

Le don d'ubiquité

Total Recall de Paul Verhoeven

Georges Privet

André Forcier
Number 50-51, Fall 1990

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/22459ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Privet, G. (1990). Review of [Le don d'ubiquité / *Total Recall* de Paul Verhoeven]. *24 images*, (50-51), 84-85.

LE DON D'UBIQUITÉ

par Georges Privet

À mi-chemin dans *Total Recall*, Doug Quaid, qui a déjà éliminé une trentaine d'ennemis, pulvérisé une dizaine de décors, démantibulé quelques androïdes et fait exploser un des dômes protecteurs de Mars, reçoit la visite surprise d'un petit homme d'allure inoffensive, le docteur Edgemar. Nous le reconnaissons pour l'avoir vu plus tôt, dans une publicité où il vantait le réalisme des voyages imaginaires que l'agence Rekall insère, pour un prix modique, à même les souvenirs de ses clients. Le bon docteur explique calmement à notre héros, comme s'il s'adressait à un fou, qu'il n'est pas plus le nommé Quaid qu'il était jadis que l'espion Hauser qu'il croit être maintenant devenu, et que tout ce qu'il prend pour la réalité n'est en fait qu'une vaste illusion, un forfait imaginaire de luxe, soldé à rabais par la succursale locale de son industrie du rêve. Notre homme se fait dire qu'il ne vit pas mais qu'il rêve sa réalité, confortablement installé dans les fauteuils de l'agence, qu'il n'a pas plus quitté depuis le début du film que les spectateurs n'ont quitté leur salle de cinéma.

Quaid/Hauser, qui a pourtant l'imposante carrure d'Arnold Schwarzenegger, vacille visiblement un bref instant: le doute s'était installé depuis qu'il avait quitté (ou cru quitter, et nous avec lui) les bureaux de Rekall, et maintenant il ne sait plus quoi faire. Mais le brave docteur a la

solution dans le creux de sa main: une petite pilule dorée et sucrée qu'il suffit d'avaler pour se prouver que l'on veut bel et bien revenir au monde. Si Quaid refuse, le docteur lui prédit une «embolie schizoïde» qui le coupera totalement et irrémédiablement de la réalité.

Puis, lentement, une goutte de sueur coule le long du front du docteur et Schwarzenegger qui, du coup, ne ressemble ni à Quaid ni à Hauser, abat d'une seule balle le briseur de fantasmes, car il sait comme le spectateur que si les éléments du rêve explosent ou saignent, il ne leur arrive absolument jamais de transpirer. Il est caractéristique des stratégies et de l'humour de *Total Recall* que ce soit cette seule, brève et infime manifestation physique de la réalité qui prouve définitivement à Quaid qu'il ne rêve pas. Qu'importe s'il vivra par la suite exactement le programme fictif que lui avait prédit le docteur, puisqu'il a brillamment franchi le miroir que rencontrent tous les personnages de Paul Verhoeven et qu'il a choisi de s'adapter à la réalité en adoptant tout simplement la sienne. En cela, plus qu'en toute autre chose, le parcours de Doug Quaid rejoint celui du *Quatrième homme*, Keetje Tippel, et de RoboCop, survivants schizophrènes habitant l'univers Verhoeven.

Total Recall est un suspense existentiel, un film d'action sur la mémoire, la course-poursuite d'un homme à la recherche de son identité qui refait le monde à son image. Le critique (qui est au docteur Edgemar ce que le spectateur est au héros) pourra épiloguer longtemps et en vain sur la relation qu'entretient le personnage avec la réalité (la domine-t-il, l'ignore-t-il ou la fuit-il?): le film est si soigneusement construit qu'il peut soutenir toutes les interprétations. Les indices suggérant le fantasme à venir sont plantés habilement dès le début du film (voir les illustrations de Mars qui ornent déjà en détail des décors que les personnages ne découvriront qu'à la toute fin). Les revirements de l'action, qui obéit à la logique du rêve, embrassent si complètement les désirs du personnage et du public qu'ils se confondent l'un à l'autre. De surcroît, puisque le film peut être vu comme le fantasme de son personnage, il opère selon une logique qui excuse et justifie tous

Paul Verhoeven dirige Arnold Schwarzenegger



ses excès. On aura compris que le décor véritable de *Total Recall* est l'inconscient de ses spectateurs. Verhoeven a transformé sa planète Mars (d'un rouge sang qui fait de ses légendaires canaux des espèces d'artères) en un immense organe vital, que l'action traverse d'un décor à l'autre, comme la mémoire parcourt le cerveau à la recherche d'un souvenir ou d'une image.

Doug Quaid est le spectateur du futur, pénétrant un cinéma sans écran, prisonnier d'un scénario qui lui échappe. On sait que David Cronenberg a fait partie du cortège des réalisateurs attachés à un moment ou à un autre au projet et l'on est irrésistiblement tenté de voir dans le programme de son *Vidéodrome* une préfiguration de la machine ReKall: dans les deux films, des consommateurs d'image deviennent victimes de machines à fantômes qui modifient de manière violente leur perception de l'environnement (au point de se demander s'il existe...). On devine aisément ce que l'auteur de *Scanners* (dont *Total Recall* reprend le « méchant », Michael Ironside) et le cinéaste de *Flesh + Blood* ont en commun: une approche viscérale de l'évolution du regard. Mais là où le premier en suit le parcours de l'intérieur, le second en montre l'éclatement extérieur: à la fin de son parcours de « spectateur » interactif, les yeux de Quaid semblent sur le point d'éclater. Entre-temps, *Total Recall* aura multiplié jusqu'au bout le nombre de ses identités, comme dans ces jeux vidéos où le héros, à chaque épreuve, accumule ou perd des « vies ».

Outre le dédoublement du personnage Quaid/Hausser, les images vidéos qu'il a laissées derrière lui et qu'il revisite témoignent à divers moments du film de différentes réalités. Elles lui révèlent d'abord l'identité qu'il croira être la sienne, puis lui expliquent la machination qu'il a lui-même conçu et qu'il s'efforcera de déjouer dans le dernier tiers du film. Ajoutons à ce jeu existentiel de poupées russes le déguisement de Quaid à son arrivée sur Mars (la tête d'une femme qui s'ouvre comme une série de tiroirs coulissants) et, surtout, le bracelet qui lui permet de contrôler à distance une copie holographique de lui-même (grâce à quoi le héros peut se projeter, comme un film, dans une action qu'il contrôle à distance). Le système, on le voit, est



Doug Quaid/Hausser (Arnold Schwarzenegger), victime consentante de ses propres projections mentales.

d'une vertigineuse complexité et sa mise en scène d'une grande précision.

On pourrait malgré tout reprocher, à première vue, la schizophrénie de l'ensemble. D'un côté en effet, Verhoeven creuse l'abîme existentiel, de l'autre Schwarzenegger assène son programme massue. Mais ce serait mal comprendre la stratégie du film, qui assume pleinement le schisme qui divise son personnage. À un autre niveau, il n'est d'ailleurs pas anodin que l'identité positive de ce personnage possède un nom américain (Quaid), et que sa version négative (Hausser) porte, comme les méchants qui l'accompagnent (Richter, Edgemar et Vilos Cohagen) des noms qui renvoient aux origines étrangères du réalisateur et de

sa vedette, lesquels se sont d'ailleurs aussi parfaitement adaptés que leurs personnages aux nouvelles réalités du système hollywoodien. Ils doivent savoir mieux que personne la part d'identité que l'on y perd, mais ils se sont adaptés, parce qu'en retour ils savent qu'ils peuvent maintenant contrôler le programme de la machine à rêves, et faire rêver aux autres la réalité de leurs illusions. ■

TOTAL RECALL

États-Unis 1990. Ré. : Paul Verhoeven. Scé. : Ronald Shusett, Dan O'Bannon et Gary Goldman, inspiré d'une nouvelle de Phillip K. Dick. Ph. : Jost Vacano. Mus. : Jerry Goldsmith. Int. : Arnold Schwarzenegger, Rachel Ticotin, Sharon Stone, Ronny Cox. 116 min. Couleur. Dist. : Tri-Star.