

[REC]

de Paco Plaza et Jaume Balaguero

avec Manuela Velasco, Ferran Terraza, Jorge Yamam

Un énergique film de zombies combinant urgence documentaire et codes du jeu vidéo. [REC]= Resident Evil caché ?

Après *Cloverfield* et avant le prochain Romero (*Diary of the Dead*), [REC] creuse dans le même champ, de vision et de bataille : la catastrophe filmée caméra au poing pour le petit écran (télé, internet), entretenant une pulsion scopique où "tu n'as rien vu si tu ne l'as pas vu sur YouTube". Ici, une équipe de télévision suit des pompiers en pleine intervention dans un immeuble barcelonais. Les portes se ferment, un virus cannibale y infecte les occupants. Mantra, professionnel et névrosé, de la journaliste : "tu filmeras tout jusqu'au bout" ([REC] pour "record", le bouton "enregistrer" de la caméra).

Moins théorique que *Diary of the Dead* mais plus efficace comme film de zombies, [REC] exploite au mieux son principe : caméra subjective (le point de vue est celui du caméraman) gagnée par la panique, zombies très vifs assaillant le cadre et donc le spectateur. La forme est cheap mais diablement énergique, tandis que l'économie de moyens (un immeuble comme unité de lieu contre l'odyssée à Manhattan de *Cloverfield*) crée une promiscuité idéalement anxiogène.

[REC] revient à une idée ludique, presque innocente, du cinéma envisagé originellement comme phénomène de foire. De *L'Attaque du Grand Rapide* (et son cow-boy tirant sur le spectateur) à *La Dame du Lac* (dont l'accroche était "c'est vous la star du film"), des projections en 3D aux films à Disneyland, il y a ce fan-



tasme de faire participer le public sur le mode, de le promener sur les rails d'un train fantôme. La promotion de [REC] en Espagne consistait d'ailleurs en une bande-annonce où les réactions des spectateurs sont filmées en infrarouge pendant une projection du film. [REC] combine cette idée populaire - populiste ? - au voyeurisme documentaire façon snuff-movie de *Cannibal Holocaust* et du *Projet Blair Witch*. L'idée du caméraman qui finit par rentrer dans le champ de sa propre caméra - plan repris de *Cannibal Holocaust* - y est le stade ultime du spectateur absorbé par l'écran : ici, c'est littéralement l'œil dans la tombe.

Le film boucle surtout la boucle en puisant dans le *survival horror*, forme de jeu vidéo ayant elle-même pioché dans l'univers de Romero. Joueur vulnérable et isolé face aux monstres, travail sur la lumière, énigmes à résoudre : la familiarité est patente dans le der-

nier tiers de [REC], où les personnages cherchent la clé qui les mènera au prochain lieu/niveau, ou subissent les contraintes de l'obscurité. On se surprend à évaluer les possibilités chiches de cachette dans une pièce, on reconstitue avec les protagonistes l'origine de la catastrophe (assez tirée par les cheveux comme dans... *Resident Evil 4*). Ce qui fait de [REC] une adaptation de *Resident Evil* beaucoup plus convaincante que les films officiels, un hybride jubilatoire des divers régimes d'image actuels : cinéma, télévision, réel et virtuel.

Que lui manque-t-il alors ? Un peu plus de cœur et de raison. Dans ce joli numéro de point de vue et images immondes, on regrette le sarcasme critique d'un Romero ou même le côté minidette d'un *Cloverfield*. **Léo Soesanto**

retrouvez toute l'actu cinéma sur

inrocks
les
.com