

Terminator : Genisys d'Alan Taylor
Blade Runner 2049 de Denis Villeneuve

Sylvain Lavallée

Numéro 266, automne 2018

Le temps du rétro

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/89862ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (imprimé)

1923-3213 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Lavallée, S. (2018). Compte rendu de [*Terminator : Genisys* d'Alan Taylor / *Blade Runner 2049* de Denis Villeneuve]. *Spirale*, (266), 42–44.

LA STAR ET LE TEMPS RETROUVÉ

Par Sylvain Lavallée

TERMINATOR : GENISYS ET TERMINATOR : SALVATION

d'Alan Taylor

Skydance Productions, 2015, 126 minutes.

BLADE RUNNER 2049

de Denis Villeneuve

Alcon Entertainment, 2017, 163 minutes.

Les images nous sont familières : la pince d'un camion-benne s'abaisse puis s'avance vers nous, menaçant de nous écraser ; un chauffeur mâchonne son cigare, la lumière avant de son camion s'éteint ; un vent subit soulève des journaux, éparpillés au sol ; des éclairs surgissent de la nuit pour se propager autour du camion ; un homme nu, recroquevillé dans un cratère encore brûlant. Ces images nous sont familières puisque ce sont les mêmes, à peu de détails près, que nous avons déjà vues au début de *Terminator* en 1984 – mais nous sommes en 2015, et il s'agit plutôt de l'une des premières scènes de *Terminator Genisys*.

Un examen attentif des deux scènes nous révélerait que les plans de 2015 sont légèrement plus rapides que ceux de 1984, que quelques plans ne sont pas répétés en 2015, que la lumière de la nuit paraît plus bleutée et le camion, plus sale en 1984. Des différences de surface, probablement imperceptibles pour le spectateur en salle, qui ne peut toutefois manquer de noter deux changements essentiels : le chauffeur de camion n'est plus interprété par le même acteur, et l'homme nu, Arnold Schwarzenegger dans l'original, a été remplacé par un double numérique en image de synthèse (ou CGI, *Computer-Generated Imagery*) aux traits trop lisses pour être convaincants. *Genisys* souhaite revenir en arrière – d'ailleurs, le film commence dans le futur et se propulse ensuite vers cette scène de 1984, présentée comme le passé, contrairement au film original, qui faisait de 1984 son présent – mais nous ne pouvons que constater un écart, une impossibilité de revivre à l'identique ce passé mythifié : l'intelligence du film (osons le mot) consistera à réfléchir à cet écart en en faisant un enjeu narratif.

Pastiche rétro

Dans *The Force Awakens* (2015), les nouveaux personnages introduits dans l'univers de *Star Wars* sont présentés comme des fans de la trilogie originale, voyant dans Luke Skywalker et Han Solo des figures de légende ; dans *Blade Runner 2049*, la quête du protagoniste consiste à retrouver la fille de Deckard et Rachael, le film de Denis Villeneuve cherchant de même à retrouver l'essence, l'héritage, du film original de Ridley Scott. Dans *Genisys* encore, les personnages sont tous des fans de *Terminator* : Kyle Reese, venu du futur, traîne avec lui tel un fétiche une photographie de Sarah Connor datant de 1984. Pour lui, Sarah tient du mythe, elle est la mère d'un messie (John Connor, J.C.) menant les hommes dans leur révolte contre la machine ; Sarah elle-même, depuis ce passé, connaît les événements à venir puisqu'elle vit déjà avec un Terminator, envoyé plus tôt dans le temps pour la protéger. Grâce à cette prémisse de voyage temporel, *Genisys* permet d'exaucer le souhait de tous ces personnages-fans en revenant littéralement en arrière pour faire « revivre » le passé – dans ce cas, la scène d'ouverture du film de James Cameron – mais se heurte à un paradoxe, incarné par le Schwarzenegger présent, âgé, qui surgit dans le récit pour détruire son double de CGI et pour nous montrer la facticité du pastiche en revendiquant sa vieillesse comme un gage d'authenticité. Comme nous le disait déjà Gus Van Sant en 1996 dans son remake de *Psycho*, façon Pierre Ménard chez Borges, puisque le cinéma travaille à partir du réel, refaire un film plan par plan avec vingt ou trente ans d'écart produit nécessairement une œuvre radicalement distincte, unique malgré sa dette évidente envers l'original.



Par contraste, l'ouverture de *Blade Runner 2049* (un gros plan sur un œil ; une voiture de police qui survole une ferme) joue avec l'ouverture de *Blade Runner* (un gros plan sur un œil ; une voiture de police qui survole la ville) en soulignant les différences : la nuit noire chez Scott devient un ciel blanc chez Villeneuve, la ville dense, une étendue désertique. Là où *Genisys* mime l'original pour s'en distancier (en se dénonçant lui-même comme pastiche, le film énonce sa différence radicale, *Terminator* n'étant pas un pastiche de lui-même), Villeneuve évoque l'original pour mieux s'en rapprocher (en misant sur notre souvenir de *Blade Runner*, sa suite nous permet de le retrouver implicitement à travers des images évocatrices). Nous avons ainsi l'impression que le projet de *Genisys* vient critiquer, deux ans à l'avance, celui de *Blade Runner 2049* (ou ceux de *The Force Awakens*, de *Jurassic World*, des nouveaux *Star Trek*...) en montrant qu'il est vain de s'agripper désespérément au passé, et que ce désir nostalgique mène à une impasse.

Le problème, pour ces films, c'est que nous pouvons maintenant revoir, encore et encore, le *Terminator* de 1984. Les œuvres elles-mêmes sont parfaitement accessibles, et nous pouvons à travers elles « remonter le temps ». D'ailleurs, le travail maniaque de reconstitution dans *Genisys* n'est possible qu'à l'époque de l'arrêt sur image, quand le temps du défilement propre à l'expérience cinématographique traditionnelle (en salle), et propre à notre expérience humaine, peut être contrôlé pour nous permettre de reproduire fidèlement un instant, une image, plutôt, par exemple, que d'en évoquer le souvenir

(comme Steven Spielberg qui, dans les premiers *Indiana Jones*, voulait retrouver l'esprit des *serials* et du cinéma d'aventure de sa jeunesse, sans les refaire plan par plan). Le passé nous paraît ainsi à portée de main, en particulier grâce aux technologies numériques, qui ont facilité la circulation des contenus et qui satisfont, peut-être, une certaine volonté de puissance, un désir de retenir le monde plutôt que d'accepter qu'il nous échappe ou, plus précisément, dans le cas qui nous concerne, d'accepter que le passé soit révolu. Mais nous, simples humains, ne pouvons pas échapper pour autant à notre perspective ancrée dans un temps linéaire. L'émotion qui accompagnait la première apparition sur écran de *Terminator* (ou *Blade Runner*, etc.) ne peut pas être retrouvée puisque nous sommes maintenant des Kyle et des Sarah, des fans déjà acquis (la majorité des spectateurs connaissent les grandes lignes narratives de ces franchises). Les personnages de *Genisys*, à l'instar des spectateurs, retrouvent ainsi une scène d'ouverture à la fois semblable et différente de celle qu'ils attendaient, puisqu'ils la connaissaient déjà, mais ils la revisitent et la redécouvrent autrement, la star vieillissante servant finalement à révéler le pastiche et donc le travail de relecture.

Le temps perdu

Tout se joue, dans *Genisys*, comme si cette interprétation nouvelle de cette scène d'ouverture avait créé une ligne temporelle parallèle (une idée volée au *reboot* de *Star Trek*) dans laquelle les personnages gardent souvenir d'un passé qui n'a pas eu lieu (celui du film original) et d'un futur qui n'aura pas lieu (celui annoncé en 1984) tout en se dirigeant vers le nouveau présent de la franchise ; cette réinterprétation n'efface pas la précédente mais s'y superpose, en transparence, de la même façon que le spectateur garde en lui le souvenir du film original. À la base, il s'agit d'une stratégie de scénaristes pour repousser la date de l'apocalypse (prévue en 1997 dans les deux premiers films de la franchise) afin de la rendre plus vraisemblable aux spectateurs de 2015, mais cette conception pour le moins libérale du temps finit par nous révéler ce qui anime tous ces films : en voulant retrouver le passé, ils se frottent à une impossibilité et finissent par piétiner. En ce sens, il y a une lucidité, dans *Genisys*, que nous retrouvons moins chez Villeneuve (ou J. J. Abrams). Une des manières de comprendre les espaces vides, aseptisés, de *Blade Runner 2049*, tout en contraste avec la ville surpeuplée de *Blade Runner*, ce serait d'y voir une illustration de cette nostalgie qui ne peut jamais retrouver l'objet de son attention, qui ne peut jamais combler ce vide que crée le désir du fan demeurant insatiable, ce dernier voulant revivre une émotion par définition éphémère, ancrée dans un temps et un contexte révolus.

Quand, dans la narration du prologue, *Genisys* revendique sa nostalgie en évoquant un « *green world, vast and beautiful, filled with laughter and hope for the future* », un monde perdu que le narrateur, Kyle, ne connaît qu'à travers les histoires de ses parents, le film fait ainsi référence à ce monde d'avant la guerre avec les machines, et donc à ce monde qui précède les événements dépeints dans le premier *Terminator* : un monde plein d'espoir face à un nouvel univers fictif qui ne s'était pas encore développé en franchise, un monde perdu que nombre de spectateurs contemporains ne connaissent qu'à travers les histoires de leurs parents ; un monde d'avant les voyages dans le temps, les paradoxes temporels, un monde au temps encore linéaire, qui se déroulait, défilait, sans que nous puissions le stopper. Un monde qui n'a pas complètement disparu, mais qui se voit incarné par Schwarzenegger, son corps témoignant du passage du temps et nous forçant, comme l'apparition de Harrison Ford dans *Blade Runner 2049*, à constater l'écart entre cet homme-ci et celui qu'il était en 1984. Bien sûr, nous avons vu vieillir ces acteurs au fil des années de film en film, mais c'était un vieillissement lent, presque invisible, alors que cette reprise d'un même rôle à trente ans d'écart vient révéler subitement tout ce temps passé en éveillant en nous le souvenir de la première apparition.

Pas de hasard, dans ce cas, si *Blade Runner 2049* oppose à sa star vieillissante un clone à la jeunesse irréelle, comme dans *Genisys*. Il ne s'agit pas ici d'un double de lui-même : Deckard est plutôt confronté à une réplique de Rachael (une androïde dans le premier film, de qui Deckard tombait amoureux) telle que nous l'avons connue dans le film de 1982 sous les traits de Sean Young. Deckard détecte une anomalie, la couleur des yeux, et se détourne du mauvais double qui se fait aussitôt abattre derrière lui en arrière-plan : le film de Villeneuve signifie ainsi son refus d'être une copie conforme du film original (autre manière d'accepter que le temps a passé) tout en nous rappelant qu'au cinéma, les acteurs sont irremplaçables. Schwarzenegger l'explique aussi d'une belle façon dans *Genisys*, lorsqu'il veut convaincre Kyle et Sarah qu'il est bien lui-même, et non un de ces T-1000 de métal liquide (entendre : de CGI) pouvant emprunter la forme qu'ils souhaitent : « *I lack the mimetic skills to appear as anyone else.* » Schwarzenegger ne peut pas apparaître au cinéma comme quelqu'un d'autre que Schwarzenegger (tout comme Ford, d'ailleurs), sa présence devient alors un dernier refuge de véracité, d'authenticité, au sein d'une esthétique fondée sur ce CGI informel pouvant imiter ou imaginer le passé, le présent comme le futur, indifférent au passage du temps.

« *I'll be back* »

Que serait un *Terminator* sans Schwarzenegger ? Le film précédent de la franchise, *Salvation*, avait essayé de s'en tirer sans la star, à l'exception d'une séquence où un Schwarzenegger de CGI apparaissait pour combattre le héros. Quand, au début de *Genisys*, Schwarzenegger détruit son mauvais double, c'est pour renier le film précédent, peu apprécié des fans et de la critique, et pour adouber du même coup le présent film. Dans *The Force Awakens*, les acteurs de la trilogie originale servaient une fonction similaire : ils venaient transmettre leur savoir aux nouveaux personnages pour permettre à la franchise de survivre au-delà de la mort inévitable de ses acteurs – pour l'instant du moins, il semble inconcevable de remplacer Mark Hamill, Harrison Ford ou Carrie Fisher, ce qui montre bien comment, au cinéma, le réel, le corps des acteurs, participe à l'œuvre et complexifie la notion de rétro.

Mais le cas de Schwarzenegger est particulier : « *Vieillir est [son] plus mauvais rôle [...]* », écrivait Jérôme Momcilovic dans *Prodiges d'Arnold Schwarzenegger* (2016), « *parce que c'est une erreur de casting, un regrettable contre-emploi* ». Schwarzenegger le robot, le clone, celui qu'on a souvent ramené à la machine (son cinéma joue sur un imaginaire industriel, rempli de marteaux-pilons, de perceuses, de tuyaux, de tronçonneuses, de chaînes de production, que la mise en scène met en parallèle au corps sculpté de la star), celui qui a incarné le post-humain mieux que quiconque au cinéma, nous aurions voulu croire que la vieillesse ne l'atteindrait pas. Son corps visait à l'immortalité d'une œuvre d'art (c'est ce que la star en bodybuilding nous disait en 1977 dans *Pumping Iron*), une pérennité qu'il est allé chercher au cinéma, en moulant son corps dans la pellicule pour le conserver. Vœu pieux : *Genisys* joue sur cette belle ironie d'un film dans lequel seule la machine a vieilli, dans lequel tout a été *rebooté*, les acteurs originaux remplacés, les lignes temporelles parallèles et les paradoxes s'accumulant au gré de la paresse des scénaristes, qui cherchent moins la cohérence qu'à joindre tant bien que mal une série de références aux films passés. Depuis plus de trente ans, Schwarzenegger nous promet à chaque nouveau film qu'il va revenir, mais la mélancolie particulière de ses dernières apparitions à l'écran tient à cette évidence nouvelle qu'il y aura bien un moment, assez imminent, où il ne reviendra plus.

Ce sera l'une des leçons, fort émouvante, de *Genisys* : dans un régime cinématographique qui tend à nier le passage du temps pour mieux se déclarer nostalgique d'un temps où le temps existait encore, nous pouvons encore compter sur les stars pour nous rappeler à notre humanité finie. ■