

# Fuyez, pauvres fous !

## *World War Z*, États-Unis, 2013, 1 h 56

Maxime Labrecque

---

Numéro 286, septembre–octobre 2013

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/69847ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)

1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

Citer ce compte rendu

Labrecque, M. (2013). Compte rendu de [Fuyez, pauvres fous ! / *World War Z*, États-Unis, 2013, 1 h 56]. *Séquences*, (286), 58–58.

## World War Z

### Fuyez, pauvres fous !

*Créature paradoxale, le zombie fut représenté de nombreuses façons depuis Romero. Tantôt partiellement humain, tantôt bestial et déchaîné, le mort-vivant fascine et effraie les foules. Pour Marc Forster, qui adapte librement le roman de Max Brooks, si l'on veut rester en vie, il faut bouger. C'est ce mouvement incessant, ce sentiment d'urgence qui imprègne son film.*

Maxime Labrecque

En l'espace de quelques minutes, la ville de Philadelphie se zombifie. On assiste, en direct, au processus de conversion d'un humain en mort-vivant. Convulsions, spasmes et yeux livides : la caméra s'attarde sur ce changement soudain. On comprend alors, en quelques plans efficaces, comment – mais surtout à quelle vitesse – le phénomène se propage. Ces « running dead » essaient et pullulent telle une colonie d'insectes, ou tel un troupeau qui charge et dont l'impact sera fatal. En ce sens, le parallèle s'établit clairement avec les premières images du film, où des extraits de différentes émissions de télévision – nous montrant notamment plusieurs animaux féroces – préparent le spectateur à la bestialité qui suivra. Mais, même si les zombies de Marc Forster ont une célérité et une agilité semblables à ceux de Danny Boyle dans *28 Days Later*, l'ambiance générale des deux films est diamétralement différente. Là où le premier en met plein la vue, dans un film débordant d'action, le second était parvenu à habilement faire cohabiter action, suspense et horreur. Pour Boyle, le secret du succès résidait dans un climat de tension fort bien dosé, doublé d'une question éthique, à savoir : qui, des zombies ou des humains, sont les plus à craindre ? D'ailleurs, la télésérie *The Walking Dead* effleure sensiblement la même question. En comparaison, *World War Z*, malheureusement, manque de subtilité et de finesse. Pourtant, combiner ces éléments dans un film d'action n'est pas impossible. On a bien essayé d'ajouter une dimension familiale qui aurait pu apporter quelque chose d'intéressant mais, au final, avoir une famille en temps de crise, quel boulet !

Cette guerre mondiale n'a pas l'aura post-apocalyptique caractéristique de certains films de zombies. Tout est en train de basculer soudainement, ce qui justifie possiblement le choix d'en faire un film d'action. On suit rapidement la progression mondiale de cette « pandémie », à l'instar du film *Contagion* (2011). Mais, là où Soderbergh présentait de multiples points de vue – ce qui est d'ailleurs le cas dans le roman de Max Brooks, sous forme de témoignages –, Forster focalise toute son attention sur Brad Pitt, l'homme de la situation. On le suit de pays en pays, alors qu'il tente de trouver une solution. Chaque ville est ainsi présentée comme le nouveau tableau d'un jeu vidéo, où le héros doit survivre à des périls croissants. Le fait que la caméra soit constamment en mouvement lorsqu'elle suit le personnage principal se veut une façon de plonger le spectateur dans un climat d'urgence et d'instabilité. Le problème, c'est que les rouages sont bien visibles. Ainsi, la caméra à l'épaule – déjà largement utilisée dans le cinéma d'action – est trop présente et révèle un



On suit rapidement la progression mondiale de cette pandémie

léger manque d'originalité dans la mise en scène. La direction photo, quant à elle, est résolument urbaine, avec ses teintes grises et ses couleurs froides. Mais, lors du passage à Jérusalem, la ville murée, les images prennent une teinte douce et lumineuse, d'un jaune chaleureux. Comment ne pas y voir un sous-entendu salvateur ? Cela dit, puisque même cette ville finit par tomber, ce halo lumineux n'était, au final, qu'un lustre en surface.

En outre, les scènes finales au laboratoire de l'OMS tranchent avec le rythme rapide du film. Dans cette séquence, et aussi dans celle se déroulant à la base aérienne en Corée du Sud, le suspense et une pointe d'horreur se font davantage ressentir. Le montage sonore, notamment, y est particulièrement bien réussi. Tout au long du film, on a préparé le spectateur en répétant que le bruit attire les zombies. C'est toujours un son de trop qui a tout fait basculer. En ce sens, chaque pas sur un éclat de verre produit un son décuplé, et chaque porte grince suffisamment pour inquiéter les personnages et les spectateurs. Malgré tous ces efforts, le suspense et l'action demeurent des blocs indépendants que le film ne parvient pas à amalgamer naturellement. Si, dans l'ensemble, *World War Z* provoque quelques soubresauts et un léger stress, il ne convaincra sans doute pas les inconditionnels du cinéma de genre. En réalité, ce qui effraie le plus, c'est la rumeur d'une suite. 📢

■ **Origine :** États-Unis – **Année :** 2013 – **Durée :** 1 h 56 – **Réal. :** Marc Forster – **Scén. :** Matthew Michael Carnahan, Drew Goddard, Damon Lindelof d'après le roman de Max Brooks – **Images :** Ben Seresin – **Mont. :** Roger Barton, Matt Chesse – **Mus. :** Marco Beltrami – **Son :** James Boyle, John Marquis, Nigel Stone – **Dir. art. :** John Billington, Alan Gilmore – **Cost. :** Mayes C. Rubeo – **Int. :** Brad Pitt (Gerry Lane), Mireille Enos (Karin Lane), Daniella Kertesz (Segen), Matthew Fox (Parajumper), James Badge Dale (Capitaine Speke) – **Prod. :** Ian Bryce, Dede Gardner, Jeremy Kleiner, Brad Pitt – **Dist. :** Paramount.