

## L'uchronie régressive de la trilogie *Retour vers le futur*

Robin Hopquin  
Université de Caen Normandie

Alors que les productions contemporaines s'inspirent volontiers de l'imagerie de la décennie 1980 en la fantasmant, la trilogie culte *Retour vers le futur* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985, 1989, 1990) se projette quant à elle vers celle des années 1950. Si l'on peut y voir la traditionnelle relecture de leur enfance par les générations successives, les décennies 1950 et 1980 se rejoignent dans leur propension à être perçues à travers les images d'une industrie hollywoodienne de grand spectacle familial, qu'elles soient celle du Cinemascope et du Technicolor dans les années 1950 ou du « retour au *happy end* » et de « l'incitation à retomber en enfance »<sup>1</sup> dans les années 1980. De fait, de la même manière qu'il inspire la production actuelle, le cinéma des années 1980 « se fonde aussi sur le mythe d'une époque historique bien précise : un « âge d'or » situable entre les années 1950 et 1960 »<sup>2</sup>. La saga *Retour vers le futur* est caractéristique de cette projection vers le passé, puisque le 1955 vers lequel Marty revient plusieurs fois dans la série est représenté comme « un âge d'or pour la petite ville d'Hill Valley »<sup>3</sup>.

*Retour vers le futur* est sans doute l'un des meilleurs exemples de fiction rétrotopique. Non pas seulement parce qu'il s'agit dans les différents épisodes de revenir vers une époque fantasmée (celle des années 1950 dans les volets 1 et 2 ; celle de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle dans le volet 3), mais également parce que ce retour doit permettre de régler les problèmes de la société américaine des années 1980, qui ne sont pas sans évoquer les différentes régressions listées par Zygmunt Bauman

dans son ouvrage<sup>4</sup>, que ce soit le « retour aux tribus » en germe dans l'image de la petite ville et de la bande de Biff Tannen (Thomas F. Wilson) ou le « retour aux inégalités » symbolisé par la pauvreté de la famille de Marty McFly (Michael J. Fox). Le premier volet ne cache pas les problèmes sociétaux de son temps qu'il synthétise et caricature *via* la famille McFly, figure martyre et grotesque à la fois. La famille de Marty vit dans la misère, sans aucun horizon d'avenir : lors de sa première apparition, la mère, Lorraine (Léa Thompson), se remémore avec une tendresse teintée d'amertume sa rencontre avec son mari, tandis que le père, George (Crispin Glover), regarde un *TV show* en noir et blanc. Marty est lui-même effrayé par le futur quand il explique à Jennifer (Claudia Wells), sa petite amie, la raison pour laquelle il ne parvient pas à envoyer l'une de ses chansons à une maison de disques : « imagine qu'ils me disent "inutile d'insister, vous n'avez aucun avenir" » [« *what if they say "get out of here kid, you've got no future"* »]. L'ouverture de *Retour vers le futur* dépeint une société américaine craintive, gangrenée par les injustices et le défaitisme. Dès lors, l'enjeu sans cesse renouvelé des récits est de remédier à cette peur du futur – ciblée par Bauman comme étant la raison profonde de la rétrotopie – en retournant dans le passé.

S'il y a là un paradoxe apparent c'est qu'il constitue la matière même de la série. L'idéal passéiste doit infuser le présent, non sans en passer par quelques entorses fondamentales faites aux lois des voyages dans le temps, puisque, malgré les imprécations de Doc (Christopher Lloyd) de ne pas altérer le cours des événements, les deux

<sup>1</sup> Emiliano Morreale, « Regarder les années 1980. *Vintage*, mise en abyme et romans d'apprentissage », *Vertigo*, n° 44, 2012, p. 77.

<sup>2</sup> *Ibid.*

<sup>3</sup> Bernice M. Murphy, « You Space Bastard ! You Killed My Pines !: *Back to the Future*, Nostalgia and the Suburban Dream », dans Sorcha Ni Fhlainn (dir.), *The World of Back to the Future : a Critical Essay*, Jefferson, North Carolina and London, Macfarland and Company, 2010, p. 52 : « *A golden age for the town of Hill Valley* ». Toutes les traductions sont de l'auteur, sauf mention contraire.

<sup>4</sup> Zygmunt Bauman, *Retrotopia*, Paris, Premier Parallèle, 2019.

personnages répètent inlassablement les mêmes manipulations temporelles au profit de la famille de Marty. Pour le dire autrement, le caractère rétrotopique de la trilogie est sous-tendu par une dimension uchronique<sup>5</sup>, dans un mouvement à la fois analogue et contradictoire. Il y a bel et bien une projection dans un passé fétichisé, mais au profit d'une altération de la chaîne des événements diégétiques.

Je propose d'analyser les conséquences de cette double dynamique qui est le cœur du propos politique de la trilogie, ainsi que de la nostalgie ambivalente qu'elle dispense. D'un côté, comme de nombreux commentateurs l'ont souligné, il est clair que la dimension remédiatrice des récits est profondément conservatrice, jusqu'à s'aligner sur l'idéologie reaganienne des années 1980. Il s'agira d'abord d'analyser cet aspect politique de *Retour vers le futur*, en remarquant à quel point cette position s'entretient grâce à une hiérarchisation des différents mondes possibles présentés dans la série. D'un autre côté, les passés filmés sont explicitement montrés comme des fantasmes cinématographiques, si bien que la nostalgie dispensée par la trilogie agit à la fois au premier degré et comme une mise en abyme de son propre fétichisme. L'enjeu sera alors de montrer comment la série crée une uchronie postmoderne dont la nostalgie est l'élément moteur. Plus globalement, cette analyse aura pour but de dégager un mode d'expression rétrotopique original que l'on pourrait désigner par le terme d'uchronie régressive : une altération temporelle changeant le cours des événements mais fondée sur la fixation du passé, autant sur le plan idéologique que formel.

## Une uchronie reaganienne

La notion d'uchronie est assez peu utilisée dans les analyses de *Retour vers le futur*, les chercheurs lui préférant le qualificatif « d'utopie »<sup>6</sup> alors même

qu'il s'agit d'une imprécision. La petite ville d'Hill Valley est en effet un non-lieu (*u-topia*), comme l'indique la géographie absurde de son toponyme, mais elle est le théâtre d'évolutions loin d'en faire automatiquement un lieu idéal : la version originale de 1985 qui ouvre le premier opus (1985A<sup>7</sup>), le futuriste 2015 ou l'alternative cauchemardesque de 1985 dominée par l'empire de Biff Tannen (1985C) dans le deuxième épisode ne font pas de la petite ville un modèle désirable. S'il existe bien une utopie, celle-ci est avant tout nostalgique puisqu'elle se situe dans les années 1950, qu'elles soient celles du premier opus dans lequel Marty doit rétablir la romance entre ses parents avant de revenir à son époque (1955A et B, je reviendrai sur cette typologie) ou du deuxième volet (1955B et C) où il s'agit de retrouver le jeune Biff Tannen pour lui soutirer le magazine comportant tous les résultats sportifs du xx<sup>e</sup> siècle qui lui permet de construire sa fortune conduisant à cette vision horrifique de 1985 (1985C). De même, on pourrait voir une version idéale d'Hill Valley dans le 1985 de la fin du premier épisode (1985B) dans lequel la famille de Marty est devenue un modèle de réussite. Toutes ces manipulations temporelles soulignent finalement qu'Hill Valley ne fait qu'évoluer entre positions utopiques (1985B, 1955A et B), dystopiques (1985C, voire 1985A) ou plus neutres (2015, 1885 dans le 3<sup>e</sup> volet) en fonction du temps et non du lieu. C'est-à-dire que la série invente avant tout un temps alternatif, parfois positif, parfois négatif, qui se matérialise dans un lieu imaginaire.

Cette distinction ne discrédite en rien les analyses antérieures proposées selon le modèle de l'utopie puisque les termes s'entremêlent volontiers, mais elle nous permet d'approcher avec plus de finesse les conséquences occasionnées par la sédimentation des différentes strates temporelles dans la série. Les métamorphoses d'Hill Valley façonnent un univers fictionnel implicitement hiérarchisé entre les « bonnes » et les « mauvaises » alternatives. Cette organisation classe fatalement les différents mondes

<sup>5</sup> L'uchronie désigne littéralement un temps qui n'existe pas. Il s'agit d'une utopie temporelle réorganisant la chaîne causale des événements, afin d'écrire une histoire réinventée. La saga *Retour vers le futur* répond bien aux deux impératifs de l'uchronie : elle contient un point de divergence (même plusieurs), c'est-à-dire un moment précis du récit qui entraîne un basculement des événements tels qu'on les connaît, et elle est bien une réécriture des événements passés et présents.

<sup>6</sup> Dans l'ouvrage de référence de Sorcha Ni Fhlainn déjà cité, on compte cinq occurrences du terme « *utopia* », mais aucune de « *uchronia* ».

<sup>7</sup> Je reprends la logique de la terminologie de Sorcha Ni Fhlainn (dir.), *op. cit.*, composée de lettres (A, B, C), même si le résultat est différent : je nomme « 1985A » l'époque qui ouvre le premier volet plutôt que « 1985 », car cela évite de postuler qu'il y a une ligne temporelle originelle.

présentés en termes de valeurs, dont la prétention à être la « bonne » ou la « mauvaise » version du réel dépend avant tout d'impératifs idéologiques.

En effet, *Retour vers le futur* construit d'abord une version idéalisée des années 1950, que Michael Dwyer nomme les « *fantasy fifties* »<sup>8</sup>, mises en scène dans un assemblage de couleurs saturées rappelant le Technicolor [fig. 1] et de références répétées au rêve, que ce soit la réplique de Marty à son entrée dans Hill Valley (« *this has got to be a dream* ») ou la chanson de The Chordettes *Mr Sandman* aux paroles évocatrices (« *Mr Sandman bring me a dream* »).



Fig. 1 – La palette chromatique d'Hill Valley est composée du rouge, du vert et du bleu, soit les trois couleurs du procédé Technicolor trichrome (celui majoritairement utilisé dans les années 1950).

L'onirisme volontaire qui sous-tend la représentation de la petite ville « suggère qu'à l'époque de la sortie du film, la culture américaine rêvait d'un retour aux années 1950 »<sup>9</sup>. Cette lecture met en valeur le processus d'aseptisation à l'œuvre dans *Retour vers le futur*. 1955 est débarrassé de tous ses éléments problématiques, de la Guerre froide à la ségrégation en passant par les prémices des conflits générationnels, alors même que ces derniers sont à la source de la création du *teen movie* que *Retour vers le futur* imite<sup>10</sup>. Au contraire, le premier volet est transformé en une sorte de *chick flick* au masculin<sup>11</sup>,

ce sous-genre du *teen movie* focalisé sur la réhabilitation d'une adolescente vis-à-vis des normes de son genre, qui trouve dans le paradoxe temporel du film une matière tout à fait originale puisque c'est le fils qui apprend au père à se comporter comme un homme, ce qui consiste essentiellement à savoir séduire une femme et à se défendre contre les brutes.

Nous pouvons tirer deux conclusions de ces constatations. Tout d'abord, la trilogie est sensible au « mythe nostalgique incarné par la politique culturelle de l'ère Reagan et le désir de retrouver et de se réconcilier avec un passé conçu en termes idéalisés et romantisés »<sup>12</sup>. Dans ses discours, Ronald Reagan n'hésite pas à en appeler à une « version fantasmée des années 1950, [perçues] comme un lieu stable, anhistorique et continuellement accessible »<sup>13</sup>. Les années 1950 représentent ainsi une « utopie régressive » dans le sens qu'en donne Peter Murvai, « un passé largement idéalisé »<sup>14</sup> vers lequel projeter ses rêveries du bon vieux temps. En même temps, ce que l'analogie avec le *chick flick* fait comprendre, c'est que cette nostalgie n'est pas inerte : il s'agit bien de corriger un défaut, incarné par la masculinité défaillante du père, qui se répercute sur la société américaine des années 1980. La figure du père est mise à mal au début de *Retour vers le futur*, mais c'est bien sa réhabilitation à la fin du premier volet qui propulse la famille McFly dans le camp des vainqueurs, redorant alors symboliquement le blason de l'Amérique moyenne. La trilogie est en cela perméable à l'idéologie paternaliste revendiquée par le parti conservateur au pouvoir.

<sup>8</sup> Michael Dwyer, « "Fixing" the Fifties : Alex P. Keaton and Marty McFly » dans Kimberly R. Moffitt et Duncan A. Campbell (dir.), *The 1980's, a Critical and Transitional Decade*, Plymouth, Lexington Books, 2011, p. 202.

<sup>9</sup> *Ibid.* : « [It] suggests that the time of the film's release American culture was dreaming of a return to the 1950s ».

<sup>10</sup> Voir Timothy Shary, *Teen Movies. American Youth on Screen*, London, Wallflower Press, 2005. Voir notamment la partie sur la délinquance juvénile à l'écran, p. 21-27.

<sup>11</sup> Adrienne Boutang et Célia Sauvage, *Les Teen Movies*, Paris, Vrin, 2011. Voir la sous-partie « *Hell is a teenage girl* » du premier chapitre (p. 54-68).

<sup>12</sup> Stephen Prince, *Visions of Empire : Political Imagery in Contemporary American Film*, Praeger, 1992. Cité par Joseph Schmickrath, « "Historical Time Flux" : *Back to the Future* and the Pastiche of *Rebel Without a Cause* », *Journal of Popular Culture*, vol. 54, n°4, 2021, p. 837 : « *The nostalgic myths incarnated by the Reagan-era political culture and the desire for retrieval of and reconciliation with a past conceived in idealized and romanticized terms* ».

<sup>13</sup> Michael Dwyer, *op. cit.*, p. 215 : « *This establishes the fantasy version of the fifties as a stable, ahistorical, and continually accessible site* ».

<sup>14</sup> Peter Murvai, « Nostalgie et posthistoire dans quelques utopies louis-quatorziennes (1675-1714) », *Conserveries mémorielles*, n°22, 2018. URL : <http://journals.openedition.org/cm/2805>.

Ce qu'il faut ainsi comprendre, c'est que *Retour vers le futur* opère un transfert de « l'utopie régressive » vers ce que j'appellerai l'uchronie régressive. Or, la série acquiert une vocation politique plus affirmée à partir du moment précis où elle devient une uchronie. Quand Marty arrive en 1955, il est bel et bien plongé dans une utopie, c'est-à-dire un lieu, certes idéalisé, mais dans lequel on reconnaît la causalité de la diégèse. L'action ne bascule dans l'uchronie qu'au moment où Marty se fait percuter par la voiture de la famille de Lorraine à la place de son père adolescent, ce qui empêche ses parents de se rencontrer (c'est le point de divergence du récit). En toute rigueur, il faudrait donc considérer qu'au moment où Marty se fait renverser, il crée une ligne temporelle alternative qui est un autre 1955, un 1955B. À partir de là, le 1985 que nous connaissions (1985A) n'existe plus, comme l'indique le progressif effacement de Marty sur la photo de famille qu'il conserve dans son portefeuille [fig. 2].



Fig. 2 – L'effacement sur la photographie indique l'écrasement de la ligne temporelle originelle.

C'est en cherchant à le restaurer que le héros corrige les défauts inhérents à sa famille et crée involontairement un 1985 alternatif (1985B) dans lequel George est un écrivain à succès, Lorraine n'est plus alcoolique et Marty obtient la voiture de ses rêves [fig. 3], celle qu'il désirait au début du film – préalablement nettoyée par un Biff Tannen transformé en laquais.

C'est donc bien le déplacement de l'utopie vers l'uchronie qui active la dimension politique du film, parce que ce qui n'était que latent dans la nostalgie réconfortante des années 1950 devient le moteur d'un changement plus radical.



Fig. 3 – Marty obtient la voiture de ses rêves en 1985B.

De ce point de vue, la saga réinvente une chronologie fantasmée de l'histoire américaine. Il est entendu qu'un changement en 1955 affectera directement 1985, créant ainsi une continuité immédiate entre ces deux périodes qui enjambent les années 1960 et 1970, de la même manière que l'invocation des années 1950 par Ronald Reagan dans ses discours lui permet de « nier que les perturbations culturelles des années 1960, ou que le contrecoup politique des années 1970 aient jamais eu lieu »<sup>15</sup>. L'idéologie reaganienne fonctionne pour ainsi dire comme une uchronie politique, dans la mesure où elle cherche à créer une continuité historique désirée qui équivaut à une réinvention fictionnelle de la chaîne causale des événements.

La relation que *Retour vers le futur* entretient avec cette vision devient évidente dès que l'on prend en compte la façon dont la série hiérarchise ses mondes alternatifs. Si Doc indique bien qu'il est interdit de manipuler le temps, jamais la version alternative de 1985 (1985B) n'est remise en question par les personnages, tout simplement parce qu'elle profite à la famille de Marty. À l'inverse, le 1985 dominé par l'empire de Biff Tannen dans le deuxième volet (1985C) est présenté comme un bouleversement auquel il faut remédier. L'enjeu de cet épisode est alors de rétablir une réalité qui n'est pourtant qu'une alternative (1985B), en revenant en 1955B pour empêcher Biff d'obtenir le magazine de résultat sportif que lui donne son futur lui (créant ainsi un autre carrefour temporel, un 1955C vite aboli par Marty). Finalement, les manipulations temporelles ne sont autorisées que si elles permettent de corriger ce que la série assimile à une injustice. Biff est le grain de sable grippant le système méritocratique dans lequel chacun est supposé

<sup>15</sup> Sorcha Ni Fhlainn, « Introduction : It's About Time », *op. cit.*, p. 5 : « Reagan wished to invoke the spirit of the 1950s because it would deny that the cultural disruption of the 1960s, or the political backlash of the 1970s, ever took place ».

récolter le fruit de ses efforts de façon logique et homogène. La domination de la famille McFly dans le 1985B est alors légitimée par la droiture des personnages, quand bien même l'idéal sociétal qu'elle incarne est construit sur l'accumulation de biens et l'asservissement de Biff. *Retour vers le futur* ne crée pas un univers composé potentiellement d'une infinité de mondes parallèles, puisqu'il n'y a finalement qu'un même modèle antipodique. D'un côté, l'uchronie libérale et capitaliste cimentant la famille autour des symboles de la réussite et de la revanche (1985B), qui est la continuité directe de 1955B. De l'autre côté, des dyschronies<sup>16</sup> dans lesquelles la famille blanche de la classe moyenne est destituée de sa légitimité naturelle à réussir (1985A et 1985C). Ces univers fonctionnent comme les faces inverses d'une même pièce, de la même façon que les *fifties* s'opposent frontalement aux *sixties* dans le discours conservateur des années 1980.

Si *Retour vers le futur* se présente comme une uchronie régressive, c'est donc parce qu'il fonde l'entièreté de son rapport au réel sur un système de valeurs implicite conduisant à nous faire prendre le « bon » pour le réel (1955B et 1985B), alors même que celui-ci ne repose que sur l'actualisation d'un ordre antérieur. Les années 1950 représentent le lien que l'Amérique entretient avec une authenticité perdue qu'il s'agit de reconquérir. Quand Marty voyage pour la première fois dans le temps, il passe du parking du « *Twin Pines Mall* » en 1985 à la matérialisation de ces pins, dans lesquels il fonce d'ailleurs avec sa DeLorean, en 1955. Au-delà du gag qu'il appelle (le *mall* est renommé « *Lone Pine Mall* » en 1985B), ce passage semble délimiter la frontière entre un monde naturel (les années 1950) et sa reproduction imparfaite (les années 1980). De façon dérivée, ce constat se vérifie par la manière dont 1985B se définit par sa capacité à concrétiser matériellement ce qui n'existe que sous forme de désir en 1985A (la voiture, le livre écrit par le père), rendant sensible la délimitation entre un monde « réel » parce que tangible (1985B, c'est-à-dire la revitalisation de l'esprit des années 1950) et un autre « irréel » car intangible (1985A).

Cette lecture demeure toutefois imparfaite dans

la mesure où l'authenticité des années 1950 est consciemment construite par « des images de consommation, de placement de produit et d'intertextes cinématographiques »<sup>17</sup>. Les logos, les voitures, les décors n'ont pas une fonction historique mais signalétique. Il ne s'agit pas de reproduire 1955 de façon authentique, mais de faire « comme si » cela pouvait être 1955. Cette facticité est renforcée par la dimension uchronique du récit qui brouille notre appréhension de la réalité. Au début du premier épisode, nous accordons intuitivement au 1985A la qualité de « réalité », de même que nous le faisons pour le 1955A. Toutefois, dès que le processus uchronique se met en marche, cette réalité se disloque, si bien que nous en venons même à considérer la version originelle de 1985 comme une dyschronie, une erreur temporelle. Cette dimension est bien comprise par les créateurs de la série, Robert Zemeckis et Bob Gale, qui artificialisent d'emblée les différents mondes visités pour que les voyages ne s'effectuent finalement pas dans le temps mais dans les images. *Retour vers le futur* propose ainsi de dépasser la définition de l'uchronie comme une simple construction dramaturgique (et idéologique), pour l'inscrire au cœur d'une relecture des imaginaires cinématographiques.

## L'uchronie comme nostalgie des mondes fictifs

Au début du troisième épisode, Marty décide de retourner de 1955B vers 1885 afin de sauver Doc de son assassinat par Buford Tannen, l'ancêtre de Biff, alors que le scientifique a été malencontreusement propulsé à cette époque à la fin du deuxième volet. Le voyage s'effectue dans un *drive-in* désert, Marty se dirige à 141km/h vers un mur représentant des Indiens, surplombé par un écran de cinéma. Quand il parvient à hauteur du mur, il est projeté en 1885 et fonce directement vers une véritable horde d'Indiens, semblables à ceux qui étaient dessinés sur l'enceinte du *drive-in*, donnant ainsi l'impression que le réel a remplacé la copie [fig. 4 et 5].

Cette substitution est renforcée par les décalages

<sup>16</sup> J'emprunte le terme à Eric B. Henriot, *L'Histoire revisitée : panorama de l'uchronie sous toutes ses formes*, Paris, Les Belles Lettres, 2004, p. 208. La dyschronie est une ligne temporelle alternative clairement désignée comme négative (à l'image de la dystopie).

<sup>17</sup> Sorcha Ni Fhlainn, *op. cit.*, p.12.

répétés entre l'imaginaire du western tel qu'il s'est consolidé dans la culture américaine jusqu'aux années 1950 et la version qu'en offre *Retour vers le futur 3*. Les gags sur les habits très colorés de Marty semblables à un déguisement, la saleté de l'eau et de la rue, la qualité douteuse du whisky ciblent tous les différences existantes entre le faux Ouest des *Dime novels* et du cinéma et le vrai Ouest débarrassé de son folklore. Il faut pourtant bien comprendre que

la vision de l'Ouest qui nous est présentée dans *Retour vers le futur 3* est aussi prévisible et inauthentique que celle que l'on peut trouver en 1955 : la seule différence est qu'il s'agit d'une version du passé totalement issue des années 1980<sup>18</sup>.

Le voyage temporel offre l'opportunité de jouer avec les codes d'un genre dont chacun connaît les archétypes, mais qui a quasiment disparu des écrans au moment de la sortie du film. De fait, la cavalerie poursuit les Indiens qui chassent eux la DeLorean de Marty et le traditionnel duel au pistolet se conclut pour Tannen dans une remorque de fumier, à l'instar de sa descendance lors des épisodes précédents. Le western est ainsi revisité selon la connaissance qu'en ont les spectateurs des années 1980, ainsi que selon leur maîtrise des codes de la série. Dès lors, il est clair que « la horde d'Indiens n'est réelle que dans la mesure où Marty est entré dans le même type d'irréalité cinématographique qu'eux »<sup>19</sup>. La saga ne reconstitue pas une époque mais un genre qu'elle met en abyme à travers des citations plus ou moins visibles, la plus notable étant évidemment la réutilisation du plastron en fonte par Marty dans son duel contre Tannen, à la manière de Clint Eastwood dans *Pour une poignée de dollars* (*Per un pugno di dollari*, Sergio Leone, 1964). L'univers de *Retour vers le futur* n'est ainsi qu'un assemblage de références culturelles que les créateurs s'amuse à entremêler, faisant de Dark Vador, Calvin Klein ou Clint Eastwood des identités que Marty emprunte plus ou moins volontairement pour berner les personnages des époques précédentes, tout en laissant au spectateur contemporain le plaisir de la reconnaissance caractéristique d'une esthétique postmoderne.



Fig. 4 et 5 – Entrer dans la copie.

Les uchronies ne sont pas étrangères à ce processus de réécriture, dans la mesure où elles fonctionnent comme « des machines à recycler les intertextes hérités de la littérature d'imagination de l'époque »<sup>20</sup>. Le sous-genre du *steampunk* évoqué ici par l'auteur est évidemment le premier ciblé, mais il n'est que la prolongation d'un procédé commun à *Retour vers le futur* où « l'ambiguïté référentielle du monde figuré tient à l'hésitation induite entre un référent historique [les années 1880, 1950 ou 1980] et un référent architextuel [les références culturelles des années 1950 et des années 1980] »<sup>21</sup>. Par exemple, dans le premier volet, alors que Marty encourage son père George à aller séduire Lorraine au *dinner*, tous les figurants dansent en arrière-plan comme si nous nous trouvions dans *Grease* (Randal Kleiser, 1978). La fin du dernier film fait même le pont entre la portée uchronique de la série – dans un épisode par ailleurs peu intéressé par la création de lignes temporelles alternatives – et l'univers du *steampunk*, via la transformation d'une locomotive représentative de l'imagerie de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle en

<sup>18</sup> Bernice M. Murphy, *op. cit.*, p. 59 : « The vision of frontier life presented to us in BTTF3 is just as predictable and inauthentic as that found in 1955: the only difference is that this is a thoroughly 1980s version of the past instead »

<sup>19</sup> Randy Laist, « Showdown at the Café 80's : The Back to the Future Trilogy as Baudrillardian Parable », *op. cit.*, p. 227 : « they [les Indiens] are only "real" insofar as Marty has entered into the same kind of cinematic unreality as they ».

<sup>20</sup> Matthieu Letourneux, « Science-fiction et uchronie », *Écrire l'histoire*, n°11, 2013, p. 130.

<sup>21</sup> *Ibid.*

machine à voyager dans le temps, stylisée par des technologies inexistantes à son époque d'origine (notamment des ailes lui permettant de voler) [fig. 6].

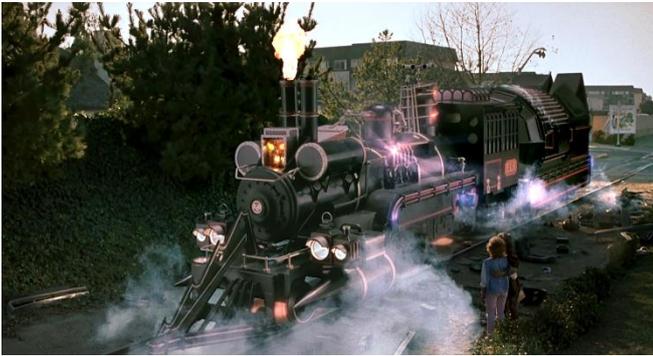


Fig. 6 – La locomotive volante.

De fait, la trilogie glisse d'une uchronie que l'on pourrait décrire comme causale, jouant sur l'altération des différentes lignes temporelles, vers une uchronie plutôt sémantique, ne reposant plus que sur la reconnaissance de signes que l'on attribue aux univers fictionnels. Si ces registres s'entremêlent dans les deux premiers épisodes, il y a bien un basculement à partir du 3<sup>e</sup> volet, sensible au moment où Marty fait la rencontre des Indiens avec sa DeLorean. La question de l'altération temporelle n'y est pas abordée, alors même que le héros enfreint une règle essentielle des voyages dans le temps en rendant visible son avancée technologique à une civilisation antérieure. L'enjeu du récit ne repose plus sur les risques d'une transformation de l'histoire américaine, il s'agit plutôt de plonger dans le genre du western, c'est-à-dire une version du passé déjà contrefactuelle. Ce jeu intericonique assume la constitution d'une histoire alternative par le cinéma, en même temps qu'il la tourne en dérision, puisque le spectateur dispose de connaissances que n'ont pas les personnages des époques précédentes, ce qui est la composante majeure du ludisme de la série.

C'est à ce point de la réflexion que l'idéalisation du passé que nous avons étudiée en première partie est contrariée par cette supériorité symbolique qu'entretient le spectateur des années 1980 vis-à-vis d'époques qu'il regarde avec distance et amusement.

Il y a là une tension, savamment maintenue dans la trilogie, entre la constitution du passé comme le réceptacle d'une authenticité disparue et la conscience de l'inauthenticité des mondes filmés. S'opposent alors, en apparence, une régression sur le plan idéologique, et une régression ludique qui est la source même du plaisir que procurent les films<sup>22</sup>. Il y en a une constante entre les deux états, de même qu'il y a une continuité entre le caractère causal de l'uchronie et sa dimension sémantique. L'idéalisation des temps anciens sert également une glorification de la culture du présent dans sa faculté à maîtriser et à détourner les signes du passé. D'une certaine manière, la série met en abyme la capacité des années 1980 à déterritorialiser les signes culturels pour les recycler : que ce soit le blouson de Marty que tous les habitants de 1955A prennent pour un gilet de sauvetage ou l'aptitude du héros à puiser dans ses connaissances culturelles pour régler ses problèmes (il se présente à George en Dark Vader venant de la planète Vulcain pour le neutraliser s'il ne séduit pas Lorraine dans le premier épisode). Les voyages temporels permettent de rendre proéminents les signes culturels des années 1980 en les exotisant, comme la paire de *sneakers* Nike que porte Marty tout au long des épisodes ou « la voiture, le walkman, la combinaison antiradiation » qui « paraissent tellement futuristes, qu'elles [*sic*] sont étranges pour les personnages »<sup>23</sup>. La plongée de Marty dans les univers passés ne fait que renforcer sa propre appartenance à l'époque contemporaine, faisant de lui un adolescent prototypique des années 1980, non pas présenté comme une personne quand il apparaît pour la première fois à l'écran « mais comme une collection de signes "années 1980" – ses *sneakers* Nike, puis son skateboard, puis ses habits en jeans, puis ses cheveux séchés au sèche-cheveux et sa

<sup>22</sup> J'emploie le terme de « régression » dans un sens descriptif plutôt que comme un jugement de valeur. Il ne s'agit pas de nier l'inventivité à l'œuvre dans ces recyclages, mais de considérer qu'ils offrent un moyen pour un public plus mûr de tirer un plaisir d'autant plus enfantin qu'il est présenté comme innocent et gratuit.

<sup>23</sup> Gergana Todorova, *Les Stratégies de mise en scène du placement de produit : du cinéma aux clips musicaux*, mémoire de recherche en Cinéma et audiovisuel : esthétique, analyse, création sous la direction de Vincent Amiel, Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2018, p. 92.

guitare Van Halen »<sup>24</sup> [fig. 7 et 8].



Fig. 7 – Des sneakers ...



Fig. 8 – ... à la guitare Van Halen.

Dès lors, par un étrange retour sur elle-même, la trilogie participe autant à fétichiser le passé que son propre présent, qu'elle perçoit même sur un mode nostalgique. Quand Marty est projeté en 2015, il voit dans la vitrine d'un magasin d'antiquités un ensemble d'objets *vintage* provenant de son époque (des bouteilles Perrier, une VHS des *Dents de la mer*, un écran d'ordinateur, etc.) [fig. 9].



Fig. 9 – La vitrine du Café 80's.

S'il s'agit de nouveau d'une mise en abyme – chaque période préserve la précédente à travers ses objets de consommation –, la scène met surtout en valeur la manière dont *Retour vers le futur* construit une nostalgie du présent. En devenant *vintage* avant l'heure, les objets des années 1980 acquièrent une valeur laissant libre court non pas à la nostalgie d'un *avoir-été* mais d'un *devenir-passé*. Le temps présent ainsi dédoublé dans l'anticipation de son embaumement devient lui-même une pure image, aussi inauthentique et fabriquée que celle des années 1885 ou 1955.

Finalement, cette nostalgie du présent est aussi le signe de sa marchandisation. En fétichisant les objets de consommation comme des marqueurs culturels, la trilogie construit un univers dont l'historicité ne repose plus que sur ses signes marchands, eux-mêmes symboliquement revalorisés par l'attachement nostalgique. Les temporalités passées et alternatives ne font que déployer cette possibilité afin de présenter des époques qui soient avant tout un assemblage



Fig. 10 – Les Nike Air Mag Back to The Future.

d'objets iconiques, *vintage* ou rétro. La série en profite pour produire ses propres icônes qui finissent par se soumettre elles-mêmes à un *merchandising* intense (la DeLorean, les *sneakers* ou les *Nike Air Mag Back to The Future* [fig. 10], l'*hoverboard*, etc.). De fait, *Retour vers le futur* en vient à être l'objet de sa propre fétichisation, devenant lui-même un produit culturel de l'économie de la nostalgie, labellisé « années 1980 » et convoqué comme tel dans les formes de remploi cinématographiques, communicationnels ou publicitaires<sup>25</sup>.

<sup>24</sup> Randy Laist, *op. cit.*, p. 220-221 : « When Marty is introduced, accordingly, it is not as a person, but as a collection of "80s" signifiers – his Nike sneakers, then his skateboard, then his denim togs, his blow-dried hair, and his Van Halen guitar ».

<sup>25</sup> Une page *Wikipédia* est même consacrée aux nombreuses références faites à la saga dans d'autres œuvres : « *Retour vers le futur* dans la

L'uchronie de la trilogie *Retour vers le futur* cultive donc un sentiment rétrotopique bien particulier, tout à fait caractéristique des années 1980 et, par prolongement, de notre culture contemporaine. Sur un plan idéologique, la régression étudiée ne tient pas uniquement à la projection vers un temps passé idéalisé, mais à la manière dont son actualisation dans le présent du récit constitue un « réel » fondamentalement contrefactuel, fondé par les valeurs conservatrices de la décennie. Sur un plan formel, les époques visitées renvoient moins à leurs référents historiques que fictionnels, chacune étant reconstituée selon des assemblages variés de citations et d'auto-citations que le spectateur s'amuse à identifier. Ce jeu amène à fétichiser les signes culturels d'une époque à travers l'obsolescence de ses objets de consommation. Le sentiment rétrotopique de *Retour vers le futur* est alors paradoxalement tourné vers le présent, vers l'anticipation de la nostalgie que les années 1980 – mais également la trilogie elle-même – pourront produire. La saga est donc emblématique de l'entrée massive dans l'ère d'une consommation culturelle nostalgique, non pas en tant que désir de retrouver un passé perdu (un *avoir-été*), mais comme un « style culturel »<sup>26</sup> propice à l'appropriation et au recyclage de produits dont la perte est pensée comme l'essence même (un *devenir-passé*).

## Bibliographie

- BAUMAN, Zygmunt, *Retrotopia*, Paris, Premier Parallèle, 2019.
- BOUTANG, Adrienne et SAUVAGE, Célia, *Les Teen Movies*, Paris, Vrin, 2011.
- DWYER, Michael, « "Fixing" the Fifties : Alex P. Keaton and Marty McFly », dans MOFFITT, Kimberly R. et CAMPBELL, Duncan A. (dir.), *The 1980's, a Critical and Transitional Decade*, Plymouth, Lexington Books, 2011.
- FANTIN, Emmanuelle, « La marchandisation de la nostalgie. Quelques réflexions théoriques autour

de l'absence, du capitalisme et de l'utopie du passé », dans GASPARINI, Patrizia et ZUNINO, Estelle (dir.), *Nostalgie, conceptualisation d'une émotion*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy et Éditions Universitaires de Lorraine, 2021, p. 221-236.

- GRAINGE, Paul, « Nostalgia and Style in Retro America: Moods, Modes, and Media Recycling » *The Journal of American Culture*, vol. 23, n°1, 2000, p. 27-34.
- GUYOT, Adrien, « Âges d'or et fausses nostalgies : entre imaginaire *vintage* et déjà vu. Une analyse du discours nostalgique dans la culture populaire contemporaine », *Actes de la journée d'études « État des lieux : la recherche en français dans l'Ouest canadien »*, vol. 6, n°2, 2020, p. 123-130.
- HENRIET, Éric B., *L'Histoire revisitée : panorama de l'uchronie sous toutes ses formes*, Paris, Les Belles Lettres, 2004.
- LETOURNEUX, Matthieu, « Science-fiction et uchronie », *Écrire l'histoire*, n°11, 2013.
- MAZEL, Quentin, « Le jugement critique et l'imaginaire cinématographique des années 1980, "La nostalgie n'est plus ce qu'elle était" », dans FANTIN, Emmanuelle, FEVRY, Sébastien et NIEMEYER, Katharina (dir.), *Nostalgies contemporaines. Médias, cultures et technologies*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2021, p. 245-264.
- MORREALE, Emiliano, « Regarder les années 1980. *Vintage*, mise en abyme et romans d'apprentissage », *Vertigo*, n° 44, 2012, p. 77-82.
- MURVAI, Peter, « Nostalgie et posthistoire dans quelques utopies louis-quatorziennes (1675-1714) », *Conserveries mémorielles*, n°22, 2018. URL : <http://journals.openedition.org/cm/2805>.
- NI FHLAINN, Sorcha (dir.), *The World of Back to the Future : a Critical Essay*, Jefferson, North Carolina and London, Macfarland and Company, 2010.
- PETT, Emma, « 'Hey! Hey! I've Seen This One, I've Seen This One. It's a Classic': Nostalgia, Repeat Viewing and Cult Performance in *Back to the Future* », *Participation, Journal of Audience and Reception studies*, vol. 10, n°1, mai 2013, p. 178-197.

culture populaire », *Wikipédia*, page créée le 22/02/2018, consultée le 11/05/2023.

URL : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Retour\\_vers\\_le\\_futur\\_dans\\_la\\_culture\\_populaire](https://fr.wikipedia.org/wiki/Retour_vers_le_futur_dans_la_culture_populaire).

<sup>26</sup> Paul Grainge, « Nostalgia and Style in Retro America: Moods, Modes, and Media Recycling » *The Journal of American Culture*, vol. 23, n°1, 2000, p. 27.

SCHMICKRATH, Joseph, « "Historical Time Flux" : *Back to the Future* and the Pastiche of *Rebel Without a Cause* », *Journal of Popular Culture*, vol. 54, n°4, août 2021, p. 832-847.

SHARY, Timothy, *Teen Movies. American Youth on Screen*, London, Wallflower Press, 2005.

TODOROVA, Gergana, *Les Stratégies de mise en scène du placement de produit : du cinéma aux clips musicaux*, mémoire de recherche en Cinéma et audiovisuel : esthétique, analyse, création sous la direction de Vincent Amiel, Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2018.