Document généré le 26 avr. 2024 08:35

Séquences : la revue de cinéma

Arrival
Un jeu à somme non nulle

Pierre-Alexandre Fradet

Numéro 306, février 2017

URI : https://id.erudit.org/iderudit/84761ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)
1923-5100 (numérique)

Découvrir la revue

Citer ce compte rendu

Fradet, P.-A. (2017). Compte rendu de [Arrival : un jeu à somme non nulle]. *Séquences : la revue de cinéma,* (306), 19–19.

Tous droits réservés © La revue Séquences Inc., 2017

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

Arrival

Un jeu à somme non nulle

« Traduire, c'est trahir », suggère une expression célèbre. Car dès qu'on s'efforce de ramener un régime de sens étranger à un régime de sens connu, on dénature forcément quelque peu le premier en l'assimilant au second. Cela est d'autant plus vrai lorsque le propos à traduire est formulé par des locuteurs non humains. Dans la récente œuvre de Denis Villeneuve, des heptapodes — créatures extraterrestres qui semblent tout droit sorties de l'esprit de Lovecraft, bien qu'elles proviennent en fait d'une nouvelle de Ted Chiang — jouent le rôle de ces locuteurs, correspondant ici à l'Autre par excellence.

PIERRE-ALEXANDRE FRADET

Tourné au Québec, lancé à Venise et fort bien accueilli par la critique, ***Arrival*** se distingue d'abord par son scénario, qui prend le contrepied d'une myriade de films où l'extraterrestre est directement identifié à un envahisseur qu'il s'agit de battre en brèche : ***Aliens***, ***Independence Day***, ***Mars attacks!***... À privilégier l'hypothèse selon laquelle les heptapodes sont disposés à prêter main-forte à l'humanité et à solliciter en retour son aide, suivant le principe du jeu à somme non nulle, l'œuvre de Villeneuve contredit Hobbes qui affirme l'existence naturelle d'une « guerre de tous contre tous ». Certes, en préférant le dialogue à la violence, l'échange de savoir à l'échange de coups de poing, la diplomatie désintéressée au regard purement stratégique, ***Arrival*** n'innove pas dans l'absolu; mais dans un contexte cinématographique commercial, sa portée est fructueuse et précieuse, capable de stimuler les consciences.

En matière formelle, l'œuvre n'est pas moins réussie. Même là où elle peut sembler répéter certaines formules connues (faire coïncider le début et la fin, multiplier les *flash-back*), l'usage qu'elle en fait en vient à nous convaincre de leur fécondité. C'est que le temps dont il est question dans ***Arrival*** n'est pas linéaire. Au lieu d'impliquer une accumulation de moments intriqués les uns aux autres et irréversibles, il rend possible — comme le font comprendre les créatures extraterrestres — une certaine vision de l'avenir. L'impression de succession que nous expérimentons au quotidien, et qui est présupposée par plusieurs œuvres de science-fiction, comme ***The Time Machine*** de George Pal, apparaît dès lors relative à notre point de vue humain actuel. Quant aux fréquents *flash-back*, ils évoquent à répétition le rapport entre la traductrice Louise Banks et sa fille décédée. Rappelant en cela l'atmosphère de ***The Tree of Life*** et sa manière unique de relier le particulier (une famille texane) à l'universel (l'origine de l'univers), ***Arrival*** va à vrai dire jusqu'à nous faire douter qu'il s'agit là de retours en arrière et à nous suggérer que ce sont peut-être bien plutôt des *sauts en avant*, voire des épisodes de vie qui défient toute chronologie.

Dans une scène d'***Interstellar***, œuvre de Christopher Nolan portée par une musique aussi enveloppante que celle d'***Arrival***, une navette spatiale pénètre dans un trou de ver. Au moment où le ciel étoilé commence à susciter le plus d'émotion chez le spectateur, le cinéaste détourne la caméra de ce ciel étincelant pour la recentrer sur le visage des pilotes de la navette, ce qui nous ramène à l'horizon humain et neutralise l'expérience filmique. ***Arrival*** procède de manière semblable à un moment crucial : lorsque les traducteurs et les scientifiques rencontrent pour la première fois les heptapodes. Au lieu d'allonger les plans comme dans ***2001 : L'Odyssée de l'espace***, Villeneuve interrompt la scène tout juste après que les créatures se sont révélées à l'écran et il enchaîne avec le retour des aventuriers sur Terre. Bien que la manœuvre puisse agacer au départ, parce qu'elle fait mourir la tension que la scène avait bellement créée, elle finit par sembler justifiée (on s'en rend compte plus tard) par les multiples échanges que les humains ont avec les créatures. En effet, si le cinéaste avait allongé cette scène de première rencontre, il n'aurait pas été en mesure de laisser dans l'ombre les intentions des visiteurs de l'espace. Garder sous le boisseau ces intentions permet ainsi, non pas d'étouffer l'expérience cinématographique, mais de mieux faire évoluer par la suite la relation qu'entretiennent les humains avec les étrangers, par de multiples va-et-vient entre la base militaire et le vaisseau extraterrestre. Autant de décisions judicieuses qui rejailliront bientôt, on l'espère, dans ***Blade Runner 2049***.

★★★★

L'horizon humain pour neutraliser l'expérience filmique

■ L'ARRIVÉE | **Origine :** États-Unis – **Année :** 2016 – **Durée :** 1 h 56 – **Réal. :** Denis Villeneuve – **Scén. :** Eric Heisserer, d'après la nouvelle *Story of Your Life* de Ted Chiang – **Images :** Bradford Young – **Mont. :** Joe Walker – **Son :** Olivier Calvert, Michelle Child, Dave Whitehead – **Mus. :** Jóhann Jóhannsson – **Int. :** Amy Adams (Louise Banks), Jeremy Renner (Ian Donnelly), Michael Stuhlbarg (l'agent Halpern), Forest Whitaker (le colonel Weber), 1 première, Abigail Pniowsky (Hannah à 8 ans), Mark O'Brien (le capitaine Marks) – **Prod. :** Dan Levine, Shawn Levy, David Linde, Aaron Ryder – **Dis. / Contact :** Paramount.