit à leur adaptation cinématographique, la plupart sont à bas budget et ont un côté souvent cheap, je pense par exemple à [Fordibben Siren](#) ou [Corpse Party](#), d'autres, au contraire, s'en tirent vraiment bien comme [Project Zero](#). De manière personnelle, même si un film est de basse qualité je suis rarement déçu, le fait de retrouver l'ambiance d'un jeu qui m'a plu suffit à me satisfaire. Pour DreadOut c'est un peu différent, je n'ai pas vraiment aimé le jeu... je ne suis donc pas parti confiant même si j'étais quand même content de lancer le visionnage de mon tout premier film indonésien.

DreadOut le film n'est pas un copié-collé du jeu, il s'en inspire grandement mais développe sa propre version de l'histoire et de l'univers. On y retrouve tout de même Linda, l'héroïne, qui, grâce à l'idée de ses camarades Jess, Beni, Dian, Alex et Erik, décide de s'infiltrer dans un immeuble abandonné et réputé hanté. Le but, outre le fait de passer une soirée hors du commun, est de **faire le buzz sur internet en étant en live sur les réseaux sociaux**. Durant leur exploration, le groupe d'étudiant va finir par tomber dans un appartement un peu spécial : un symbole ésotérique est dessiné à même le sol et des feuilles à propos d'un rituel sont éparpillées partout par terre. En photographiant ses feuilles avec son smartphone, Linda va se rendre compte qu'elle est la seule à voir les mots d'une formule magique se dessiner sous ses yeux. Elle va alors la lire à voix haute, et un portail d'eau va s'ouvrir en lieu et place du symbole, téléportant ainsi certain membre du groupe vers un monde parallèle peuplé d'esprits en tout genre.





Le scénario n'aura rien de plus intéressant à proposer mais ce n'est pas une surprise, celui du jeu n'était déjà pas fameux. Ce qui nous intéresse ici, c'est surtout de voir à quel point le film colle au jeu vidéo. Et je vous annonce déjà que les fans seront satisfaits ! Pour commencer, Linda, équipée de sa sacoche et de son smartphone, va se servir de son appareil photo pour combattre les fantômes et les humains possédés. Elle attaque en mode rafale et avec le flash sans jamais avoir de soucis de batteries. De plus, **l'ennemi principal est la Dame en Rouge**, elle est certes un peu différente de l'opus vidéoludique mais n'en reste pas moins aussi cruelle. Pour le reste, on retrouve des fantômes mineurs qui viendront perturber les déplacements de Lisa et de ses amis. Les plus attentifs auront aussi repéré des clin d'œil aux prénoms des personnages principaux du jeu, Ira est ici évoquée comme une jeune fille populaire sur les réseaux sociaux et Siska comme une employée de supermarché.

En tant qu'adaptation DreadOut s'en tire plutôt bien, en tant que film à part entière DreadOut n'a en fait pas grand-chose de nouveau à proposer. Ses plans de caméras, ses musiques et sa photographie n'ont rien d'extraordinaire, les effets spéciaux sont bas de gamme et les acteurs s'en sortent comme ils peuvent. On notera quand même quelques scènes sympas avec des références à Shining et l'Exorciste, ou encore le plan avec le miroir directement inspiré du jeu. En revanche, **les séquences de combats sont surprenantes**. Vous savez, lorsque j'avais réalisé ma critique sur le film Project Zero, j'avais expliqué que les affrontements contre les esprits avec un appareil photo auraient sûrement été ridicules, et bien des années plus tard, j'ai confirmation avec DreadOut que ce genre de scène est difficile à mettre en œuvre de manière crédible, je dois tout de même admettre que le film s'en sort de manière honorable avec ces séquences qui auraient pu être bien pires que cela. Au final, malgré ses imperfections, **j'ai quand même préféré le film au jeu**, et rien que pour ça, je tire mon chapeau au réalisateur.

*Description des films par Kyoledemon*