



## Test de Bloodrayne : Les Films

### BloodRayne : Les Films

#### BloodRayne I

**Bloodrayne** est un de mes jeux favoris toutes consoles confondues. Petit beat'em'all sans prétention dans l'univers de **Nocturne**, le jeu n'a a première vu rien d'exceptionnel, mais il a su me charmer sur tous les points. A commencer par son personnage principal (grâce à son look et sa voix, notons d'ailleurs l'excellent travail de doublage de Laura Bailey que vous avez pu entendre dans plusieurs jeux comme Resident Evil 6 ou Gears of War 4), son gameplay très violent mais tout de même réaliste a la différence d'un **Devil May Cry**, ou encore son bullet time que l'on peut activer en tout temps à volonté, que ce soit pour le corps à corps ou avec des armes à feu.





C'est donc dire que, quand **le premier film a été annoncé, un peu après la sortie du deuxième jeu, j'ai sauté de joie**. A cette époque les films de jeux vidéo n'avaient pas encore cette étiquette d'être ultra mauvais en général, même si l'on avait déjà eu droit au Street Fighter, Mario Bros, etc... et Uwe Boll n'avait pas encore fait sa marque comme l'un des pires réalisateurs du Cinéma moderne. Boll avait même promis que le film inclurait le côté ultra gore du jeu, pas de compromis pour un PG-13 rating donc. Si cette promesse fut tenue, le résultat fut loin d'être convaincant.

Alors pour commencer, le film décide de prendre des libertés par rapport au jeu. Tout se passe au 18e Siècle alors que Rayne est né passé l'an 1900 normalement. Rayne fait partie d'un cirque bien malgré elle qui l'utilise pour ces pouvoirs de guérison comme attraction. De fil en aiguille elle s'échappera et rencontrera la Brimstone Society qui la recueillera, un peu comme dans le jeu, mais à quelques centaines d'années de différence. L'antagoniste principal du film est Kagan, le père de Rayne, qui est aussi le Boss principal du deuxième jeu. A première vue donc on pourrait se dire que malgré ces quelques libertés qui, soyons honnêtes, font partie de toutes les adaptations, **le film essaie quand même d'aller chercher beaucoup d'éléments du jeu**. Le choix de ne pas utiliser les nazis comme ennemis principaux semblait un peu surprenant, mais avec la sortie du second jeu peu de temps avant, on peut comprendre pourquoi. Il est dommage par contre que le film n'inclue ni Ephemera ni Ferril, les demi-soeurs de Rayne qui ont un rôle important dans le second jeu.

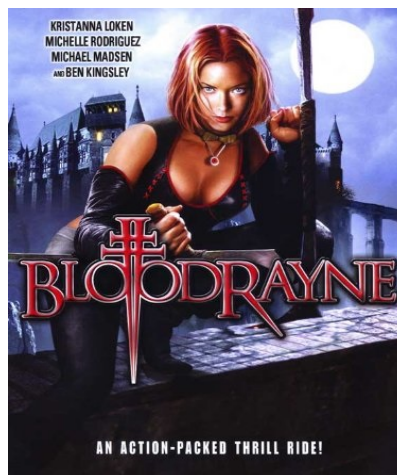




Si l'histoire écrite par Guinevere Turner pouvait encore tenir la route, **la réalisation d'Uwe Boll gâche tout**. Parlons d'abord de Rayne, elle-même jouée par Kristanna Loken. Alors si le choix de Kristanna m'avait un peu surpris, j'étais plutôt satisfait. Je trouvais simplement que son teint de peau était un peu foncé pour jouer une dhampire, mais avec un peu de maquillage ça pourrait se régler assez facilement. Mais voilà que Boll n'a tout simplement mis aucun effort pour que Rayne ressemble à sa version virtuelle. Normalement Rayne a les cheveux rouges, mais dans le film elle est blonde. Ces cheveux deviendront cramoisis ou couleur terre cuite alors que le film avance, Boll expliquant que le sang "tache" ces cheveux et que c'est pour ça qu'ils deviennent rouge cramoisi... Ouais bon, c'était pourtant pas dur de teindre l'actrice principale en rouge flamboyant ou de lui faire porter une perruque. Ensuite... Rayne a les yeux verts, mais pas dans le film, alors que de simples lentilles auraient suffi. En ce qui concerne le costume, si le premier costume du cirque est assez lamentable, le deuxième en cuire une fois qu'elle rejoint la Brimstone n'est pas si mal. On regrettera que ces lames, véritable "trademark" du personnage, ne soient pas identiques, mais ça peut s'excuser par l'époque auquel le film se déroule. Chose tout de même assez marante, si on regarde les posters en tout genre pour le film que j'ai inclus en photo ci dessous, beaucoup la montre ressemblant beaucoup plus au personnage du jeu à la différence de son apparence réelle dans le film, incluant les fameux yeux verts ou encore un costume ultra proche du vrai costume du jeu ou même encore la cerise sur le sundae, avec des cheveux beaucoup plus rouges !

J'ai pris la liberté d'inclure **une photo de Kristanna style mannequin** puis une version photoshoper pour montrer à quel point elle aurait pu faire une excellente Rayne très proche du jeu. De plus, j'ai ajouté quelques images promos du film où on la voit dans ce fameux costume très proche du jeu, mais qui n'a jamais été utilisé dans le film. Imaginez-la avec les cheveux rouges, les yeux verts, dans ce costume et bam ! Nous avons une Rayne pratiquement parfaite !! Terminons sur le personnage en mentionnant un autre point raté, la

personnalité du personnage. Il est à noter que si Rayne est une vraie machine à "one liner" dans le jeu, donnant toujours la réplique à ces adversaires, n'hésitant pas à balancer un doigt d'honneur ou se moquer de ces derniers, mais voilà qu'elle est assez ennuyante niveau dialogue dans le film.



Bon oui je me suis beaucoup attardé sur le personnage principal, car selon moi pour faire un bon film de Bloodrayne il fallait avant tout que le personnage soit bien représenté, ce qui n'a pas été fait. On pourra noter aussi que Ben Kingsley n'a rien d'un Kagan niveau look ou personnalité. J'ai déjà dit que si l'histoire générale pouvait tenir la route dans son ensemble, sorte de mixture entre Bloodrayne 1 et 2, elle a pourtant son lot de problèmes. Que ce soit certain personnage, ou certains twists qui, au final, n'apporte franchement rien au film.

**Le pire coupable néanmoins sera difficile à déterminer entre le jeu de certain acteur ou la réalisation elle-même.** Michael Madsen qui pourtant n'en est pas à ses débuts, offre une des pires performances que j'ai pu voir dans un film venant d'un acteur "connu". Quant à Uwe Boll, quand on voit des erreurs telles qu'une montre moderne à son poignet dans un cameo de sa personne, ou encore une trolle d'actrice avec des poitrines refaites de stripteaseuse alors que je vous rappelle pourtant que le film se passe au XVIIIème siècle. Force est de constater qu'il s'en foutait pas mal. Le sang et le gore ne sont pas très convaincants non plus.

Au final, s'il était plutôt simple de faire un bon petit film sans prétention, **on ne pourra qu'être déçu** devant cette espèce de film hybride qui n'arrive jamais à trouver son identité.

## **BloodRayne II : Deliverance**

Les vampires étant par définition immortels, grande est la tentation, pour les scénaristes de films comme de jeux vidéos, de les faire voyager dans le temps - ou plutôt, de faire voyager le temps autour d'eux. Ainsi le troisième volet de la série "Une nuit en enfer", sous-titré "La fille du bourreau" (1999), est un western. Si ce choix est logique pour un Américain, dont le pays ne peut se targuer d'un patrimoine historique millénaire et dans lequel la "conquête de l'Ouest" représente la phase héroïque, il l'est nettement moins pour un Européen. C'est pourtant l'option choisie par le boxeur-cinéaste Uwe Boll pour ce second opus de sa très personnelle trilogie "Bloodrayne", sorti comme son successeur uniquement et directement en DVD.



L'impression première et persistante que donne ce film, à son visionnage, est qu'Uwe Boll disposait d'un métrage limité de pellicule lui interdisant de tourner chaque scène plus d'une fois. Donc les plans sont intégrés au film tels quels, peu important leurs éventuelles imperfections car notre gaillard Allemand est déjà en train d'expédier le suivant. Et il y met tant d'énergie et de bonne volonté qu'au lieu d'en être exaspéré, on finit par y trouver un charme touchant et par éprouver un sentiment de complicité avec lui ! Un cran au-dessous du précédent, qui disposait certes d'acteurs plus convaincants (et d'un budget deux fois et demi supérieur), **il demeure toutefois suffisamment varié et rythmé pour se laisser voir sans ennui excessif** : Rayne, interprétée cette fois par la mannequin norvégienne Linn Natassia Malthe, y affronte un Billy-the-Kid uchronique puisque métamorphosé pour l'occasion en vampire ravisseur d'enfants. L'atmosphère générale m'a personnellement évoqué l'univers de "La tour sombre" de Stephen King, où Rayne serait un équivalent féminin de Roland de Gilead, une sorte de "pistolera" vengeresse et justicière. Quoiqu'il en soit, il est indéniable que le film puise davantage dans la mythologie du western - personnages historiques comme Pat Garrett, thème du

chemin de fer comme vecteur de changement sociétal - que dans celle du vampirisme.



J'ai déjà parlé, dans mon appréciation de [Dead Rising : Watchtower](#), de la difficulté structurelle à adapter un survival-horror ou un beat'them'all en film. Uwe Boll résout le dilemme de la façon la plus radicale qui soit : hormis les caractéristiques du personnage principal, il n'y a strictement aucun rapport entre ce film - et son prédécesseur - et les jeux éponymes. Pourtant le thème du vampire, imprégné de surnaturel, donc d'irrationnel, ouvrirait la porte à certaines facilités que n'ont pas des sujets comme la contagion bactériologique d'un "Resident Evil" : ainsi dans un film fantastique on ne sera pas choqué que la mort des ennemis génère l'apparition de menus objets, ou provoque des changements dans la psyché du protagoniste. Mais non, **contrairement à son [House of the dead](#) le réalisateur a préféré créer une histoire sans le moindre lien, que ce soit dans l'esprit ou dans la lettre, avec les deux jeux de Majesco Ent.** Et comme rien ne prouve qu'il aurait pu faire mieux, on n'accablera pas outre-mesure cette petite production sans caractère ni originalité

mais aussi sans prétentions.

## **Bloodrayne : The Third Reich**

Critique à venir...

*Description du premier film par Destro puis du second par Zombieater*

Copyright © 2003-2024 [survivals-horrors.com](http://survivals-horrors.com), tous droits réservés  
Conception [David Barreto](#)