

Terminator 2 Unplugged

Aurélien Arnaud



Boom'
Structur
PÔLE CHORÉGRAPHIQUE



« L'art précède l'action. »
- Louise Michel

Au commencement

An 1993

Sous le préau de la cour de récréation,
Petit Pierre me raconte le film extraordinaire qu'il a vu la veille sur cassette vidéo.
Terminator 2.
Les images impossibles et fantastiques qu'il me dépeint font une impression durable sur mon cerveau d'enfant.

An 2007

Crise existentielle ouverte.
La nature se meurt.
Cette information s'inscrit dans toute sa dimension jusqu'au fond de mes entrailles.
Elle ne me quittera plus.
Je contemple avec un vertige d'impuissance la somme de tout ce que nous allons perdre.
Et une question m'obsède : « *Que faire ?* »

An 2016

Je redécouvre par hasard *Terminator 2*
et je me prends un uppercut à l'estomac.
C'est le plus grand film que j'aie jamais vu.
C'est un cri vengeur,
un cri de colère,
un cri de violente douleur,
mais surtout
une *réponse*.
Une *réponse* encore *inouïe*,
et qui clame, *vibrante* : « *La guerre contre les machines !* »

Histoire

Los Angeles, 1995.

Sarah Connor enrage dans l'hôpital psychiatrique où on l'a enfermée.
Elle sait qu'une intelligence artificielle nommée Skynet provoquera sous peu l'apocalypse nucléaire. Pour exterminer l'humanité.

Personne ne la croit, pas même John, son fils de 10 ans.
Lui, le futur chef de guerre des humains contre Skynet.
Tout changera lorsqu'il découvrira l'existence de deux machines venues du futur :
le T-1000, un redoutable robot envoyé pour l'assassiner,
et le Terminator, un cyborg programmé par la résistance pour le protéger.

Chacun à leur manière, malgré les dangers,
Sarah, John et le Terminator apprendront à s'ouvrir les uns aux autres,
à coopérer pour survivre,
et parviendront à détruire Skynet avant même qu'il ne voie le jour.

Sorti en 1991, réalisé par James Cameron,
Terminator 2 est un hit monumental plébiscité par le public et encensé par la critique,
un classique instantané qui marque durablement l'imaginaire collectif,
bien au-delà du cercle des geeks ou des cinéphiles.

Si certains le considèrent – et j'en suis – comme le plus grand film d'action de tous les temps,
ce n'est pas sans raison.
Car si nombre de scènes d'action sont devenues cultes et hantent encore nos mémoires,
c'est bien parce qu'elles viennent remplir une fonction narrative essentielle à *l'histoire*,
et qu'elles concernent des personnages auxquels nous sommes émotionnellement attachés.

Car ce sont bien les personnages qui sont au cœur de l'œuvre.
Leurs relations complexes, leurs déchirements et leurs attachements.
Au-delà du vernis de science-fiction,
Terminator 2 est essentiellement un road-movie intimiste et tragique,
un drame familial qui charrie des thèmes étonnamment profonds et sérieux
pour une superproduction de cette envergure :
le deuil, la folie, la déshumanisation, le destin...

Terminator 2 réussit l'exploit – peut-être unique – de conjuguer blockbuster et film d'auteur.

Machine versus Humain

Mais si *T2* m'a personnellement renversé, c'est pour une autre raison.

Au-delà de toutes ses qualités,
j'y ai vu un discours métaphorique cohérent sur la Technique,
un récit radical et révolutionnaire développé en images contre elle.
Car c'est bien la *Machine* en tant que *Système Total* qui est à mon sens ici visée,
et non seulement deux de ses avatars, l'Intelligence Artificielle et la Bombe.

Deux concepts clefs issus de la philosophie éclairent pour nous le message du film ;

Premièrement,
la thèse du « devenir-machine-du-monde » développée par Günther Anders,
qui trouve ici sa traduction esthétique littéraire :
le futur est dépeint dans *Terminator* comme un désert stérile
où les machines font la guerre aux humains.
Anders le décrit comme
« un état où il n'y aurait plus rien qui ne soit au service des machines :
ni nature, ni valeurs supérieures, ni nous non plus, les humains. »
L'aboutissement logique du progrès industriel consiste
en l'éradication pure et simple de la vie sur notre planète.

Deuxièmement,
ce futur ne dépend pas de *l'utilisation* bonne ou mauvaise de la technique,
mais de son *existence* même.
C'est ce que Jacques Ellul appelle en substance « l'ambivalence de la technique » :
« La civilisation technicienne est faite d'un ensemble non séparable de facteurs
techniques.
Et ce n'est pas le bon usage de l'un d'entre eux qui changerait quoi que ce soit. »

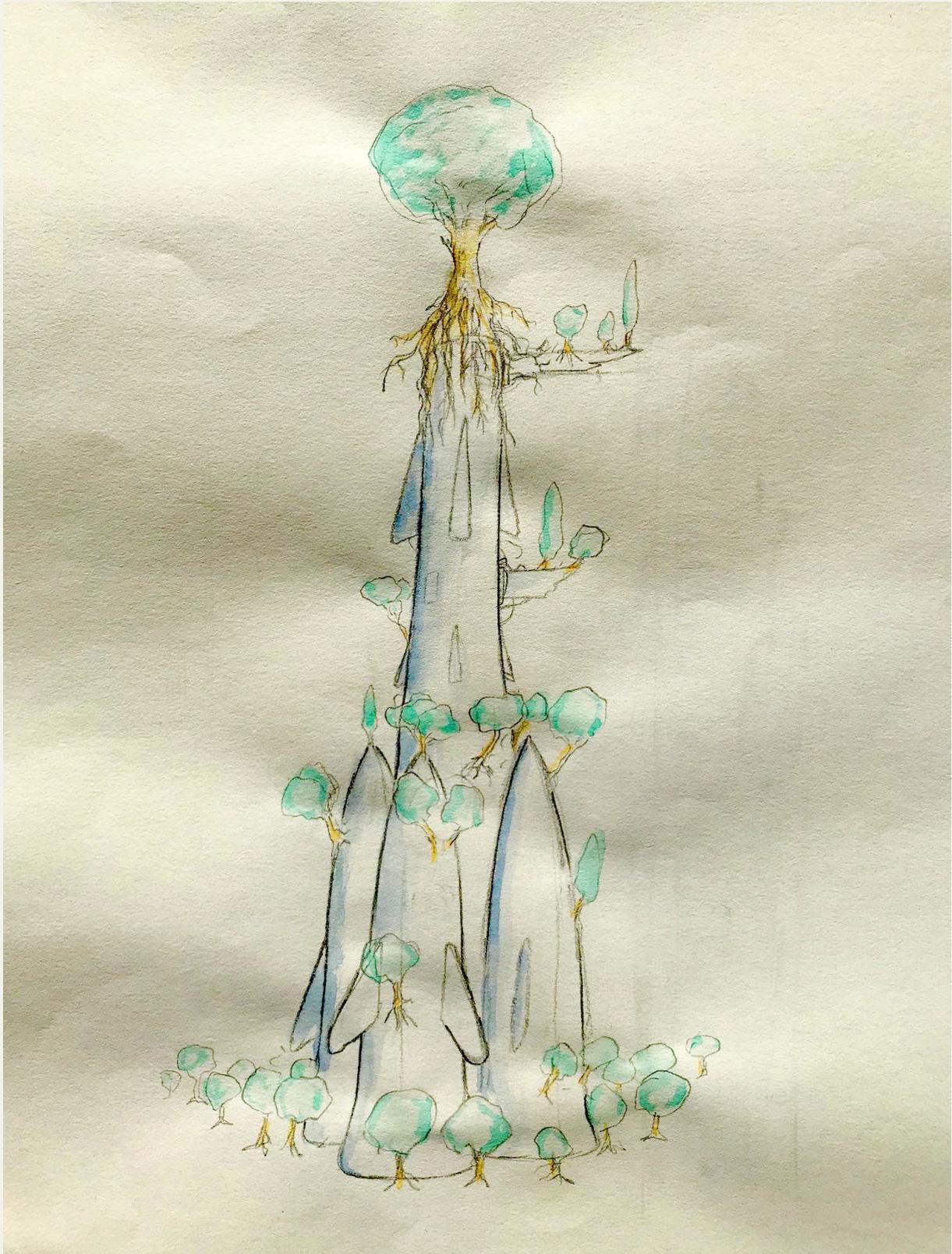
Ainsi je trouve fascinant de considérer les deux robots comme formant
conceptuellement *un tout*,
les deux faces inséparables de la Technique.
Le Terminator la représente dans ce qu'elle a de meilleur
(Sarah elle-même reconnaîtra que le cyborg serait un bien meilleur père pour John
qu'aucun homme ne pourrait l'être)
et le T-1000 (une machine quasi indestructible conçue pour semer la mort)
dans ce qu'elle a de pire.

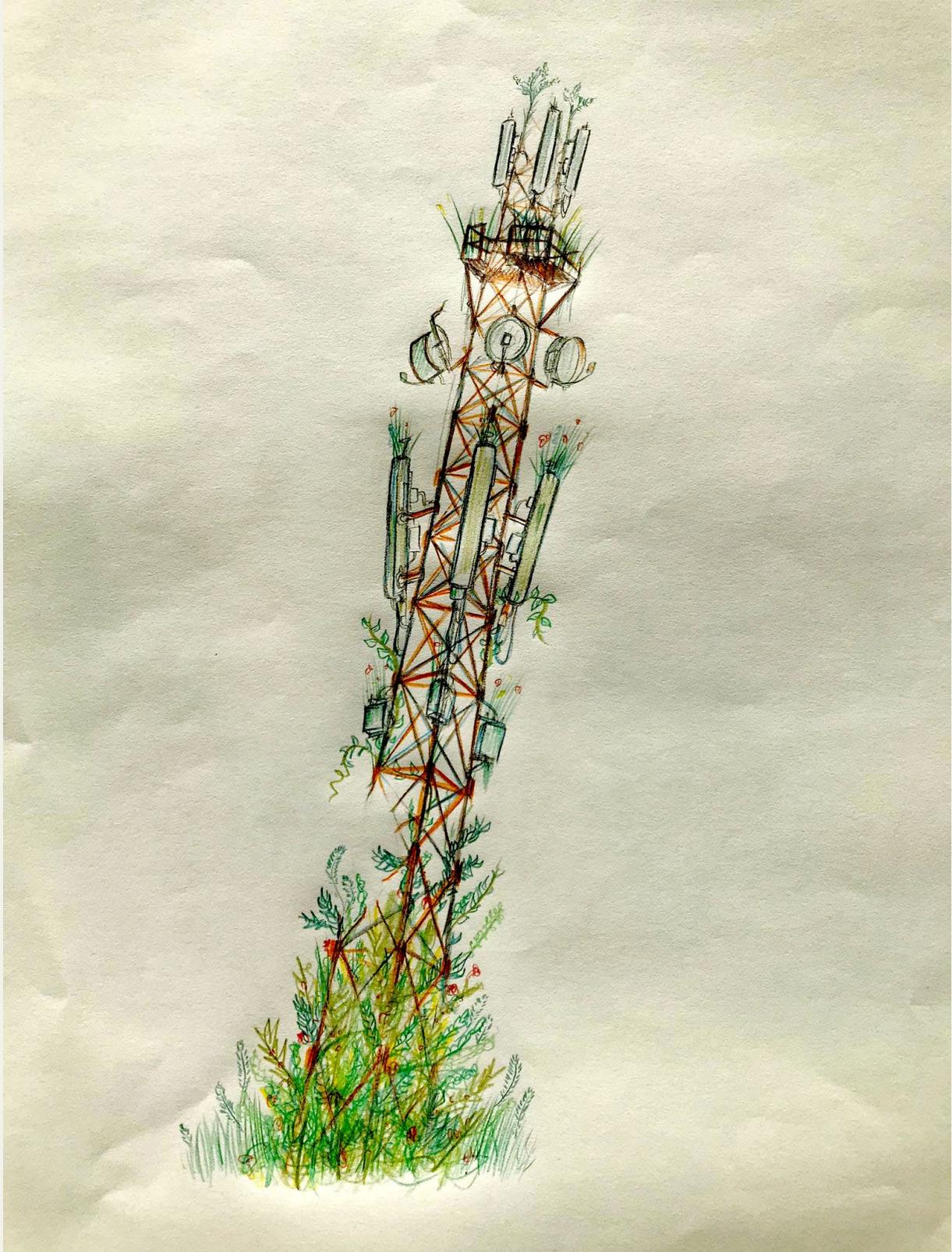
Or s'il y a une morale à dégager de *Terminator 2*,
une morale qui éclaire le cataclysme environnemental contemporain sous un jour
inédit,
c'est bien celle-ci :

On ne peut pas séparer la Technique qui aide, qui guérit, qui protège,
de celle qui empoisonne, qui tue, et qui détruit sans retenue.

Il faut soit les accepter ensemble jusqu'au bout
et se résoudre à la destruction finale du vivant ;
soit les rejeter en bloc,
et prendre la mesure de cette perte immense et irréparable.







© Aurélien Arnaud



Acte théâtral versus septième art

S'il est à mon sens urgent de voir ou de revoir *Terminator 2* aujourd'hui, il s'agit de le faire sous une forme qui soit en adéquation totale avec son contenu et à même de rendre saillant son noyau dur thématique.

Projeter un film sans l'aide de machines ?
Oui, mais pas sur un écran.

Le projeter *dans la conscience* du spectateur,
en utilisant les capacités de suggestion de l'acte théâtral « pur ».

Sans accessoire, sans décor, sans costume, sans effet de lumière,
tout est joué – *tout* – et tout est vrai.

Ainsi la tâche que je me suis assignée consiste
à apprendre, à intégrer, à *devenir* le film,
à le revisiter dans toute son extension et toutes ses dimensions
pour ensuite donner
à en *voir* les personnages,
à en *entendre* la musique,
à en *écouter* les bruitages,
à en *ressentir* la tension, l'excitation, l'émotion,
à en *savourer* l'horreur et l'humour,
sans oublier de rendre toute leur place
aux courses-poursuites, fusillades et effets spéciaux
sans lesquels *Terminator 2* ne serait pas *Terminator 2*.

En changeant ainsi de médium,
et en me dépouillant de tout artefact,
j'opère des transformations drastiques à la *lettre* du matériau originel
pour rester scrupuleusement fidèle à son *esprit*.
Il ne s'agit pas ici de chercher à égaler le septième art,
mais de le transposer sur scène afin de créer une expérience analogue et immersive,
grâce à nos formidables et innées capacités d'imagination.



La médiation de l'imaginaire

« La violence sucrée de l'imaginaire console tant bien que mal de la violence amère du réel. » – Roland Topor

L'enjeu est donc de faire vivre une expérience de type cinématographique directement dans la conscience du spectateur, et de n'utiliser que les ressources de mon propre corps pour cela.

Est-ce seulement possible ?

Telle a été la problématique de ma recherche à Boom'Structur – Pôle chorégraphique pendant plusieurs années.

J'ai fait le pari qu'une telle contrainte aurait un effet libérateur sur mes capacités créatives.

Et pour ce processus de recréation j'ai choisi comme maître mot : l'imaginaire.

C'est toujours par la médiation de l'imaginaire

– et non en fonction de la fidélité à l'œuvre originale –

que je cherche le mouvement juste, la vibration juste, la pause juste,

Mais l'imaginaire seul ne suffirait pas à « projeter » le film de manière pertinente.

Le cinéma est une expérience à canaux multiples et simultanés où tout, la musique, les bruitages, les dialogues, les visages des personnages, leurs expressions et leurs gestes sont embrassés d'un seul coup par la conscience.

Il me faut ici recréer de toute pièce l'illusion de la continuité,

et diriger l'attention du spectateur

pour reconstruire morceau par morceau, de manière linéaire, temporellement séquencée,

une image globale grâce à toutes les informations pertinentes,

informations sélectionnées dans le film,

avec comme critère le point de vue que j'ai dégagé plus haut sur la Machine.

Chaque tableau, ainsi composé,

rendra la tonalité thématique de l'ensemble.

J'espère ainsi créer un espace imaginaire subjectif *et partagé*,

d'où surgiront les aventures de figures mythiques et inspirantes

pour notre plus grand plaisir.

Philosopher à coup d'explosif

« On ne subit pas l'avenir, on le fait » – Georges Bernanos

Toute la pièce tient dans l'axiome suivant :
La civilisation industrielle stérilise *littéralement* notre monde.

Or l'être humain développé s'est tant identifié à son environnement technique que dans l'imaginaire dominant,
la fin de la civilisation industrielle égalerait la fin du monde.

Il est temps de proposer une contre-imagination.
Et si nous nous débarrassions *délibérément* de la technique, et ce dans *tous* les domaines ?

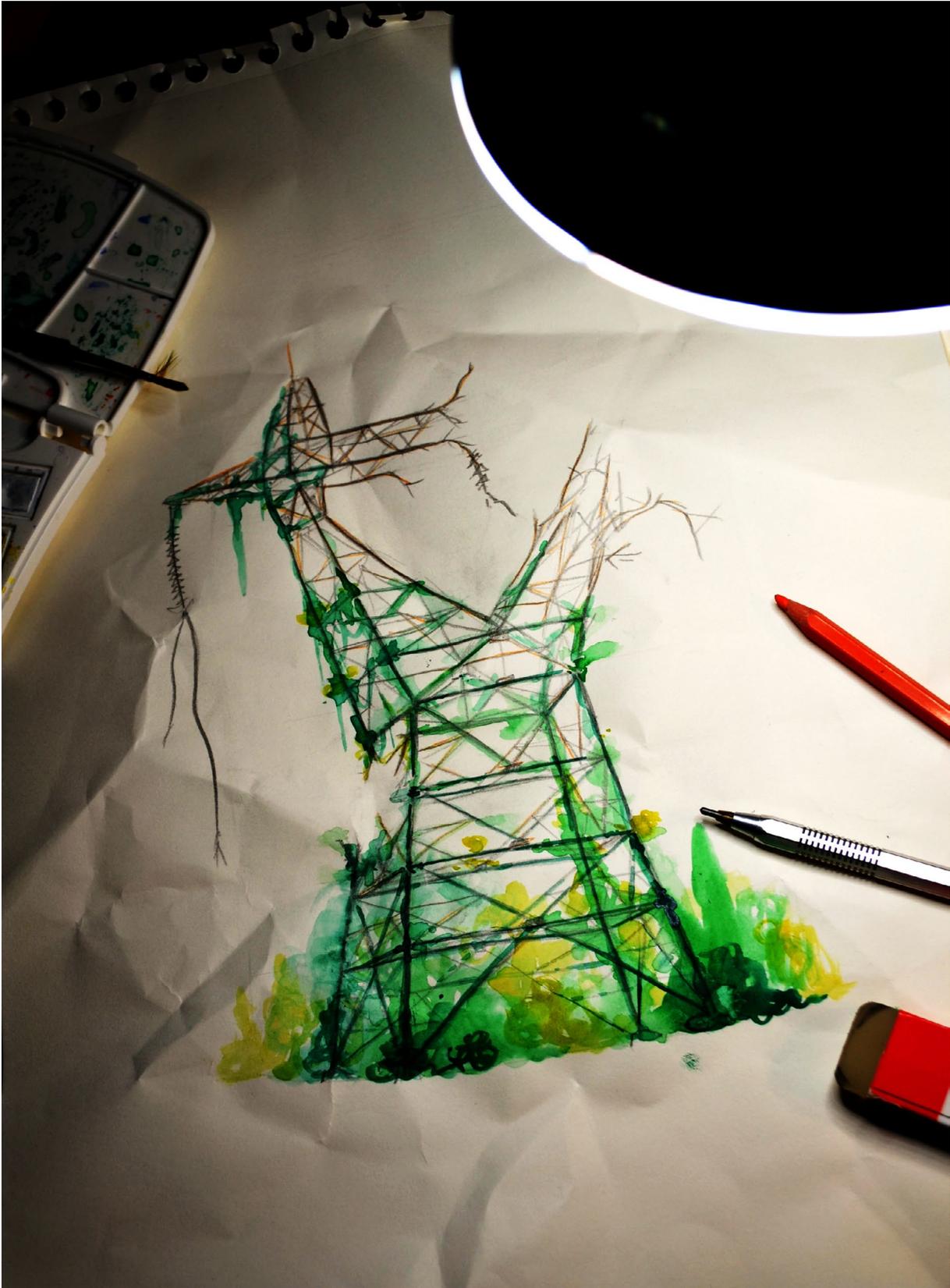
Loin de provoquer l'apocalypse, une telle entreprise la préviendrait.
Métaphoriquement parlant,
ce serait plutôt la brèche dans le mur contre lequel s'encastre notre civilisation,
brèche par laquelle nous pourrions enfin nous projeter à nouveau dans l'avenir.

Un avenir certes difficile, incertain et angoissant,
mais un avenir avant tout vivant, dans un monde vivant.

Pour moi, jouer *Terminator 2*, c'est philosopher à coup d'explosif.

Jouer cette œuvre
sans décors, sans costume, sans accessoire, sans effet de lumière.
L'imprimer dans mon corps.
Pour le donner à vivre, d'humain à humain.

Faire surgir, grâce à ce procédé formel radical,
le fond que j'observe inscrit en filigrane dans la trame de son histoire.
Et pulvériser l'idée que le progrès serait une fatalité.



© Aurélien Arnaud

La scène

Un espace scénique d'au moins trois mètres sur deux est requis.

La scène est éclairée par les projecteurs de manière uniforme, pour toute la durée du spectacle.

L'enjeu étant que l'éclairage soit simple et confortable pour les spectateurs, en un mot qu'il s'oublie.

La salle

La pièce demande un espace protégé au mieux de tout ce qui serait susceptible de perturber la fragile « bulle » d'imaginaire partagé.

C'est idéalement un espace intimiste où le spectateur est invité à lire tous les détails du jeu du comédien pour nourrir son récit personnel.

Il est nécessaire qu'il puisse suivre confortablement les fluctuations de son corps, (le moindre geste devenant ici *de facto* signifiant) et entendre les inflexions d'une voix qui ne sera pas toujours « projetée » comme dans un théâtre plus traditionnel.

La technique théâtrale vient en effet lorgner du côté du cinéma dans l'importance donnée à la vie subtile du corps : expressions parfois minimalistes du visage, positionnement délicat des doigts qui tirent du néant un objet invisible, decrescendo et fondu en fermeture du bruitage d'un moteur qui s'éloigne et disparaît.

La pièce peut se jouer dans une salle de spectacle traditionnelle, mais une salle non dédiée peut tout à fait convenir, tant que la scène est assez grande et convenablement éclairée, les spectateurs confortablement assis et qu'elle soit suffisamment « protégée » de l'extérieur.

Notez qu'une certaine réverbération est grandement appréciée. Celle-ci porte la voix, amplifie le moindre son et donne profondeur et puissance à la matière sonore.

Il est tout à fait possible d'imaginer jouer dans un espace en extérieur (chapelle déconsacrée, usine désaffectée, ruine ou autre) qui remplirait ces critères.

Le public

La jauge serait réduite à une centaine de personnes maximum pour conserver cette qualité de proximité et de confort.

On aura veillé également à ne pas placer le public sur des places trop latérales pour garantir au maximum la lecture frontale du visage et de l'action.

L'âge minimum est de 15 ans.

Déroulement

Ce temps est divisé en **trois Actes** de jeu entrecoupés de deux pauses où le public pourrait trouver idéalement de quoi se désaltérer et quelques encas pour restaurer ses capacités d'attention.

Le **premier Acte** est constitué :

- **D'une entrée en matière**
L'occasion pour le personnage de comédien-narrateur d'établir le contact avec le public et d'exposer de manière détendue et informelle la motivation du spectacle.
- **D'un résumé de *Terminator 1***
Cette exposition a pour fonction de jeter les bases de la mythologie et sert à poser les enjeux indispensables à la bonne compréhension de l'ensemble d'une manière avant tout narrative et vivante.
- **Du premier épisode de *Terminator 2***
qui suit organiquement ce préambule, tout en offrant une rupture dramaturgique :
le récit ne sera à partir d'ici qu'occasionnellement narré et essentiellement joué.

Le **deuxième Acte** est consacré aux **deuxième et troisième épisodes** qui s'enchaînent sans transition.

Le tout **dernier Acte-épisode** vient tambour battant clore le spectacle.

Biographies



Aurélien Arnaud

Mon travail consiste à concilier un goût profond pour l'imaginaire et un amour désespéré pour la Nature. Médusé par l'immensité et la violence de sa destruction, j'en suis devenu, selon l'expression de Charbonneau et Ellul, « un révolutionnaire malgré moi ».

Je me forme très tôt au dessin dans les marges de l'école de la République, où je développe parallèlement un goût prononcé pour la rêverie profonde.

La pratique assidue de la télévision, des jeux vidéo, de *Science et Vie Junior* et du nez-en-l'air nocturne entraînent logiquement ma réflexion vers des abysses cosmologiques et métaphysiques indicibles.

À la suite d'une idylle malheureuse avec Musique, je suis jeté malgré moi dans les bras de Théâtre, dont je finis par apprécier avec enthousiasme la puissance inouïe de déversement imaginaire.

Un baccalauréat scientifique plus tard (cf. supra *Science et Vie Junior*), j'embrasse des études de philosophie à la grande ville (Clermont-Ferrand), tout en suivant parallèlement les cours du conservatoire d'art dramatique régional.

Après une escapade erasmuso-finlandaise d'un an où j'apprends l'anglais, le finnois sans peine et ce que le mot « froid » veut dire, je rentre à la capitale arverne mettre un point final à mes études supérieures et à mon cursus théâtral, au cours duquel je découvre, ébloui, les joies et les affres de la mise en scène et de la direction artistique.

À partir de là, et 7 ans durant, mon activité créatrice prend la forme d'un bain kaléidoscopique bouillonnant :

je sonde la température en commençant à travailler comme comédien professionnel,
je trempe un pied au Batik Soundpainting Orchestra en tant que performer,
puis l'autre au conservatoire pour me former au chant lyrique,
je me mouille à la direction de projets théâtraux ponctuels,
tant personnels (ascension de rue commerçante par une équipe de comédiens-
alpinistes, conférence scientifique sur fond de musique classique, visite touristique
uchronique...)
que pour répondre à des commandes (spectacle d'ouverture de festival, opérettes,
animations...),
j'éclabousse allègrement d'encre noire moult papiers d'où émergent de surprenantes
images pour le compte d'amis poètes ou pour ma propre satisfaction,
je plonge dans la création radiophonique avec l'élaboration d'un magazine culturel en
direct du futur,
je m'immerge dans l'élaboration d'animations documentées et légères autour de
l'astronomie en café associatif.

Depuis 2017 je prends le large pour explorer nos représentations du temps et de
l'espace, et interroger comment celles-ci conditionnent notre survie en tant qu'espèce.





Julien Fournet

En 2010, après des études de philosophie et diverses associations (avec Antoine Defoort et Halory Goerger ; également le montage et la production des projets *Cheval* - 2007, *&&&& &&&* - 2009, *Germinal* - 2012), il devient directeur de l'Amicale de production (coopérative de projets vivants) pendant 6 ans. Il poursuit actuellement deux pistes de création singulières et complémentaires : la première autour du jeu (fête foraine, chasse au trésor, spectacle en kit, labyrinthe), et s'inscrit dans des contextes in situ (*France distraction* - 2012,

La chasse - 2015, *On traversera le pont...* - 2017) ; la deuxième est solitaire et aborde gaiement des sujets d'ordre philosophique (expérience esthétique et massage moral, science-fiction politique et événement populaire), et prend la forme d'interventions de type conférences et travaux manuels (*Le jeu de l'oie* - 2013, *Les Thermes* - 2014, *Ami-e-s il faut faire une pause* - 2018).



Tom Linton

Tom Linton est un acteur français né à Clermont-Ferrand. Il fait partie de la première promotion de l'ÉSTBA (école supérieure de théâtre de Bordeaux Aquitaine). À sa sortie, il joue avec Dominique Pitoiset, Adeline Détéé, Frédéric Maragnani, Laurent Rogero, Betty Heurtebise et Nuno Cardoso. Il crée *Retenu* en 2010, un solo qu'il écrit et interprète sur l'incendie du centre de rétention de Vincennes. Il est un des membres fondateurs du Collectif OS'O, avec qui il crée notamment *L'Assommoir* d'après Zola et *Timon/Titus* mis en scène

par David Czesienski ainsi que *Mon Prof est un troll*, spectacle jeune public puis *Pavillon Noir*, une mise en scène collective sur la piraterie informatique. Toujours avec le collectif, il joue dans *X* de Alistair Mac Dowall avec la dramaturge Vanasay Khamphommala puis dans *Qui a cru Kenneth Arnold ?* avec l'auteur Riad Ghami. En 2019 il joue dans *Taïga (comédie du réel)*, puis dans *Campagne*, deux spectacles mis en scène par Sébastien Valignat. Au cinéma il a joué sous la direction de Émilie Atef et Rachid Bouchareb.



Céline Porteneuve

Formée auprès d'artistes et de pédagogues admirés comme Ariane Mnouchkine, Philippe Hottier, Johanny Bert, Georges Bigot, Alexandre del Perugia, la compagnie Les Acteurs de Bonne Foi, Cartoun Sardines Théâtre, Gabriel Arganaraz (entre autres), elle nourrit sa recherche actuelle en puisant dans les fondamentaux : masque, clown, théâtre d'ombre, théâtre d'objet... À sa sortie du conservatoire (Clermont-Ferrand), elle crée avec Blandine Gauthier la compagnie I Grandi Bugiardi. À la suite d'un stage au Théâtre du Soleil, elle rencontre de nouveaux

compagnons de route avec lesquels elle fait l'expérience de la création collective. Le travail de cette troupe cosmopolite baptisée 360° à l'Ombre s'oriente rapidement vers la comédie humaine et l'improvisation. De retour à Clermont-Ferrand, elle travaille régulièrement avec la Compagnie D.F., le Théâtre du Pélican, Acteurs, Pupitres et Compagnie, la compagnie La Transversale et La Lune Rouge.

Depuis septembre 2015, elle s'investit davantage dans la compagnie Les Ateliers du Capricorne pour impulser de nouveaux projets à destination du jeune public. Elle dirige aussi des stages et des ateliers (collèges, écoles, lycées, instituts spécialisés) et mène des actions de sensibilisation dans des crèches clermontoises en collaboration avec des éducateurs de jeunes enfants.

Générique

Adaptation d'après le film *Terminator 2 : Le Jugement*
Dernier réalisé par James Cameron

Écriture, mise en scène et jeu Aurélien Arnaud

Conseil dramaturgique Julien Fournet

Direction d'acteur Tom Linton

Regard extérieur Céline Porteneuve

Production déléguée Boom'Structur – Pôle chorégraphique

Dessins Aurélien Arnaud

Boom'Structur

Boom'Structur – Pôle chorégraphique croit fermement que pour ouvrir le champ des possibles, la création artistique doit passer par un temps de recherche nécessaire et inquantifiable. Les artistes ont besoin de cette bulle où tout est imaginable pour explorer leur sujet, leurs pratiques et définir leur propre langage scénique

Boom'Structur – Pôle chorégraphique milite pour que les artistes aient le droit à l'essai, au risque, à l'expérimentation, au partage avec le public, sans contrainte et sans chercher impérativement à produire une œuvre finie.

Aurélien Arnaud et Boom'Structur – Pôle chorégraphique se sont associés dans le cadre du dispositif Long Cours de soutien à la recherche.



Contacts

Aurélien Arnaud

aurelienarnaud@protonmail.com

+33 6 79 00 82 51

Boom'Structur - Pôle chorégraphique

190 boulevard Gustave Flaubert, 63000 Clermont-Ferrand

contact@boomstructur.fr

Natasha Hopkins-Shaw, production et diffusion

natasha.hopkins@boomstructur.fr

+33 7 51 65 95 36

Rémy Guillet, production et diffusion

remy.guillet@boomstructur.fr

+33 6 26 29 45 01