

24 images

24 iMAGES

## L'éternel retour *Twin Peaks: The Return*

Charlotte Selb

---

Number 184, October–November 2017

David Lynch – Au carrefour des mondes

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/87083ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this review

Selb, C. (2017). Review of [L'éternel retour / *Twin Peaks: The Return*]. *24 images*, (184), 36–37.

# TWIN PEAKS: THE RETURN

## L'ÉTERNEL RETOUR

par Charlotte Selb

**I**t's happened again. David Lynch a finalement repris du service. Après plus de 10 années d'absence du 7<sup>e</sup> art consacrées principalement à la musique et à quelques vidéos web, le maître de l'étrange nous entraîne à nouveau dans ses délires cauchemardo-burlesques, et à l'intérieur d'un format plus ambitieux que jamais. Si seule une poignée d'épisodes des *Twin Peaks* originaux portaient véritablement la patte du cinéaste, les 18 heures de *Twin Peaks: The Return* (conçues, selon l'auteur, comme 18 parties d'un film et non 18 épisodes) ont manifestement bénéficié d'une liberté créatrice absolue, le projet ayant même été retardé d'une année jusqu'à ce que le cinéaste puisse obtenir le budget nécessaire à sa vision. Et si les premiers *Twin Peaks* constituaient un objet tout à fait singulier pour la télévision de l'époque, la nouvelle série dépasse certainement l'originale en termes de radicalité et d'expérimentation.

Quand Lynch dévoile en 1992 *Twin Peaks: Fire Walk with Me* au Festival de Cannes, il est loin de créer le phénomène d'adulation qu'avait précédemment suscité la série télé, la violence, la bizarrerie et la noirceur du film déroutant généralement critiques et spectateurs. On pouvait donc s'interroger sur le pari qu'allaient prendre David Lynch et Mark Frost en donnant suite à la série culte : nous garder en terrains connus, en misant sur la familiarité et le confort de la petite ville de l'État de Washington, l'odeur singulière de ses sapins de Douglas et le goût inimitable de sa tarte aux cerises, ou tenter quelque chose de différent et, comme dans le film de 1992, de beaucoup plus sombre ? À en juger par le dernier film réalisé par Lynch en 2006, *Inland Empire*, et l'état dans lequel il avait laissé l'agent spécial Dale Cooper à la fin de la saison 2 de *Twin Peaks*, on pouvait s'attendre à ce que les sentiers plutôt perturbants et jamais vus à la télévision soient davantage sa tasse de café.

Conscients des attentes des fans, Lynch et Frost s'amuse brillamment à les déjouer, la série adoptant un rythme tout à fait unique dans la télévision contemporaine, essentiellement basé sur la prolongation de ces attentes, et leur déception. Quand le bon Coop, symbole absolu de la lutte du Bien contre le Mal, va-t-il finalement refaire surface derrière la carapace d'ahuri semi-conscient de Dougie Jones ? Le spectateur se retrouve malgré lui à traquer le moindre moment de lucidité de son héros déchu, dont la noble posture ne réapparaît qu'à l'épisode 16 (et est-ce encore vraiment lui dans le 18 ?). L'espiègle et sensuelle Audrey Horne n'arrive qu'aux deux tiers de la série et a, elle aussi, subi une transformation déstabilisante : dans ses propres mots, « *I don't know who I am, but I'm not me* ». Si la série originale développait un éventail d'idylles emblématiques et jouait avec l'ambiance soap des années 1980, la reprise cède plutôt la place à un monde dominé par la violence masculine, où les anciennes amours sont généralement déçues (certes, Norma retrouve finalement son Ed, mais Shelly préfère un gangster à Bobby le policier), et où les filles reproduisent le cycle des mauvaises décisions de leurs aînées



(*Invitation to Love* a d'ailleurs été remplacé par des matchs de boxe et des scènes de chasse animale sur le poste de télévision de Sarah Palmer). La prolongation/déception des attentes est bien entendu également à la base de l'humour lynchien, avec des scènes qui, dans leur longueur parfois absurde et leur absence de dénouement narratif, repoussent délicieusement les codes de la télévision populaire. L'épisode 12, avec le sketch loufoque où la compagne française de Gordon Cole se remaquille pendant de très, très longues minutes avant de sortir de la pièce, et l'interminable conversation téléphonique entre le mari d'Audrey et Tina, semble conçu pour tester la patience du spectateur (ou des financeurs).

Objet résolument expérimental, *Twin Peaks: The Return* adopte une forme narrative à l'opposé des séries télé actuelles, dont les scénarios savamment élaborés ne laissent jamais rien au hasard et où chaque élément narratif fait toujours partie d'un plan ultérieur. Ici, les nombreux personnages et intrigues secondaires, plus souvent qu'autrement, ne servent en rien le récit global. Que d'efforts pour développer le personnage de Richard Horne, jeune méchant dont les crimes odieux

et les origines maudites laissent présager une importance certaine dans le dénouement de la série, pour finalement s'en débarrasser en quelques minutes! Que de caméos d'acteurs/trices célèbres dans des rôles finalement insignifiants (à quoi sert Ashley Judd, déjà?)! Que de créativité dans l'épisode 8 pour nous suggérer que la bombe atomique serait à l'origine de Bob (Lynch soudainement antimilitariste?) pour s'en désintéresser par la suite! Et les rares résolutions narratives prennent généralement – et volontairement – un tour grotesque, à en juger seulement par cette scène où tous les « bons » se retrouvent dans le bureau du shérif de Twin Peaks pour assister à la destruction du Bob-blob par... le gant vert de Freddy.

Car si Lynch aime créer des attentes et semer des fausses pistes, les résolutions classiques et les progressions narratives traditionnelles ne l'intéressent pas. Par sa finale aussi géniale qu'inattendue, la 3<sup>e</sup> saison de *Twin Peaks* s'affirme non pas comme une suite (ni une fin), mais comme un retour infini sur les mêmes lieux, le même temps, les mêmes obsessions. Les enjeux de la série, après tout, sont relativement simples: il s'agit d'une bonne vieille bataille entre le Bien et le Mal, incarnée par une panoplie de personnages/symboles qui, eux aussi, diffèrent radicalement de la complexité psychologique des personnages développés dans la télévision contemporaine. Chez Lynch et Frost, on est généralement (très) gentil ou (très) méchant, les motivations des uns se résumant à la destruction des autres (il y aurait d'ailleurs beaucoup à dire sur la manière dont les corps et la psyché des femmes deviennent le terrain de cette lutte, tous les personnages féminins principaux – Laura, Diane, Audrey – étant intérieurement déchirés, voire physiquement dédoublés, par l'acte du viol). Ce combat, mené par Good Coop depuis maintenant plus de 25 ans, ne connaît finalement aucun progrès. « *Is it future or is it past?* », demande Mike, le manchot, dans le premier et le dernier épisode, faisant écho à la toute dernière question énoncée par Cooper: « *What year is it?* ». Difficile de répondre, car le temps devient une donnée plus abstraite que jamais à mesure que la série avance. Pas étonnant que la fumée recrachée par la-bouilloire-qu'est-devenu-Phillip-Jeffries forme un 8 qui, renversé à l'horizontal, est le symbole de l'infini. Dans *Twin Peaks: The Return*, on ne peut échapper au cycle éternellement recommencé du temps. Dans les deux derniers épisodes, Cooper voyage dans le passé pour tenter de sauver Laura Palmer de son destin tragique. Mais même en influant sur le passé et donc le présent (le cadavre emballé dans du plastique disparaît des images de la série originale), l'issue reste la même, et le cri de terreur de Sheryl Lee résonnera toujours et à jamais dans nos oreilles.

Le rapport aux lieux fait preuve de la même obsession. Lynch et Frost ont largement développé la géographie de la série, donnant naissance, cartes Google et coordonnées

GPS à l'appui (de quoi rendre les fans obsédés pendant 25 années de plus!), à une véritable cartographie du Mal en Amérique, des gratte-ciel new-yorkais aux casinos de Las Vegas, en passant par les essais nucléaires du Nouveau-Mexique, une ville (fictive) du Dakota du Sud et une (réelle) du Texas. Mais tout ça pour en revenir aux emplacements d'origine. Dark Coop passe la saison au complet à essayer d'obtenir des coordonnées, à chercher des lieux (« *I'm looking for a place. Do you understand, 'a place'?* ») et à passer des portes astrales pour finir, ironiquement, au bureau du shérif de Twin Peaks, où se trouve déjà Diane/Naido et où s'apprentent à débarquer l'équipe du FBI et Good Coop. Un Good Coop qui, à peine Bob supposément anéanti, part à l'aveuglette jusqu'à Odessa, puis retransverse la moitié des États-Unis pour sauver Laura Palmer/Carrie Page en la ramenant dans la maison de sa mère – à son cauchemar de départ. Ce retour obsessionnel au point d'origine, quelles que soient les déambulations antérieures ou la volonté (certes ambiguë) des personnages de s'en sortir, tient de la logique des rêves, ou de celles des tableaux d'Escher, artiste qu'on a souvent comparé à Lynch.

Notre logique spatio-temporelle ne tient plus dans cet univers où même la matière de l'écran ne cesse d'être trouée, de prendre feu, de se déchirer, ouvrant sur d'autres dimensions ou un néant terrifiant (c'est généralement le visage des femmes qui devient cette surface sans épaisseur et s'entrouvre pour révéler un trou béant). La clé, elle-même en forme d'énigme, est donnée par Monica Bellucci, ou plutôt Gordon Cole/David Lynch lui-même: « *We're like the dreamer who dreams and then lives inside the dream. But who is the dreamer?* » Qui est le rêveur? La réponse la plus évidente, c'est David Lynch: après 18 heures de *Twin Peaks: The Return*, nous vivons tous un peu à l'intérieur de son rêve. La réponse plus complexe, c'est chacun d'entre nous, l'auteur nous ayant fourni, comme jamais auparavant dans l'univers populaire de la télévision, la toile sur laquelle projeter nos peurs et nos désirs inconscients, encore et encore, dans la ville de Twin Peaks. 

