

De Tarkovski à *The Terminator* : le cinéma selon Ben Wheatley

Entretien avec Ben Wheatley

Alexandre Fontaine Rousseau

Numéro 176, février–avril 2016

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/80953ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Rousseau, A. F. (2016). De Tarkovski à *The Terminator* : le cinéma selon Ben Wheatley : entretien avec Ben Wheatley. *24 images*, (176), 9–13.

DE TARKOVSKI À **THE TERMINATOR** :
LE CINÉMA SELON BEN WHEATLEY

Entretien avec Ben Wheatley

propos recueillis par Alexandre Fontaine Rousseau



Vos films semblent généralement circuler autour de l'idée de la lutte des classes. C'est peut-être plus évident que jamais dans *High-Rise*, mais on sentait déjà l'influence qu'avait ce concept dans *A Field in England* ou encore *Sightseers*. Diriez-vous qu'il s'agit d'un geste conscient de votre part ou plutôt d'une inévitabilité?

Je pense que ça a à voir avec l'idée d'honnêteté. Je crois qu'il existe dans nos sociétés un discours officiel selon lequel tout le monde est satisfait du statu quo, selon lequel nous sommes tous très heureux – même si on nous rappelle constamment que certaines personnes réussissent beaucoup mieux que nous. Mais si l'on s'oppose à ce discours officiel, alors on est soi-disant de mauvaise foi, on refuse soi-disant de s'intégrer à la société. Ça, je n'y crois tout simplement pas. Je pense que les choses sont injustes... alors pourquoi dirais-je autre chose? Pourquoi n'aurais-je pas le courage de le dire tout haut et sans décorum? D'un autre côté, j'aime les personnages contradictoires. J'aime qu'ils soient capables d'être attentionnés et affectueux, mais aussi jaloux et colériques, voire violents. D'un point de vue purement personnel, égoïste même, c'est quelque chose qui les rend plus crédibles à mes yeux; et je pense, de surcroît, que ça reflète mieux ce que j'observe autour de moi.

Vos films deviennent par le fait même naturellement politiques. Ils sont tributaires d'une telle conception du monde, même lorsque le récit lui-même n'est pas ouvertement politique.

En effet. Je crois que c'est d'abord une question d'attitude. En tant qu'individu, je suis relativement franc, assez peu poli. Alors j'aime les choses qui sont comme ça. Je m'intéresse à la culture qu'elle soit « bonne » ou « mauvaise », savante ou populaire. Le cinéma, pour moi, c'est Tarkovski et *The Terminator* et tout ce qu'il y a entre les deux, et je ne vois là aucune contradiction. Quiconque tente d'établir une hiérarchisation des arts tente de nous arnaquer. Je n'aime pas que des « experts » nous disent quoi aimer, quoi ne pas aimer et comment aimer les choses.

Dans *High-Rise*, l'édifice lui-même semble imposer un ordre social, une structure. Le film explore en ce sens l'idée que l'architecture est intrinsèquement politique.

Jusqu'à un certain point, oui. Évidemment, l'édifice est une gigantesque métaphore. J.G. Ballard en a beaucoup parlé dans ces termes. Mais la réalité historique des gratte-ciel, ou du moins ce qu'elle a pu être en Angleterre, n'est somme toute pas très bien représentée dans le film. Je pense d'ailleurs que je n'avais jamais mis les pieds dans un gratte-ciel avant d'aller à Vancouver, et il s'agissait d'un environnement extrêmement luxueux, ce qui me paraissait très étrange. Au Royaume-Uni, les tours d'habitation sont essentiellement employées comme une manière peu dispendieuse de faire le ménage des quartiers pauvres. Ici, les riches n'ont jamais habité dans des tours. Alors la représentation du gratte-ciel

dans *High-Rise* ne m'apparaît aucunement réaliste. Mais ce n'est pas cela qui comptait pour Ballard. Je pense que, pour lui, l'édifice était en quelque sorte un gigantesque navire, une manière d'illustrer l'idée de vivre sur une île. C'est un territoire entouré d'eau, à l'instar de l'Angleterre.

C'est intéressant, parce que le gratte-ciel semble complètement déconnecté du reste du monde. On voit bien qu'il existe une autre réalité à l'horizon, mais l'édifice semble vouloir se suffire à lui-même, à la manière d'une étrange petite société dystopique totalement autonome.

Ça me fait un peu penser à ce que faisait Buñuel dans *L'ange exterminateur*, où il existe une certaine quantité de réalité au-delà de laquelle il n'y en a tout simplement plus. Il n'y a plus aucune logique, mais personne n'en parle. Les portes ne s'ouvrent pas, sans que personne ne sache trop pourquoi. Les cuisiniers partent sans explication, parce qu'ils savent que quelque chose va arriver. Il est intéressant de comparer *High-Rise* à *Shivers* de David Cronenberg, puisque les deux films se déroulent dans des environnements presque identiques. Mais Cronenberg utilise ses créatures pour justifier la transition de l'ordre au chaos. Il n'y a rien de tout cela dans *High-Rise*. Les choses arrivent, tout simplement. C'est un élément qui me plaît énormément, tout comme j'aime cette idée que les gens pourraient quitter l'édifice n'importe quand. On prend pour acquis que les personnages sont retenus là par quelque chose, qu'une force invisible les ramènera au gratte-ciel s'ils tentent de s'en échapper. Mais, concrètement, rien n'indique qu'ils sont prisonniers de ce lieu. J'ai lu des critiques qui comparaient le film à *Lord of the Flies*, sauf qu'il n'en est rien. La raison pour laquelle les gens restent là, c'est qu'ils se plaisent dans cet endroit. Il s'agit là d'une différence fondamentale.

Le traitement n'est pas «réaliste», mais la réalité de l'espace a tout de même une profonde influence sur la mise en scène qui opère très souvent selon une logique verticale. Les gens tombent de haut en bas, se regardent d'un étage à l'autre...

Il s'agit d'un paradoxe intéressant, puisque l'édifice en tant que tel n'est pas réel. Il fallait tout concevoir à partir de rien. D'un point de vue strictement pratique, c'était un défi intéressant. Environ deux mois avant de commencer le tournage, j'ai été en Europe de l'Est, où j'ai été hébergé dans un hôtel qui ressemblait beaucoup à l'édifice que l'on voit dans *High-Rise*. Je suis allé faire un tour sur le balcon et je me suis rendu compte, en regardant vers l'étage supérieur, qu'il était impossible de se voir d'un balcon à l'autre. Ça nous a causé beaucoup de souci et, finalement, ça a eu une profonde influence sur notre manière de concevoir l'espace. J'ai eu de longues conversations avec le directeur artistique Mark Tildesley ainsi qu'avec Amy Jump sur le fait que nous voulions que l'espace pèse sur les personnages, que le film crée cette impression qu'il est plus important que les gens. On a le sentiment que l'architecte qui a conçu

ce lieu se foutait des humains qui allaient y habiter, que les appartements ne sont pour lui qu'une arrière-pensée. L'autre chose qui nous paraissait très importante, c'est de créer une sorte de monde parallèle, de ne pas situer le film dans les années 1970 telles qu'elles étaient réellement. Nous ne voulions pas que la direction artistique se résume à une sorte de compilation fétichiste d'éléments familiers, aisément reconnaissables. Nous ne voulions pas que les gens scrutent chaque recoin d'un plan donné à la recherche d'objets qu'ils possédaient lorsqu'ils étaient enfants. Dans le supermarché, par exemple, les emballages de tous les produits ont été dessinés pour les besoins du film – afin de ne pas renvoyer aux marques de l'époque.

Cette direction artistique crée un effet de dissonance temporelle très intéressant: on a à la limite l'impression d'écouter un film de science-fiction des années 1970, de voir le futur selon la perspective de cette époque. En tant que spectateur, on prend alors conscience du fait que notre présent relève de la science-fiction.

C'est l'effet que nous voulions créer. Le fait est que nous sommes aujourd'hui dans l'avenir, mais que nous n'avons plus d'avenir parce que nous ne pensons plus l'avenir. J'ai l'impression que les années 1970 marquent la fin du futurisme, la fin d'une certaine volonté de concevoir le futur. Au début des années 1980, la science-fiction devient post-apocalyptique par le biais de films comme *Mad Max* et *The Road Warrior*, et ça n'a pas vraiment progressé depuis.



Sightseers (2012)

Blade Runner, en ce sens, est peut-être le dernier film de science-fiction à nous avoir présenté une nouvelle vision du futur. Dans le cinéma de science-fiction contemporain, tous les objets ressemblent à des iPad ou à des iMac. À partir du moment où nous avons pu porter un écran de télévision sur notre poignet, l'avenir a cessé d'exister, comme si nous étions arrivés au bout de notre évolution. J'aime le design des années 1970. Il est marqué par un réel optimisme qui n'existe plus aujourd'hui. Dès que l'on tombe dans le postmodernisme, tout n'est plus qu'un amalgame de ce qui existe déjà.

Vous terminez le film sur une citation de Margaret Thatcher qui annonce l'ère néolibérale, comme si cette horrible société dont nous avons assisté à la naissance était en fait la nôtre qui émergeait.

C'est un ruban de Möbius. L'Histoire se répète inlassablement. Vous êtes dans les années 1970 ou dans les années 1980. Vous êtes dans une récession horrible dont vous vous extirpez tant bien que mal. Tout le monde semble oublier l'existence de la récession jusqu'à ce qu'elle revienne à la charge. Les gens déménagent dans un édifice luxueux, puis l'argent vient à manquer et tout s'effondre à nouveau. Mais je pense aussi qu'Amy et moi étions attirés par le projet parce que nous sommes tous les deux nés en 1972. Nous avons donc environ le même âge que les enfants qui habitent dans ce gratte-ciel, et les adultes ont l'âge de nos parents. Pour nous, c'est donc une adaptation du roman de Ballard, mais aussi une manière de revenir sur notre génération et de réfléchir à celle-ci.

Vos films reposent souvent sur cette idée d'un ordre très étouffant qui éclate subitement. Ils semblent toujours attirés par le chaos...

On tente toujours de faire des films qui sont différents les uns des autres. Mais on voit bien, au fil du temps, que certains éléments, certains traits sont répétés d'une fois à l'autre. Pour moi, c'est peut-être une question de rythme. Pour qu'un film «explose», pour créer ce sentiment de liberté, il faut d'abord que le calme règne. Il faut créer un contraste. Au cinéma, j'aime les moments transcendants. J'aime pouvoir entendre le souffle du vent.

Dans *A Field in England*, vous avez recours à un effet très intéressant. Vos acteurs restent figés dans une pose durant un long moment, comme pour illustrer le fait qu'ils sont prisonniers d'un certain rôle en même temps que d'un certain statut social.

Ces moments étaient déjà prévus à l'étape du scénario. C'était une idée d'Amy et, au tout début, nous avions parlé de créer des gravures sur bois. Nous voulions exprimer ce sentiment que vous décrivez, mais nous étions aussi intéressés par cette idée que le film se déroule avant l'existence du cinéma, dans un monde qui ne connaît pas ce langage. Nous voulions donc introduire, à même le film, un langage qui ne soit pas à proprement parler cinématographique, afin que le spectateur se sente projeté hors du temps, qu'il soit privé de ses référents culturels habituels. Il existe une raison pour laquelle ces images se retrouvent à l'écran, mais l'explication

derrière celles-ci demeure en quelque sorte hors de portée puisque le spectateur n'est plus dans sa propre époque, qu'il a voyagé dans le temps. J'aime l'idée qu'il s'agit d'un voyage dans le temps inconfortable. La plupart des films d'époque sont comme des films de science-fiction : on y représente le monde contemporain déguisé en un quelconque passé, de manière à critiquer le présent sans choquer le public. Mais le passé est étranger : la manière de penser des gens nous échapperait tout comme, à l'échelle d'une génération, nous avons parfois de la difficulté à comprendre l'attitude qu'avaient les gens, il y a vingt ans de cela. Imaginez alors ce que ce serait de rencontrer quelqu'un vivant à 100, 500 ans de nous...



A Field in England (2013)



High-Rise (2015)

Ne serait-ce que sur le plan de la langue d'ailleurs, *A Field in England* peut s'avérer assez déroutant dans un premier temps. À quel point étiez-vous soucieux de créer un film historiquement fidèle?

C'est intéressant parce que la langue anglaise évolue constamment. Certains mots n'existaient tout simplement pas à l'époque où se déroule *A Field in England*. Nous avons triché un peu, par exemple, en utilisant le mot «enveloppe», car ce mot n'apparaît dans le vocabulaire anglais qu'environ six ans plus tard. Mais *A Field in England* était le premier film scénarisé d'un bout à l'autre que je réalisais. *Down Terrace*, *Kill List* et *Sightseers* étaient improvisés autour d'un synopsis plus général. Mais dans le cas de *A Field in England*, si l'on s'était éloigné un tant soit peu du scénario, ce serait vite devenu du charabia. C'est d'ailleurs pour cette raison que nous avons été en mesure de tourner le film en douze jours. Tout était parfaitement calculé : le film devait faire exactement 90 minutes. Rien n'a été coupé au montage, aucune réplique n'a été retirée.

C'est étonnant, parce qu'il se dégage tout de même une certaine impression de liberté – qui est à peu près la même que dans vos films précédents, plus improvisés. Il s'agit d'un film très stylisé à certains égards. Mais cette dimension stylisée ne tend jamais à supplanter le reste.

Je pense que ça a à voir avec nos expériences respectives, nos habiletés propres. Amy est à la fois scénariste et monteuse du film, ce qui veut dire qu'elle accorde d'un bout à l'autre de la chaîne une attention particulière à certains éléments précis : les personnages, l'histoire. Je ne vise personne spécifiquement ; mais les gens qui viennent par exemple du monde de la publicité, où tout est en surface, auront tendance à se concentrer sur l'image. J'ai d'abord été monteur : je pense en termes de coupe et de production de sens. Évidemment, au fur et à mesure que nous avons eu accès à de plus gros budgets, nous avons pu porter une attention supplémentaire à l'image. Mais ce n'est pas ce à quoi nous nous attardons en premier lieu.

Il y a des effets d'écriture très intéressants dans *High-Rise*. La première phrase du roman de Ballard, par exemple, devient un monologue quelque peu schizophrène que prononce le personnage de Tom Hiddleston. Le film propose en ce sens des solutions stimulantes au défi de l'adaptation littéraire.

Le problème, c'est que le cinéma est très littéral. Une fois que c'est à l'écran, on l'a vu. C'est très direct. Ballard a le contrôle sur la moindre information qu'il choisit de fournir au lecteur. On ne voit que ce qu'il pointe, plutôt que tout ce qui se trouve autour. C'est là-dessus que l'on bute en concevant une adaptation, sur cette différence fondamentale entre la littérature et le cinéma. Je me suis notamment posé la question de savoir comment j'adapterais pour le grand écran un autre roman de Ballard, *Concrete Island*. Les informations y sont distribuées au compte-gouttes et, en ce sens, il serait presque impossible d'en faire un film. Un simple mouvement de caméra suffirait à ruiner tout le mystère sur lequel repose la narration. De plus, la littérature tolère mieux l'ambiguïté que le cinéma. Il est impossible de revenir en arrière dans un film, de relire un passage pour s'assurer qu'on l'a bien compris. Le cinéma est un art du temps. Je pense que c'est le problème, aussi, avec les adaptations de bandes dessinées. La bande dessinée est à la croisée des chemins entre la narration visuelle et l'écriture. On peut facilement avoir recours à une narration à la première personne. La conception du rythme y est, somme toute, très différente de ce qu'elle peut être au cinéma.

Vos films ont fréquemment recours à la violence pour révéler le fonctionnement interne de la machine humaine. Votre œuvre est à l'image de cette scène, dans *High-Rise*, où Tom Hiddleston fracasse un crâne pour dévoiler le cerveau humain. C'est aussi de cette façon que fonctionne *Sightseers*.

Je suis fasciné par l'idée que le cerveau humain est à peu près gros comme nos deux poings collés l'un contre l'autre. Que c'est tout. Que tout notre être se résume à cette petite boule de matière. En tant que primate humanoïde, on s'imagine que l'on est tellement plus que cela. Mais tout se passe dans

cette petite masse à travers laquelle circule de l'électricité ; et en arrachant la peau du crâne, on voit bien que ce n'est que de la matière. Le cerveau est magique, dans la mesure où il interprète les choses d'une certaine manière et possède une grande capacité d'invention. Mais c'est très intéressant de réaliser que tout se résume à cette toute petite chose. J'aime mettre le spectateur au défi en lui posant la question : « jusqu'à quel point es-tu prêt à regarder cette réalité de manière frontale, puisque la suite des choses va ressembler très exactement à cela. » Un pathologiste, un jour, m'a dit qu'une fois que l'on retirait la peau, tous les corps humains avaient des allures de mauvais effets spéciaux. Quelque chose, dans le passage de la vie à la mort, transforme le corps en objet ; et le personnage de Tom Hiddleston est quelque peu dérangé, dans la mesure où il ne comprend pas que cette réalité est très troublante.

Mais même s'il est ancré dans cette conception très matérialiste de l'univers, votre cinéma se permet d'explorer des thèmes plus ésotériques tels que l'alchimie ou le paganisme, des croyances associées à une forme primitive de mysticisme.

L'idée même de « civilisation » est très fragile. Une guerre civile éclate et, du jour au lendemain, des gens qui étaient autrefois des voisins s'entre-tuent. On se dit toujours que ça n'arrivera jamais chez nous. Mais nous sommes réellement à un pas de l'anarchie ou de la révolution. Nous sommes plus près de nos ancêtres qu'on ne voudrait le croire. Nous sommes le dernier maillon d'une très longue chaîne qui remonte le fil du temps, une génération à la fois. Nous croyons que nous sommes « modernes », mais il s'agit d'une illusion. Malgré la technologie, notre manière de fonctionner n'a pas vraiment évolué. *Kill List* repose sur cette idée que mes personnages auraient été des fantassins durant la guerre civile anglaise. Ils auraient défoncé des crânes au Moyen âge. C'est un peu la même chose, au fond, dans *A Field in England*. Je trouve très intéressante l'idée que nous assistons à la naissance de la science et qu'à cette époque, la science et la magie coexistaient ; les gens apprenaient à faire la différence entre ce qui relevait de la science et ce qui était du domaine de la superstition. Mais même aujourd'hui, c'est ce qui se produit. Comment les générations futures percevront-elles notre société ? Ça m'angoisse énormément. Les Allemands, durant la Seconde guerre mondiale, croyaient qu'ils étaient les héros de l'Histoire, jusqu'à ce qu'ils perdent. Mais s'ils avaient gagné la guerre, leur vision des choses aurait prévalu. J'aime penser le présent comme s'il s'agissait du passé. Alors pour moi, l'alchimie n'est pas plus absurde qu'une religion moderne.

Vous faites partie d'une génération de cinéastes dont le travail se situe quelque part entre le cinéma de genre et le cinéma d'auteur, ce qui nous ramène à cette idée que vous évoquiez plus tôt voulant que le cinéma aille de Tarkovski jusqu'à *The Terminator*.

J'entretiens une relation ambivalente avec cette étiquette de « cinéaste de genre ». J'adore ce type de cinéma mais je

ne sais jamais vraiment à quel genre appartiennent mes films. *A Field in England* et *High-Rise* ne sont pas des films de genre, à proprement parler. *Sightseers* pige de manière un peu confuse dans plusieurs genres à la fois. Mes premiers films sont des films policiers, c'est sûr. Mais je ne sais pas trop quoi penser de tout cela. Je pense parfois à des cinéastes comme Jean Rollin, qui devait faire des films à caractère pornographique pour obtenir du financement – et je me dis que ces étiquettes relèvent en partie d'une logique économique. Mais quand on regarde les films de George A. Romero ou ceux de David Cronenberg, on voit bien que ce sont des films qui parlent de leur époque – et c'est ce qui importe le plus. On ne pense pas vraiment à de telles catégories lorsque l'on réalise un film.

Vous travaillez actuellement sur *Free Fire*, un film de gangsters qui se déroule à Boston en 1978.

Je voulais faire un huis clos, mais je voulais également réaliser un film d'action. J'ai vu de nombreux films d'action à gros budget, ponctués d'images incroyables d'édifices qui explosent et de villes entières qui sont dévastées... mais rien de tout cela ne m'affectait vraiment et je ne comprenais pas trop pourquoi. Je suis beaucoup plus impressionné par les séquences d'action dans certains films des années 1970, comme *Assault on Precinct 13* de John Carpenter. Les séquences d'action s'y résument à des fenêtres qui éclatent, à des bouts de papier qui volent dans toutes les directions. Pourquoi ces images sont-elles excitantes, alors que l'explosion d'une ville entière ne l'est pas ? Je pense, au fond, que c'est une question d'échelle. J'ai conçu *Free Fire* pour qu'il s'agisse d'un petit film à échelle humaine. Une confrontation verbale se transforme en fusillade et, très rapidement, tous les personnages sont gravement blessés. Tout le monde est au sol et continue de se battre malgré cela. Chacun utilise l'environnement à son avantage, dans la mesure du possible. Tout le monde rampe. C'est très physique.

L'environnement, dans le cinéma d'action contemporain, est généralement très abstrait.

J'ai récemment écouté *Prime Cut*, un film de 1972 mettant en vedette Lee Marvin et Gene Hackman. À un certain point dans l'histoire, ils se rendent de Chicago jusqu'au Kansas et on a droit à une scène où ils ne font que rouler en voiture, du point A au point B, durant plus de cinq minutes. Ça n'arriverait jamais dans un film d'action contemporain, mais c'est très exactement ce qui crée cette impression qu'ils ont bougé, qu'ils ont voyagé. Je ne voulais pas faire de *Free Fire* un pastiche, un film « à l'ancienne ». Mais je voulais essayer de comprendre pourquoi ces films fonctionnaient si bien, pourquoi il s'en dégageait quelque chose de différent... et pourquoi c'est quelque chose qui me manquait. 24

Nous remercions particulièrement Karim Hussain, qui nous a permis d'entrer en contact avec Ben Wheatley