

LE FUTUR a mal vieilli

Le 30 octobre 2015, l'humanité a perdu foi en elle-même. Aucune trace de voitures volantes, de skate flottant, de baskets auto-laçantes ou autres innovations promises par la direction artistique de *Retour vers le Futur 2*. Les seuls objectifs respectés ? Le fax à domicile, le rétrogaming et les interminables franchises commerciales hollywoodiennes en 3D. Bien joué, monde. Quelque part, tu mérites la destruction de Hill Valley par Donald Trump.

À la lumière de ce bilan catastrophique, autant revoir les objectifs à la baisse et se projeter dans l'avenir avec la force d'une catapulte en carton, renforcée avec du scotch astucieusement disposé à sa base. Ici, les progrès technologiques se ravalent au strict minimum. Les gangs tribaux s'asticotent dans de vastes territoires désolés d'exister. Les menaces viennent de partout et de nulle part à la fois, rigueur budgétaire oblige. Le futur est un terrain vague, très vague.



En 1990, dans le futur du passé, le Bronx parfait sa mue en zone de non-droit, abandonnée par le gouvernement jusqu'à ce que la fille du Président des États-Unis y fugue. **Ann**, la rebelle évanescente, découvre un territoire hostile sous le joug d'une guerre des gangs tribaux. **Les Riders**, motards très cuir et bandanas avec quelques croix gammées pour la déco, **les Scavengers** et leurs peaux de bêtes, **les Zombies** aux looks de clowns hockeys et enfin **les Tigers** (qui... aiment les tigres ?) sont poussés à s'entretuer par un émissaire étatique qui ne croit en rien.

TITRE ORIGINAL : 1990 : I GUERRIERI DEL BRONX

ANNÉE : 1982

PAYS : ITALIE

RÉALISATEUR : ENZO G. CASTELLARI

ACTEURS PRINCIPAUX : MARK GREGORY, STEFANIA GIROLAMI,

JOSHUA SINCLAIR, FRED WILLIAMSON, GEORGE EASTMAN, VIC MORROW

LES GUERRIERS DU BRONX

Guère des gangs



Ne tourne pas le dos à notre amour, Marco.

Ces antagonistes sont à deux doigts de la chorégraphie.

Ce gredin d'Enzo G. Castellari s'est donc tapé *New York 1997* de John Carpenter et *Les Guerriers de la Nuit* de Walter Hill en double séance, avec la ferme intention d'en exploiter le potentiel en bon maquereau du bis.

Qu'en a-t-il retenu ? Des gangs bariolés qui s'affrontent dans un terrain de jeu géant, et une sous-intrigue autour d'un sauvetage pour justifier leurs rixes à répétition. Une réduction aux seuls arguments ludiques, qui réussit plutôt bien à ce produit d'exploitation sans aucun scrupule. Même en version originale, *Les Guerriers du Bronx* se regarde avec un émerveillement permanent (les esthètes privilégieront néanmoins la grandiose VF d'époque). Dans quelques scènes, les partis pris de Castellari, parfois improvisés à même le plateau, se révèlent payants ou simplement assez tordus pour susciter la curiosité.

Pour le reste, le grand n'importe quoi prend le relais. Rien ne se justifie, l'univers dépeint ne tient pas debout une seule seconde. Pourquoi les meneurs des gangs s'appellent-ils Trash, L'Ogre ou Hot Dog ? Pourquoi les Riders arborent-ils des svastikas ? Qu'est-ce que la fille du président vient donc foutre dans le Bronx ? Nous ne le saurons jamais. Le film de Walter Hill reposait en partie sur des ressorts de tragédie grecque, et lorsque Castellari lance ses acteurs dans ce bain, c'est sans filet aucun, avec un rendu de théâtre de boulevard à chaque trahison grossière de Joshua Sinclair, ou de soap opera lorsque le jeune premier déclame son texte le regard au loin.